

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri merupakan orde perkembangan teknologi yang memberi kemudahan manusia untuk menilik berbagai informasi, kemajuan teknologi sangat berdampak besar bagi sistem pendidikan. Kemajuan teknologi yang sangat pesat membuat lulusan pendidikan harus bisa menggunakan teknologi yang berkembang saat ini untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan mudah. Firmadani (2020: 93) berpendapat bahwa perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat pengajar harus bisa mengembangkan media pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran berjalan selaras dengan perkembangan kurikulum, terutama kurikulum yang saat ini sedang disosialisasikan oleh dinas pendidikan yaitu Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan format baru yang digunakan dunia pendidikan untuk membuat inovasi sistem pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik. Fauzi (2022: 18) mengungkapkan bahwa Kurikulum Merdeka merupakan suatu sistem pendidikan yang memberikan kebebasan kepada orang-orang yang terlibat dalam dunia pendidikan. Salah satu kebebasan yang bisa digunakan dalam mengembangkan Kurikulum Merdeka adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Amalia (2022: 5) berpendapat bahwa inovasi Kurikulum Merdeka lahir sebagai alat untuk

mencetak generasi yang bisa memahami ilmu dengan cepat, siswa bukan hanya dituntut untuk hafal materi tetapi siswa diharapkan mampu untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya.

Permasalahan yang masih sering dialami dalam dunia pendidikan terutama dalam pembelajaran adalah masih lemahnya penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Al-kansa (2022: 12912) berpendapat bahwa proses pembelajaran di Indonesia masih kurang dalam penggunaan teknologi. Pembelajaran di sekolah masih berorientasi pada hafalan teori. Proses pembelajaran siswa lebih diarahkan kepada pemahaman teori sedangkan untuk penerapannya masih menggunakan metode ceramah untuk menerangkan. Kemajuan teknologi yang semakin pesat seharusnya guru bisa menciptakan media pembelajaran yang terintegrasi langsung dengan teknologi. Pembelajaran yang hanya menggunakan media buku dan papan tulis dapat membuat siswa menjadi kurang bersemangat, untuk mengatasi sistem pembelajaran yang kurang inovatif diperlukan media seperti gawai sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Teknologi mempunyai bagian yang sangat penting membantu dalam pendidikan masa kini, terutama setelah lahirnya Kurikulum Merdeka. Orang-orang yang terlibat dalam lingkup pendidikan dituntut untuk menciptakan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tentunya hal ini menjadi tantangan untuk guru agar bisa berpikir kreatif dalam menciptakan media pembelajaran. Menurut Nurrita (2018:

171) media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan selama pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Hadirnya alat bantu pembelajaran, dapat membuat rangsangan siswa dalam memahami suatu materi menjadi lebih mudah.

Fungsi teknologi dalam dunia pendidikan adalah kemudahan untuk mencari informasi. Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang begitu signifikan dimanfaatkan oleh berbagai negara untuk memperbaiki sistem pembelajaran, salah satunya adalah negara Indonesia. Semenjak kemajuan teknologi yang cukup pesat, Indonesia mulai memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan, salah satu contohnya adalah sistem ujian yang biasanya menggunakan kertas kini beralih menggunakan komputer. Selain itu, media pembelajaran yang awalnya hanya menggunakan buku kini mulai berinovasi dengan menggunakan perangkat teknologi. Menurut Sitopu (2022: 1) fungsi teknologi dalam dunia pendidikan adalah sebagai penunjang dalam keberlangsungan sistem pembelajaran. Jadi, fungsi teknologi dalam dunia pendidikan merupakan suatu sistem yang sangat membantu dalam kemajuan ilmu di dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran tentu harus mudah untuk dioperasikan, gawai merupakan alat yang saat ini digunakan manusia untuk melakukan komunikasi. Abad ke-21 menjadikan gawai sebagai benda pokok yang harus dimiliki manusia, gawai memiliki banyak manfaat salah satunya adalah digunakan sebagai media pembelajaran, setiap siswa pasti membawa gawai ketika di sekolah.

