

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini, dunia telah memasuki era revolusi industri 4.0. Era ini merupakan lembaran baru bagi manusia dengan zaman yang lebih maju. Terdapat banyak pembaharuan yang terjadi di era revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang, seperti ekonomi, politik, sosial, teknologi, dan sebagainya. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi di zaman ini sedang berkembang pesat, sebagian besar manusia di dunia ini terlibat dalam penggunaan teknologi di setiap aktivitasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Siti dan Aceng yang menyatakan bahwa saat ini kita telah memasuki tahap revolusi industri 4.0 yang akan menuju ke tahap 5.0, manusia tidak bergantung lagi dengan manusia lainnya, tetapi kegiatan manusia akan dibantu oleh teknologi modern.¹ Bukan tanpa alasan, teknologi mudah menarik perhatian atas sifat dinamisnya yang membuat manusia diuntungkan.

Pemanfaatan teknologi menjadi salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

¹ Siti Ansoriyah dan Aceng Rahmat, "Peningkatan Kemampuan Menulis Populer Mahasiswa Melalui Pendekatan Whole Language dengan Pembuatan Melalui Pendekatan Whole Language dengan Pembuatan Media Story Board", AKSIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 2, No. 1, 2018, hlm. 31.

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara.² Pendapat tersebut sejalan dengan Yusuf yang menyatakan bahwa pendidikan adalah instrumen utama bagi pembangunan kehidupan umat manusia dengan berbagai hasil yang telah diraihinya.³ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha terencana dengan upaya pengajaran yang sistematis untuk mencapai kemajuan hidup yang lebih baik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi makin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan berbagai hasil teknologi dalam proses pembelajaran.⁴ Seperti halnya saat guru memilih sumber belajar bagi siswa karena masih banyak guru yang hanya memfokuskan sumber pembelajarannya pada buku paket sekolah. Padahal, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, para pengajar mendapatkan peluang besar dalam memodifikasi segala aspek penunjang proses pembelajaran, seperti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Khususnya di masa pandemi, setiap aktivitas yang biasa dilakukan secara langsung, seketika beralih peran menjadi tatap maya.

Oleh karena itu, pendidik dituntut lebih kreatif dalam menunjang proses pembelajaran dengan menyesuaikan keadaan, serta tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta

² Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1.

³ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), hlm. 6.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Grafindo Persada, 2013), hlm. 2.

didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan.⁵ Berdasarkan definisi tersebut, agar terciptanya interaksi yang baik dengan peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran, maka informasi yang akan ditransfer dari seorang pendidik sebaiknya dikemas dengan menarik serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik, salah satunya menggunakan media.

Media merupakan segala hal yang dapat menjembatani antara informasi antara sumber informasi dan penerima.⁶ Melakukan inovasi media untuk pembelajaran menjadi salah satu tugas penting bagi seorang pendidik. Dalam bidang pendidikan, istilah penggunaan media biasa dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat peraga manipulatif yang dapat membantu siswa dan guru dalam pembelajaran.⁷ Sebagai pendidik, tentu tidak sembarangan dalam menggunakan media pembelajaran. Terdapat beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran agar pembelajaran berjalan sesuai harapan, antara lain: 1) ketepatan media dengan tujuan pengajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; 3) kemudahan memperoleh media tersebut; 4) keterampilan guru dalam menggunakannya; 5) tersedianya waktu dalam menggunakannya; serta 6) kesesuaian dengan taraf berpikir peserta didik.⁸

Akan tetapi, terjadi kesenjangan yang terjadi di lapangan. Setelah melakukan observasi di tiga sekolah menengah atas. Hasil observasi dengan

⁵ Nurliana Siregar, *Belajar dan Pembelajaran*, (Medan: Universitas HKBP Nommensen, t.thn), hlm. 5.

⁶ N. Lia Marlina dan Reni Nur Eriyani, *Buku Ajar Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan dan TIK*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, t.thn), hlm. 1.

⁷ *Ibid.*

⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2017), hlm. 4.

melakukan wawancara tidak terstruktur bersama guru Bahasa Indonesia, menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam menunjang kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih minim atau rendah. Oleh karena itu, ditemukan sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, salah satunya ialah materi teks ceramah.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa, menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi teks ceramah, yakni saat menganalisis struktur teks, menggunakan kaidah kebahasaan teks, mengkonstruksi teks, bahkan dalam mengidentifikasi perbedaan ceramah, pidato, dan khotbah. Selain faktor belajar dari rumah, pemilihan media pembelajaran pun sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari sebuah teks.⁹ Hal tersebut karena sumber materi yang dimanfaatkan guru hanya berfokus pada buku paket sekolah serta minimnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang interaktif.¹⁰

Sebagaimana diketahui bahwa tugas pendidik ialah menemukan solusi dan memecahkan permasalahan yang ada. Pendidik adalah seorang desainer yang bertugas mendesain/merancang pembelajaran sehingga hal yang disajikan menjadi efektif, sedangkan peserta didik menjadi arsitek yang membangun pengetahuan dan wawasan mereka sendiri dalam proses belajar mengajar.¹¹ Berdasarkan uraian permasalahan di atas, sebagai calon pendidik, peneliti menemukan kesenjangan

⁹ Hasil observasi dengan para siswa kelas XI di 3 sekolah, Maret 2021

¹⁰ Hasil observasi dengan 3 guru Bahasa Indonesia kelas XI di 3 sekolah, Maret 2021.

