

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era Revolusi Industri 4.0 telah memberi berbagai perubahan dan inovasi yang terus berkembang dengan memanfaatkan teknologi yang berevolusi menjadi semakin baik. Revolusi industri 4.0 merupakan babak baru dunia khususnya manusia untuk selangkah lebih maju menatap peradaban dunia.¹ Sebuah babak baru yang akan mengubah segala lini kehidupan manusia melalui perkembangan teknologi, termasuk pendidikan, budaya, pola pikir, dan sebagainya. Manusia pada era ini adalah generasi yang sangat dekat dengan sentuhan teknologi. Maka berawal dari hal tersebut, muncullah kesadaran bahwa dunia terus berkembang dan orang-orang di dalamnya perlu menyesuaikan diri dengan lingkungannya sehingga proses penciptaan hal-hal baru sangat penting agar dapat menciptakan suatu kreativitas dan inovasi yang lekat dengan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (1) menyatakan bahwa pendidikan sebagai usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat bangsa dan negara.² Sementara itu,

¹ Khofifatul Ismiyah, *Generasi Milenial dan Revolusi Industri 4.0*, (IAIN Madura, Desember 2018), hlm. 5. diakses pada <https://www.researchgate.net/publication/329388306>

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

Mudyahardjo mengungkapkan pengertian pendidikan secara luas, yaitu pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.³

Dengan demikian, pendidikan merupakan usaha sadar yang berlangsung di sekolah ataupun di luar sekolah yang dilakukan sepanjang hayat untuk menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, dan moral sebagai bentuk pengembangan diri agar individu tersebut siap masuk ke dalam masyarakat. Sejatinya, pendidikan memiliki tujuan untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap individu atau peserta didik melalui pembelajaran. Pendidikan dapat diperoleh dari mana saja, tetapi keidentikan suatu pendidikan seringkali dikaitkan dengan dunia sekolah atau tempat menuntut ilmu para peserta didik yang dikemas dalam bentuk proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses menggapai tujuan pendidikan. Pembelajaran adalah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik verbal maupun nonverbal.⁴ Proses komunikasi antara guru dan peserta didik atau

³ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 22.

⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 205.

siswa memerlukan sebuah proses yang menarik agar merangsang peserta didik untuk menerima dan memahami pesan atau materi yang disampaikan. Proses pembelajaran yang menarik tersebut dapat berupa penggabungan antara pembelajaran dan teknologi karena peserta didik zaman sekarang sangat lekat dengan teknologi.

Perlu untuk menciptakan proses pembelajaran menarik yang tidak monoton atau tidak membosankan sehingga tidak menghambat proses terjadinya *transfer of knowledge*. Hal ini juga diungkapkan oleh Hujair yang mengatakan bahwa dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan.⁵ Paradigma pendidikan saat ini mulai bergeser akibat penyesuaian teknologi informasi, salah-satunya adalah pembelajaran mulai memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan pesan atau materi ke peserta didik.

Dengan demikian, guru dituntut untuk memilih bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa agar mencapai kompetensi dasar yang dituju dalam pembelajaran. Bahan ajar merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru atau instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.⁶ Bahan ajar memiliki jenis yang beragam, seperti bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif. Berbagai jenis dari bahan ajar tersebut dapat dikemas dalam media pembelajaran yang memanfaatkan

⁵ Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010), hlm. 1.

⁶ Yunus Abidin, *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), hlm. 263.

teknologi agar dapat memuat gambar, video, audio, ataupun teks. Bahan ajar yang dikemas dalam media pembelajaran ini sebagai alat bantu guru untuk mengomunikasikan materi kepada peserta didik.

Pada era ini, penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi menjadi sebuah kebutuhan dan tuntutan perkembangan zaman. Maka dari itu, seorang guru perlu menyadari hal tersebut. Peserta didik akan lebih tertarik apabila guru dapat menyentuh dunia peserta didik, yaitu salah-satunya teknologi. Dalam hal ini seorang guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan memanfaatkan atau menggunakan pilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan menggunakan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan teknologi agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Akan tetapi, terjadi kesenjangan antara yang seharusnya terjadi dengan fakta yang ada di lapangan. Sesuai dengan hasil observasi awal dan pengamatan yang dilakukan saat pembelajaran, serta hasil wawancara tidak terstruktur dengan beberapa guru Bahasa Indonesia di beberapa sekolah di DKI Jakarta. Kesimpulan dari hasil wawancara tersebut terdapat materi yang sukar dipahami oleh peserta didik atau siswa, yakni materi tentang menulis teks prosedur. Hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik masih kurang karena sulit untuk menulis dan mengembangkan teks prosedur yang sesuai dengan struktur dan kebahasaan teks prosedur.

Permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya media yang menarik sebagai penunjang pembelajaran menulis teks prosedur.⁷ Guru masih menggunakan media berbasis lingkungan saja, sedangkan saat ini sudah memasuki Era Revolusi Industri 4.0 dan peserta didik yang dihadapi adalah generasi yang sangat dekat dengan sentuhan teknologi. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran, guru tidak hanya bisa mengandalkan media berbasis lingkungan saja, tetapi dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dikemas secara menarik, kreatif, dan inovatif untuk membantu tercapainya kompetensi mengenai menulis teks prosedur.

Teks prosedur merupakan teks yang bertujuan untuk memberikan pengarahan atau pengajaran tentang langkah-langkah sesuatu yang telah ditentukan. Teks prosedur adalah teks yang menunjukkan serangkaian tindakan atau langkah-langkah yang jelas dan teratur yang harus dijalankan untuk menghasilkan suatu tujuan yang diinginkan.⁸ Teks prosedur berisikan suatu pengamatan ataupun percobaan, lebih lanjut Mahsun menjelaskan bahwa teks prosedur memiliki struktur berpikir: judul, tujuan, daftar bahan, urutan tahapan pelaksanaan, pengamatan, dan simpulan⁹. Dengan demikian, teks prosedur adalah teks yang memuat tujuan untuk memberikan arahan dan langkah-langkah dalam melakukan atau membuat sesuatu yang disajikan secara runtut atau terstruktur.

⁷ Hasil wawancara dengan 3 guru Bahasa Indonesia kelas VII di 3 sekolah yang ada di Jakarta, Jumat, 24 Januari 2020, Pukul 10.00—15.00 WIB.

⁸ Deni Herman Permadi, *Pendalaman Buku Teks Bahasa Indonesia 2 SMP Kelas VIII*, (Jakarta: Yudhistira, 2014), hlm. 70.

⁹ Mahsun, *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 30.

Pembelajaran teks prosedur terdapat pada KD 3.5 dan KD 4.5 serta KD 3.6 dan KD 4.6. Khusus untuk keterampilan menulis teks prosedur terdapat pada KD 4.6, yaitu menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (cara memainkan alat musik/tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis.¹⁰ Hal ini berarti peserta didik harus mampu menguasai kompetensi dasar tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk mengatasi kendala yang terjadi pada peserta didik mengenai menulis teks prosedur serta kendala lainnya, khususnya penggunaan media pembelajaran teknologi yang masih minim, diperlukan suatu bahan ajar yang dikemas di dalam sebuah media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif yang diperlukan agar mendorong siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Media pembelajaran ini digunakan untuk membantu siswa dalam memahami informasi atau pesan yang ingin disampaikan, serta menyelesaikan kendala-kendala yang dialami oleh siswa, khususnya pemanfaatan media pembelajaran

Salah-satu media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang canggih dan mudah digunakan adalah media berbasis aplikasi android yang dinamakan G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur) yang dibuat melalui *software* Appypie. G-Teks Pro adalah aplikasi dengan fitur-fitur materi ataupun latihan mengenai teks prosedur yang ditujukan untuk

¹⁰ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

mengembangkan keterampilan menulis teks prosedur peserta didik dalam pembelajaran.

Pembelajaran ini memanfaatkan teknologi yang dikenal dengan sebutan *e-learning*. Soekartawi menjelaskan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, *videotape*, transmisi satelit atau komputer.¹¹ Hal tersebut dipertegas oleh Darmawan (2005) yang menyatakan bahwa *e-learning* dapat dipandang sebagai suatu sistem yang dikembangkan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan berupaya menembus keterbatasan ruang dan waktu.¹²

Seiring perkembangan teknologi, muncullah *mobile learning* sebagai lanjutan dari *e-learning* yang memiliki ciri yang lebih spesifik. *E-Learning* cenderung menggunakan PC dan internet sebagai media utamanya, sedangkan *mobile learning* media penyampaiannya terbatas pada perangkat atau *device* yang bergerak, seperti *handphone*, *gadget* (gawai), dan sebagainya. Oleh karena itu, *mobile learning* dianggap lebih mudah dan fleksibel karena peserta didik dapat menggunakannya kapan pun dan di mana pun. Aplikasi android juga termasuk salah satu pemanfaatan *mobile learning*.

Jika melihat beberapa penelitian sebelumnya, belum terdapat penelitian yang mengangkat mengenai pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur dengan media berbasis aplikasi, khususnya G-Teks Pro . Penelitian yang pernah ada hanya

¹¹ Daryanto dan Syaiful Karim, *Pembelajaran Abad 21*, (Yogyakarta: Gava Media, 2017), hlm. 107.

