

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keterlibatan teknologi digital di dalam dunia pendidikan merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk membuat inovasi dalam aktivitas pembelajaran. Dikatakan demikian karena teknologi digital dapat menampilkan konten edukasi yang memudahkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, misalnya permainan atau kuis untuk pendalaman materi dan konten edukasi lainnya (Aulia, 2023). Selain itu, adanya tuntutan pada pembelajaran abad 21 yang mengharuskan guru untuk menguasai dan menerapkan kompetensi mengenai TPACK (*Technological pedagogical content knowledge*) sebagai bentuk inovasi kegiatan pembelajaran di era multiliterasi digital.

Kurikulum yang digunakan di sekolah saat ini yaitu Kurikulum Merdeka Belajar. Konsep dari pembelajaran merdeka belajar guru diberi kebebasan menggunakan sumber belajar yang efisien bagi siswa, dan disesuaikan minat dan kebutuhan belajar siswa (Jannah et al., 2022). Pemanfaatan media pada Kurikulum Merdeka Belajar akan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dari sumber manapun, kapanpun, dan dimanapun. Kemandirian dalam merdeka belajar ini juga mengubah metode belajar konvensional, berpikir, dan mengakses sumber daya dan media pendidikan di sekolah (Sutisnawati et al., 2022).

Kurikulum merdeka memiliki karakteristik yang esensial, salah satunya yaitu pembelajarannya berfokus pada materi-materi yang mendasar sehingga waktu untuk memperoleh pembelajaran yang intensif sesuai kompetensi dasar seperti literasi dan numerasi dapat sangat tercukupi. Secara tidak langsung pelaksanaan kurikulum merdeka menjadi keputusan yang tepat untuk menumbuhkan minat literasi siswa. Dalam kurikulum tersebut juga berupaya untuk menjadikan peserta didik tak sekedar menguasai ilmu pengetahuan tetapi peserta didik juga diajarkan bagaimana menyelesaikan masalah (Idhartono, 2022).

Capaian pembelajaran merupakan bentuk inovasi dari Kurikulum Merdeka yang pada kurikulum sebelumnya yaitu diketahui sebagai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (Taufik & Narawaty, 2022). Adapun perbandingan dengan kurikulum sebelumnya yang setiap mata pelajaran, tak terkecuali Bahasa Indonesia didasarkan pada kompetensi yang mencakup spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang selanjutnya terikat ke dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar (Daga, 2020; Junaidin & Komalasari, 2019). Sedangkan pada kurikulum merdeka, capaian pembelajaran dijadikan alat pengukur tingkat kemajuan siswa.

Adanya pembaruan kurikulum, capaian pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia mengacu pada kompetensi dalam fase tingkat D pada jenjang SMP/MTS. Fase D ialah fase penerapan atau implementasi. Dalam tahap ini, siswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan wawasan dan keterampilan yang telah dipelajari. Siswa berlatih mengerjakan proyek,

simulasi, atau kegiatan praktis lainnya yang membuat siswa dapat menerapkan konsep-konsep dalam situasi yang nyata (Safira et al., 2023).

Keterampilan berbahasa yang berpengaruh pada kompetensi belajar individu ialah keterampilan menyimak. Dalam konteks pembelajaran bahasa, aktivitas menyimak dapat menjadi faktor keberhasilan akademik Hal ini diungkapkan oleh penelitian (Abdulrahman et al., 2018;Listiyaningsih & Surakarta, 2017; Tangkakarn & Gampper, 2020; Tanrikulu, 2020) yang menunjukkan bahwa penyimak yang baik relatif lebih berhasil dalam pembelajaran.

Menyimak melibatkan fungsi kognitif otak manusia, pengolahan dapat mengutarakan hasil berpikir atau penalaran, sikap dan perasaan, memungkinkan terjadinya interaksi sosial, dan mencari informasi melalui kemahiran berbahasa yang dimiliki. (Saodi et al., 2021). Selain itu kemampuan menyimak dapat dilihat pada aktivitas mendengarkan lambang lisan, interpretasi, kognisi, dan apresiasi untuk memperoleh informasi dengan memahami pesan secara lisan (Rachmi, 2015).

Salah satu kemampuan yang diharapkan dalam kurikulum merdeka adalah menumbuhkan daya cipta, rasa keingintahuan, kapasitas dalam menyusun pertanyaan dalam membangun pemikiran yang digunakan dalam keperluan belajar sepanjang hayat (Haryanti & Kurino, 2022). Adapun korelasi antara aktivitas menyimak dan berpikir kritis berimplikasi pada pengembangan keterampilan kritis pada siswa karena saat mendengarkan, penerima juga dapat mempertanyakan secara kritis dapat dipercaya atau diandalkannya sumber,

relevansi argumen atau gaya bahasa yang digunakan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Rahmawati et al., 2019) bahwa berpikir kritis ialah satu dari faktor keberhasilan dalam pembelajaran, karena siswa dapat mengasah pola pikir.