¹¹ Saefuddin A, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 2.

dalam proses pembelajaran, yakni kurangnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Guru hanya menggunakan power point sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Memang tidak ada salahnya jika hanya memberikan materi menggunakan power point, tetapi media tersebut sebaiknya dikemas dengan menarik dan inovatif demi tercapainya tujuan pembelajaran serta dapat membantu siswa lebih bersemangat dalam menerima materi teks ceramah.

Teks ceramah merupakan teks yang bertujuan untuk menginformasikan suatu pengetahuan umum oleh seseorang kepada khalayak. Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Suherli dkk, yang menyatakan bahwa ceramah adalah pembicaraan di depan umum yang berisi penyampaian suatu informasi, pengetahuan, dan sebagainya.¹² Berdasarkan kurikulum 2013, materi pembelajaran teks ceramah terdapat pada kompetensi dasar 3.5 yaitu mengidentifikasi informasi berupa permasalahan aktual yang disajikan dalam ceramah; 4.5 yaitu menyusun bagian-bagian penting dari permasalahan aktual sebagai bahan untuk disajikan dalam ceramah; 3.6 yaitu menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan dalam ceramah; dan 4.6 yaitu mengkonstruksi ceramah tentang permasalahan aktual dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan menggunakan struktur yang tepat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk mengatasi kendala yang terjadi pada peserta didik, khususnya dalam materi teks ceramah dengan mengembangkan media pembelajaran menggunakan sebuah aplikasi. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan untuk siswa dalam memahami

¹² Suherli dkk, *Bahasa Indonesia Kelas XI Edisi Revisi*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, 2017), hlm. 107.

informasi pada contoh-contoh teks dan menganalisis penggunaan struktur dan kaidah kebahasaan dalam teks sehingga siswa mampu menyusun dan mempraktikkan teks dengan baik. Salah satu aplikasi yang fleksibel, menarik, dan inovatif, yaitu Notion. Berdasarkan hasil penyebaran angket analisis kebutuhan siswa didapatkan hasil bahwa 89,5% siswa belum mengetahui aplikasi Notion.

Notion merupakan sebuah aplikasi manajemen proyek yang dapat digunakan baik oleh individu maupun kelompok. Sebagian besar masyarakat beranggapan bahwa Notion hanya digunakan untuk mengatur dan merencanakan jadwal dalam sebuah proyek dalam sebuah organisasi. Akan tetapi, peneliti mencoba untuk menjadikan aplikasi ini sebagai media pembelajaran terbaru dalam dunia pendidikan agar lebih bermanfaat dan menarik, serta saat ini belum ada seseorang yang melakukan penelitian dalam mengembangkan aplikasi Notion sebagai media pembelajaran, khususnya pada materi teks ceramah. Penelitian sebelumnya yang ditemukan hanya sebatas media pembelajaran berbasis Android dalam pembelajaran teks ceramah.

Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Notion merupakan sebuah inovasi terbaru. Hal ini sangat menguntungkan karena aplikasi ini memiliki berbagai kelebihan, yaitu guru ataupun siswa tidak harus mengunduh aplikasi tersebut pada *smartphone* ataupun komputernya karena aplikasi ini dapat digunakan melalui *browser*, peserta didik tidak harus memiliki akun aplikasi tersebut, dan aplikasi ini dapat digunakan di berbagai jenis gawai.

Walaupun dalam mengakses aplikasi Notion, pengguna membutuhkan akses internet. Namun, hal ini tidak menjadi penghambat karena berdasarkan data

dari *Hootsuite*, pada awal 2021 pengguna internet di Indonesia terjadi penambahan 15,5% atau sekitar 27 juta jiwa dari Januari 2020 hingga mencapai 202,6 juta jiwa dengan pengguna internet atau mencapai 73,7% dari total penduduk Indonesia saat ini. Pengguna internet di Indonesia dipegang oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa.

Tidak dapat dipungkiri, terkadang manusia tidak bijak dalam memanfaatkan teknologi, sehingga tidak terasa manfaatnya. Seperti halnya pada siswa yang tidak memanfaatkan gawai untuk kepentingan pendidikan, justru lebih asik berselancar di sosial media, bahkan bermain *games*. Tentu saja hal tersebut tidak ada kaitannya dalam pembelajaran. Maka dari itu, di sinilah peluang guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran agar lebih optimal dengan masuk ke dalam dunia anak.

Produk hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, fleksibel, serta sampai pada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penulis menganggap bahwa media pembelajaran yang akan dikembangkan ini akan lebih praktis, dapat digunakan di manapun dan kapanpun, sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Notion Pada Materi Teks Ceramah Siswa SMA Kelas XI.”**

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Notion pada materi teks ceramah siswa SMA kelas XI.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Notion Pada Materi Teks Ceramah Siswa SMA Kelas XI?”

1.4. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan sebagai berikut.

4.1.1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi untuk mempermudah pemahaman proses pembelajaran siswa, terutama kelas IX dalam materi teks ceramah dengan bantuan media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi Notion. Selain itu, produk dari penelitian ini diharapkan mampu mengatasi keterbatasan tempat dan waktu siswa saat belajar.

4.1.2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Produk dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan pembelajaran mengenai materi teks ceramah siswa SMA kelas XI sebagai

media belajar siswa yang lebih fleksibel, menarik dan inovatif guna meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran materi teks ceramah.

b. Bagi Siswa

Produk dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan siswa secara lebih fleksibel.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran dalam menjelaskan materi teks ceramah siswa SMA kelas XI dengan lebih bervariasi serta dapat menambah referensi untuk penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan mengenai pengembangan media pembelajaran ini.