¹² Deni Darmawan, *Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers:2016), hlm. 24.

membahas mengenai teks prosedur, tetapi dengan media pembelajaran yang lainnya seperti media gambar. Hal ini akan dibahas lebih lanjut dalam bab II mengenai penelitian yang relevan.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan bahan ajar dengan media aplikasi G-Teks Pro adalah sebuah terobosan terbaru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi karena memiliki berbagai kelebihan, contohnya dapat dibawa kemana pun dan kapan pun. Hal ini karena aplikasi tersebut terdapat pada gawai. Apalagi, menurut penelitian mengenai penggunaan *smartphone* (gawai), tingkat penggunaan sangatlah tinggi. Tingkat perkembangan *smartphone* yang tinggi dan relatif makin murah merupakan faktor pengguna *smartphone* meningkat. Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia akan mencapai lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.¹³

Setiap tahun pertumbuhan masyarakat Indonesia tidak bisa lepas dari gawai. Penggunanya pun merata untuk semua kalangan masyarakat, baik dari anak-anak maupun orang dewasa sudah mempunyai *smartphone* dan mampu mengoperasikannya dengan baik. Hasil survei yang dilakukan Opera pada tahun 2013 di Indonesia menunjukkan bahwa 10% pengguna android adalah umur 13-17

¹³ Atik Suparyati, *Peningkatan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Animasi 2D Melalui Media Berbasis Android Appy Pie di Sekolah Menengah Kejuruan*, Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3 No. 2, 2018, hlm. 181

tahun. Hal ini membuktikan bahwa anak dengan usia tingkat SMP sampai SMA memiliki perhatian yang cukup besar dalam penggunaan *smartphone*.¹⁴

Peserta didik banyak memanfaatkan gawai untuk bermain *games* dan media sosial. Penggunaan tersebut tidak memiliki hubungan dengan pembelajaran. Maka dari itu, siswa perlu diarahkan untuk menggunakan gawai dalam hal-hal yang positif. Guru dapat mengaitkan pembelajaran dengan pengoptimalan penggunaan gawai sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis aplikasi android dapat dibuat oleh guru sebagai bahan ajar yang disajikan dalam bentuk media pembelajaran yang dapat membantu dalam penyampaian informasi kepada peserta didik, salah-satunya dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) appyPie. AppyPie adalah salah-satu media pengembangan *software* untuk membuat aplikasi android berbasis *cloud* dengan hasil dan konektivitas yang terbaik.¹⁵ Appypie ini sangat mudah digunakan karena guru tidak perlu memahami *coding* atau bahasa pemrograman. Maka dari itu, aplikasi android G-Teks Pro memanfaatkan Appypie dalam pembuatannya.

Penelitian ini bermula dari penelitian Dosen Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Reni Nur Eriyani, M.Pd. yang bekerja sama dengan beberapa mahasiswa berprestasi dan mengangkat penelitian mengenai “G-Teks (Genre Teks)”. Perbedaannya adalah penelitian “Genre Teks” mengembangkan bahan ajar

¹⁴ Irnin Agustiana, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok*, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM), Vol. 24 No. 2, April-Juni 2018, hlm. 696.

¹⁵ Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 107.

untuk keseluruhan teks yang dipelajari di Sekolah Menengah Pertama sehingga kekurangan yang dimiliki adalah teks tersebut tidak fokus atau tidak mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini hanya mengembangkan bahan ajar dengan media berbasis aplikasi G-Teks Pro untuk menulis teks prosedur.

Diharapkan dengan bahan ajar yang dikemas dengan media aplikasi android G-Teks Pro ini dapat menjadi media yang menarik dan inovatif karena sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. Hal ini dilakukan agar kualitas pembelajaran terus meningkat dan sesuai dengan tuntutan zaman yang semakin modern. Tujuan pengembangan bahan ajar dengan media aplikasi G-Teks Pro ini diharapkan dapat membantu keberhasilan pembelajaran teks prosedur dengan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul **“Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Prosedur dengan Menggunakan Media Berbasis Aplikasi Android G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 216 Jakarta.”**

1.2 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini berfokus hanya pada pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur dengan menggunakan media aplikasi android G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur) pada siswa kelas VII SMP Negeri 216 Jakarta.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan kajian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur dengan menggunakan media berbasis aplikasi android G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur) pada siswa kelas VII SMP Negeri 216 Jakarta?”

1.4 Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian diharapkan berguna secara teoretis dan praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Melalui penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan dapat berguna bagi pengembangan ilmu di Indonesia, khususnya bidang pendidikan, yakni pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Secara Praktis

Adapun kegunaan secara praktis yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Bagi guru

Dapat memberikan alternatif dalam memacu belajar siswa mengenai pembelajaran kemampuan menulis teks prosedur dengan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran aplikasi android G-Teks Pro (Genre Teks Prosedur) untuk mendukung keberhasilan dalam pembelajaran menulis teks prosedur.

b. Bagi siswa

Diharapkan agar siswa mampu memiliki kemampuan menulis teks prosedur yang sesuai dengan struktur dan kebahasaan dengan memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur dengan media berbasis aplikasi android G-Teks Pro. Selain itu, dapat menambah referensi bagi peneliti selanjutnya untuk memperdalam penelitian lanjutan yang menarik untuk diteliti mengenai pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini dapat menjadi acuan atau dasar bagi peneliti selanjutnya.