Akan tetapi, kompleksitas menyimak yang mengarah pada ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap belum banyak ditemukan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan beberapa aspek seperti (1) minimnya perhatian pada pengajaran keterampilan menyimak hanya terpaku pada kemampuan menulis, berbicara, dan membaca, (2) media dan bahan yang digunakan, (3) sajian materi yang tidak teroganisir (Mana et al., 2020; Prihatin, 2017; Sugiyono, 2014). Selaras dengan dengan persoalan tersebut, berkaitan dengan rendahnya kemampuan menyimak dikarenakan siswa kecenderungan meremehkan pembelajaran menyimak dengan penelitian dilakukan (Kim & Phillips, 2014) bahwa aktivitas membaca lebih sering dilakukan disekolah yakni 58% dibandingkan aktivitas menyimak 8%.

Adapun permasalahan juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh (Husniyah, 2022) pembelajaran menyimak dongeng biasanya dilakukan dengan cara guru membacakan dongeng dan peserta didik hanya mendengarkan. Aktivitas belajar tersebut kurang efektif dan kurang menarik peserta didik dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang minim mengikutsertakan siswa secara aktif mengakibatkan kapasitas pemahaman siswa kurang seimbang karena kurang melatih kemampuan berfikirnya secara mandiri.

Sebaiknya, pada aktivitas belajar peserta didik cenderung lebih aktif dalam menyampaikan gagasan, mencari informasi dan menemukan solusi dari permasalahan. Idealnya pembelajaran aktif bukan hanya suatu kegiatan penguasaan konsep dan melihat hasil akhir, tetapi juga berproses untuk menemukan suatu hal (Fitria, 2017).

Berdasarkan persoalan tersebut, solusi yang bisa diberikan yakni merancang media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri. Media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Pemanfaatan media yang tepat dalam pembelajaran dapat merangsang daya pikir peserta didik untuk mengeksplorasi secara mandiri sehingga memberikan pengalaman belajar yang baru (Chrisyarani, 2018); Maulana et al., 2020; Rastati, 2018). Oleh karena itu, agar tujuan belajar berjalan efektif, maka guru perlu menyediakan media yang dapat dipergunakan sesuai lingkungan belajar.

Penggunaan *android* sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif serta solusi untuk membuat siswa semakin aktif dalam aktivitas belajar yang tentu membawa pengaruh pada hasil belajar. Media pembelajaran berbasis *android* bersifat efisien dan praktis dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan berbantuan media dapat memudahkan peserta didik dalam belajar karena dapat dilakukan secara berulang-ulang. Selain itu siswa juga dapat memahami materi tanpa adanya keterbatasan tempat dan waktu (Apsari & Rizki, 2018).

Berikut ini terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. *Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh (Andriani, 2021);

(Rambe et al., 2022). Dari kedua penelitian tersebut diperoleh hasil yang membuktikan bahwa dengan bantuan media ajar yang fokus pada keterampilan menyimak siswa dapat membawa pengaruh baik pada hasil belajar siswa. Persamaan dan perbedaan juga ditemukan dalam penelitian tersebut. Persamaan terletak pada penggunaan media yang di dalamnya terdapat gambar yang dapat menunjang keterampilan menyimak siswa pada teks cerita fantasi. Sedangkan, perbedaan terletak pada fokus media berbasis aplikasi yang luarannya dapat meningkatkan pemahaman kritis pada siswa.

Kedua, penelitian dilakukan oleh (Syafriana et al., 2017); (Motulo et al., 2021). Dari kedua penelitian tersebut ditemukan hasil bahwa pengembangan melibatkan teknologi berupa animasi yang diimplementasikan pada pembelajaran teks cerita fantasi membawa pengaruh pada kemampuan menyimak siswa. Terdapat persamaan serta perbedaan pada kedua penelitian tersebut. Persamaan terletak pada penggunaan media berbasis teknologi pada keterampilan menyimak siswa yang fokus pada teks cerita fantasi, sedangkan perbedaan terletak pada capaian siswa pada akhir pembelajaran yaitu menyimak kritis yang terbantu dengan media berbasis aplikasi.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh (Budiarti & Mawan, 2021) Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan e-modul untuk pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterampilan menyimak mahasiswa. Adapun persamaan terletak pada pembuatan produk yang digunakan untuk menunjang keterampilan menyimak. Akan tetapi, penelitian tersebut juga ditemukan perbedaan yakni peningkatan keterampilan menyimak belum fokus terhadap penilaian hasil simakan.