Oleh karena itu, gawai menjadi salah satu alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan gawai semakin mudah karena ditunjang dengan penggunaan sistem android. Android merupakan sebuah sistem *open score* yang memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk dapat melakukan pengembangan.

Sistem android menyediakan cara yang mudah untuk mengembangkan perangkat lunak, terutama pengembangan media pembelajaran. Android adalah sebuah sistem serbaguna yang bisa digunakan untuk mengembangkan aplikasi menjadi lebih sederhana. Penggunaan aplikasi android sebagai penunjang dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena pada dasarnya siswa lebih tertarik dengan hal baru. Pembelajaran yang awalnya hanya menggunakan media buku bisa dikombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran lebih canggih yaitu penggunaan aplikasi berbasis android. Model pembelajaran android tergolong praktis karena dapat mengurangi biaya. Menurut Ruthdwina (2022: 82) penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran membuat akses pengetahuan menjadi lebih mudah dan mandiri terutama siswa SMP.

SMP Negeri 02 Paguyangan merupakan sekolah dengan sistem pembelajaran yang masih menggunakan papan tulis dan buku sebagai penunjang media pembelajarannya. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah SMP Negeri 02 Paguyangan proses pembelajarannya masih belum ditunjang oleh penggunaan teknologi. Selain itu, penggunaan media

pembelajaran dengan perangkat gawai masih tergolong langka. Padahal, penggunaan sebagai alat bantu gawai dalam proses pembelajaran diperlukan dalam mencari materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 November 2022 didapatkan fakta bahwa di SMP Negeri 2 Paguyangan proses pembelajaran pada penyajian materi masih menggunakan media buku.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia didapatkan fakta bahwa media yang digunakan dalam hanya menggunakan buku teks, tetapi dengan adanya Kurikulum Merdeka guru dan siswa dituntut untuk menggunakan media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan penggunaan teknologi gawai. Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi pada tanggal 31 November 2022 dengan kelas VII A, diperoleh fakta bahwa ketika melaksanakan proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang inovatif, yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media buku dan LKS

Selanjutnya, pada pembelajaran di SMP Negeri 02 Paguyangan pembelajaran menggunakan buku, baik buku paket Bahasa Indonesia maupun LKS Bahasa Indonesia, sedangkan untuk alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia masih jarang digunakan. Proses pembelajaran di SMP Negeri 02 Paguyangan terutama pada kelas VII A biasanya siswa diberi tugas untuk mengerjakan soal baik tugas individu maupun kelompok kemudian setelah itu, guru menjelaskan materi di depan kelas. Guru juga

menyampaikan bahwa proses pembelajaran yang masih cenderung menggunakan buku membuat sistem pembelajaran menjadi kurang efektif, hal itu menyebabkan beberapa siswa merasa kesulitan dalam memahami materi.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, membuat banyak media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan atau digunakan untuk menunjang proses pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran menggunakan sistem android. Media pembelajaran berbasis android merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dioperasikan melalui gawai yang bisa diakses secara mudah dan praktis. Pengembangan aplikasi berbasis android merupakan sebuah langkah praktis untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dijelaskan.

Peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan pemanfaatan teknologi, terdapat beberapa penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis aplikasi android yang sudah dilakukan. Sehubungan penelitian yang dilakukan oleh Putri (2020) yaitu mengembangkan media pembelajaran menulis teks cerita rakyat, materi yang dikembangkan oleh Putri (2020) hanya mengembangkan satu mata pelajaran yaitu teks cerita rakyat. Semakin pesatnya perkembangan teknologi membuat aplikasi yang diciptakan harus memiliki fitur yang bisa meningkatkan sistem pembelajaran, terutama memiliki beberapa kumpulan materi, dari hasil wawancara dan observasi pada sekolah SMP Negeri 2

Paguyangan maka diperlukan media pembelajaran baru yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan sistem pembelajaran terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Si Bindo merupakan sebuah aplikasi android yang dihadirkan untuk menunjang sistem pembelajaran Bahasa Indonesia, Aplikasi Si Bindo merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang dilengkapi dengan materi penjelasan, video penjelasan dan juga terdapat soal latihan. Aplikasi Si Bindo merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang bisa dioperasikan dalam perangkat ponsel bersistem android, dengan hadirnya inovasi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran terutama dalam belajar materi Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi Bahasa Indonesia SMP kelas VII bernama Si Bindo. Dengan demikian, pengembangan yang akan dilakukan peneliti berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Si Bindo pada Materi Bahasa Indonesia SMP Kelas VII Semester 1.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penulis bisa mengidentifikasi masalah sebagai berikut

1. guru perlu menyediakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbantuan teknologi agar bisa diakses di mana sana dan kapan saja;

2. guru masih kurang dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia;
3. guru perlu menyediakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif untuk menunjang proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini digunakan sebagai batasan agar tidak ada penyimpangan dan pelebaran masalah, sehingga batasan masalah dalam penelitian ini adalah

1. pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis aplikasi Si Bindo yang bisa dioperasikan secara *online*;
2. penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi;
3. materi yang dikembangkan adalah materi Bahasa Indonesia kelas VII yang terdiri dari tiga bab materi yaitu teks deskripsi, teks cerita fantasi, dan teks prosedur.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Si Bindo untuk kelas VII SMP Negeri 2 Paguyangan yang valid?

2. Apakah media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Si Bindo pada materi kelas VII SMP Negeri 2 Paguyangan praktis digunakan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis aplikasi Si Bindo pada materi kelas VII SMP Negeri 2 Paguyangan semester 1 yang Valid.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis aplikasi Si Bindo pada materi kelas VII SMP Negeri 2 Paguyangan semester 1 dapat digunakan dengan praktis.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. produk dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi Si Bindo pada materi Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Paguyangan kelas VII semester 1;
2. media pembelajaran Bahasa Indonesia ini dikembangkan dengan bantuan program google sites dan juga *web* bernama Appgeyser.com;
3. hasil akhir media pembelajaran Bahasa Indonesia akan disimpan ke format *apk*;
4. media pembelajaran Bahasa Indonesia ini dapat dioperasikan dengan ponsel sistem android;

5. media pembelajaran ini dapat oleh pendidik maupun peserta didik secara *online*;
6. media pembelajaran Bahasa Indonesia ini dilengkapi gambar, audio, dan audio video.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi SMP diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis. Menurut Sri (2017: 15) manfaat teoretis merupakan manfaat yang menjelaskan tentang peran penelitian terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sedangkan manfaat praktis merupakan manfaat yang berperan untuk menjelaskan manfaat atau subjek atau organisasi yang diteliti.

1. Manfaat Teoretis

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang diharapkan penelitian ini dapat membuat sistem pembelajaran di sekolah menjadi lebih inovatif. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan gambaran dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya adalah dengan menggunakan sistem android tetapi dengan menggunakan teknik penelitian dan pendekatan yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang bisa digali dalam penelitian ini, diharapkan bisa bermanfaat bagi berbagai pihak terkait, diantaranya:

- a. Bagi guru di SMP Negeri 2 Paguyangan, memberikan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang baru kepada siswa agar pembelajaran di sekolah tidak berjalan monoton, dan siswa dapat memahami materi dengan baik.
- b. Bagi siswa di SMP Negeri 2 Paguyangan, dapat digunakan oleh sebagai media pembelajaran baru.
- c. Bagi sekolah di SMP Negeri 2 Paguyangan, diharapkan dapat meningkatkan sistem pembelajaran di sekolah, terutama dalam menyampaikan materi sekolah bisa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.