Dalam perancangan media aplikasi berbasis *android* perlu memperhatikan beberapa kriteria yaitu Pertama, keselarasan materi dan capaian pembelajaran juga mengacu pada kurikulum yang digunakan saat ini sehingga dapat bermanfaat bagi guru maupun siswa dalam menunjang kegiatan pembelajaran terutama pada keterampilan menyimak. Kedua, terdapat penyajian indikator capaian berpikir kritis sebagai keberhasilan belajar. Ketiga, Bahasa yang digunakan mudah dipahami, desain menarik yang akan memotivasi siswa dalam belajar Keempat, isi konten simakan harus disesuaikan dengan capaian belajar. Kelima, perancangan media ini dikombinasikan dengan tampilan visual seperti gambar dan suara, sehingga menjadi media yang informatif dan menarik. Keenam, Media pembelajaran yang dihasilkan berbentuk *.apk* yang dapat diunduh oleh pengguna khususnya peserta didik dan guru.

Berdasarkan permasalahan telah, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Aplikasi Mamabel Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kritis pada Siswa Kelas VII SMP. Pengembangan media aplikasi penting dilakukan, untuk melihat peningkatan hasil belajar khususnya pada kompetensi yang dikembangkan yaitu menyimak kritis.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

- 1) Bagaimana desain produk media pembelajaran aplikasi mamabel dalam mengembangkan keterampilan menyimak kritis siswa kelas VII SMP?

- 2) Bagaimana kelayakan produk media berbasis aplikasi mamabel untuk mengembangkan keterampilan menyimak kritis siswa kelas VII SMP?
- 3) Bagaimana efektivitas media berbasis aplikasi mamabel untuk mengembangkan keterampilan menyimak kritis siswa kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan :

- 1) Menghasilkan desain produk media pembelajaran aplikasi mamabel dalam mengembangkan keterampilan menyimak kritis bagi siswa kelas VII SMP;
- 2) Mendeskripsikan kelayakan produk media berbasis aplikasi mamabel untuk mengembangkan keterampilan menyimak kritis bagi siswa kelas VII SMP;
- 3) Menguji efektivitas media berbasis aplikasi mamabel untuk mengembangkan keterampilan menyimak kritis bagi siswa kelas VII SMP;

1.4. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, dapat memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keberhasilan belajar pada siswa mengenai keterampilan menyimak kritis.
- 2) Bagi siswa, produk yang dikembangkan ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengembangkan keterampilan menyimak kritis dengan bantuan media aplikasi yang menarik dan inovatif.
- 3) Bagi Peneliti Lain, produk yang dibuat dapat digunakan sebagai referensi pengembangan media mengenai teks cerita fantasi serta

diharapkan juga dapat menghasilkan produk media yang lain dengan memperhatikan permasalahan yang ada pada sekolah.

2. Manfaat Teoritis

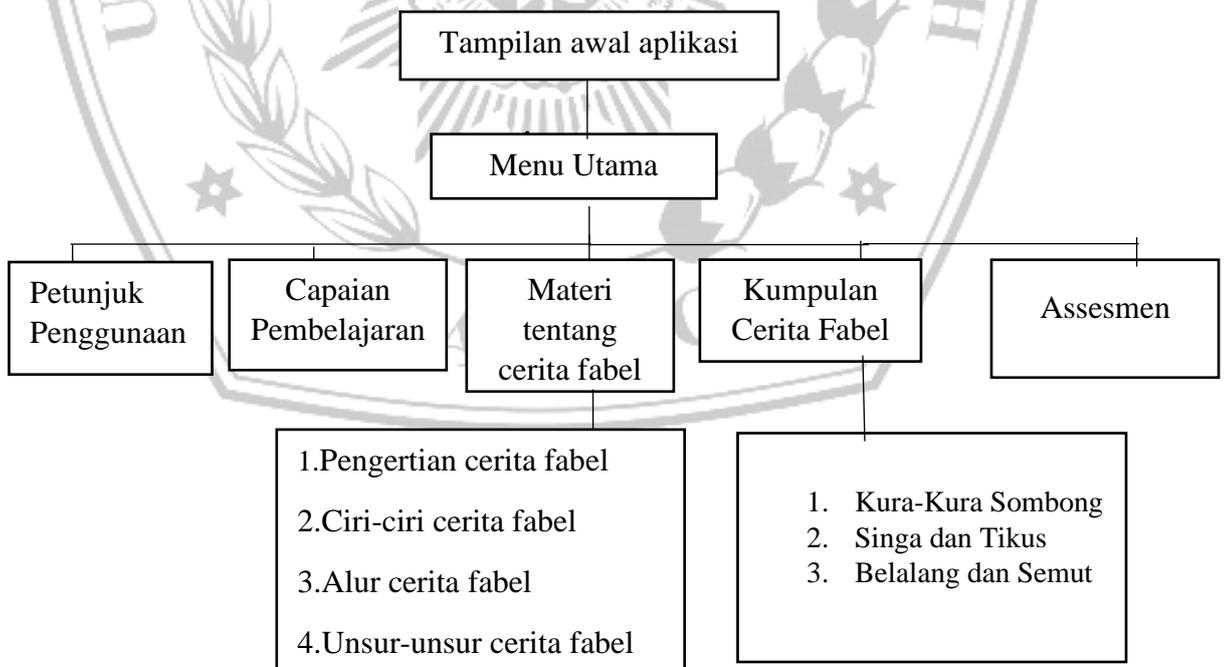
Penelitian ini memiliki manfaat teoritis yaitu berperan dalam mengembangkan keterampilan menyimak kritis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga dapat memudahkan siswa maupun guru dalam ketercapaian capaian pembelajaran.

1.5 Spesifikasi Produk

Berikut ini terdapat rancangan media yang dikembangkan oleh peneliti sebagai fasilitas pendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan menyimak kritis siswa kelas VII SMP.

1.5.1 Spesifikasi Desain Media Aplikasi Mamabel

1) Tampilan Fisik (Kerangka Desain)



Media aplikasi dikembangkan memuat beberapa komponen yang mendukung teks, gambar, suara serta animasi sehingga mampu menggambarkan objek atau materi yang disesuaikan dengan focus pada menyimak kritis. Media aplikasi Mamabel ini dikembangkan menjadi media yang di dalamnya terdapat beberapa menu mulai dari petunjuk penggunaan media, capaian pembelajaran yang difokuskan untuk siswa kelas VII serta rangkuman materi dengan menu selanjutnya juga terdapat kumpulan cerita fabel dan juga disediakan menu assemen agar siswa dapat melatih pemikiran kritisnya dengan soal yang disajikan.

1.5.2 Spesifikasi produk (Isi Media)

Dalam menyediakan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, diperlukan uraian rancangan dari media yang penyusunan berkaitan dengan konsep mengembangkan keterampilan menyimak kritis pada teks cerita fabel.

1) Capaian Pembelajaran

Fase D (Umumnya digunakan untuk siswa kelas VII), yaitu :

Elemen : Menyimak

1. Peserta didik mampu menganalisis dan memaknai informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang tepat dari berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) audiovisual dan aural dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara.
- 2) Tujuan pembelajaran : peserta didik mampu menganalisis informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, atau pesan yang tepat.

1.6 Asumsi Penelitian dan Batasan

Berikut ini terdapat asumsi penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran berbasis aplikasi, diantaranya

1. Sekolah memperbolehkan penggunaan *android* pada kegiatan pembelajaran.
2. Media aplikasi Mamabel dapat digunakan sebagai sarana yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menyimak kritis pada teks.
3. Siswa dan guru dapat mengoperasikan *android* yang digunakan untuk mengunduh serta membuka media aplikasi.

Adapun batasan dalam penelitian pengembangan produk sebagai berikut.

1. Isi konten media disesuaikan dengan capaian pembelajaran kurikulum merdeka pada elemen menyimak pada siswa SMP terutama kelas VII.
2. Fokus materi yang digunakan dalam mengembangkan media yaitu teks cerita fabel pada menyimak kritis.

1.7 Definisi Operasional

Definisi dalam penelitian dan pengembangan produk ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan penyedia sumber belajar yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi kepada pengguna agar tercapai tujuan atau capaian pembelajaran.

2. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang di dalam kebijakannya memberikan keleluasaan guru untuk memberikan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.
3. Aplikasi adalah sebuah perangkat yang telah siap diprogram untuk membantu pengguna dalam melaksanakan sasaran yang dituju.
4. Menyimak kritis merupakan kegiatan menyimak yang dilakukan untuk menemukan fakta atau kesimpulan yang diperoleh setelah memahami teks.
5. *Android* merupakan system operasi yang dipergunakan untuk mengelola perangkat keras seperti ponsel, tablet maupun *smartphone*.

