

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dianggap sebagai kebutuhan fundamental pada kehidupan seseorang yang memiliki peran utama untuk pengembangan kemampuan individu. Dengan hakikat, pendidikan adalah proses yang memiliki tujuan sebagai pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik manusia (Suryadi & Riyanto, 2020:45). Kualitas pendidikan yang baik akan melahirkan generasi yang kompeten dan berkualitas. Namun, keberhasilan pendidikan tidak lepas dari peran guru pada implementasi dan perancangan media pembelajaran yang efektif. Ini sesuai pada pendapat Malik (2020), dimana semakin kreatif dan inovatif media pembelajaran yang digunakan, semakin tinggi pula kualitas pembelajaran yang dicapai. Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik banyak yang tidak memiliki minat belajar sebab kurang menariknya media pembelajaran yang diterapkan (Magdalena *et al.*, 2021). Suatu materi yang biasa dianggap membosankan yaitu slogan, teks iklan serta poster (Rahma, 2021).

Kesulitan untuk memahami materi dirasakan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lintong Nihuta, terutama dalam menulis slogan, iklan serta poster. Temuan dari Sinaga (2018) menjelaskan metode pembelajaran konvensional menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam menulis teks tersebut. Namun, penelitian ini juga menemukan bahwa penerapan media gambar berseri bisa memperbaiki minat serta potensi siswa dalam menulis teks iklan, slogan, dan poster. Hasilnya menjelaskan terdapat kenaikan signifikan dalam hasil

pembelajaran siswa sesudah penerapan media tersebut, yang sekaligus menegaskan pentingnya pengembangan bahan ajar yang inovatif sebagai peningkatan hasil pembelajaran peserta didik. Selain itu, Pratiwi dan Sari (2021:78) juga menegaskan bahwa bahan ajar dan media pembelajaran memegang peranan krusial pada peningkatan motivasi dan hasil belajar. Media pembelajaran yang sesuai pada kriteria peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran, mengingat mereka masih berpikir secara konkret. Dengan demikian, materi yang bersifat abstrak perlu disajikan dalam bentuk yang lebih nyata dan visual agar mudah dipahami (Wijaya & Hidayat, 2021:112). Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan informasi satu arah.

Sesuai dengan penjelasan penelitian tersebut, bisa diberikan kesimpulan pembelajaran di era modern tidak lagi berpusat pada guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Model pembelajaran yang monoton, seperti ceramah panjang cenderung membuat peserta didik merasa bosan serta kurang berpartisipasi pada pembelajarannya. Tujuan pendidikan yakni membimbing peserta didik dalam mewujudkan kematangan psikis dan fisik serta mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Rahman, 2018:34). Untuk itu, diperlukan pengembangan media dan bahan pembelajaran yang inovatif, terkhusus dalam materi teks iklan, slogan, dan poster.

Salah satu bentuk pengembangan bahan ajar adalah melalui penyusunan buku pembelajaran yang kreatif. Buku merupakan komponen utama pada pembelajaran. Namun, banyak buku pelajaran yang ada di Indonesia memiliki sifat

yang tidak menarik dan membosankan, dimana bisa menyebabkan peserta didik mudah bosan dan kehilangan minat membaca (Kurniawan & Fitriani, 2020:56). Padahal, membaca adalah kegiatan penting yang dapat memperluas wawasan dan pengetahuan peserta didik.

Buku pelajaran seharusnya dirancang dengan desain yang menarik dan konten yang interaktif. Inovasi pada buku pembelajaran dapat dilakukan melalui upaya menyertakan materi, aktivitas serta kegiatan siswa yang terlibat langsung. Misalnya, dengan menyediakan gambar, video, atau *Qr code* yang dapat dipindai untuk mengakses konten digital (Nugroho & Saputra, 2022:89). Media pembelajaran semacam ini tidak hanya membuat peserta didik lebih tertarik, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, buku pelajaran harus disesuaikan terhadap sistem pendidikan di Indonesia.

Saat ini, Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka dalam peningkatan kualitas pendidikan, dimana dirancang untuk memberikan fleksibilitas bagi guru dan peserta didik untuk mewujudkan tujuan pembelajarannya. Kurikulum ini memiliki tujuan dalam peningkatan sumber daya manusia terbaik dan berdaya saing global (Darmawan & Putri, 2021:102). Salah satu prinsip Kurikulum Merdeka adalah memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk berpikir kritis dan berinovasi, sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila (Saputra & Wulandari, 2022:76).

Namun, pembelajaran saat ini seringkali terfokus pada metode konvensional yang mengandalkan penjelasan panjang oleh guru. Model pembelajaran ini seringkali mengakibatkan peserta didik tidak aktif dan merasakan kebosanan pada pembelajarannya. Pendidikan seharusnya berusaha memberikan tuntunan kepada

peserta didik dalam mewujudkan kedewasaan psikis dan fisik, serta mengaitkan pengetahuan dengan lingkungan mereka (Nurkholis, 2013:26). Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media dan bahan ajar pembelajaran, terutama dalam materi teks iklan, slogan, dan poster.

Suatu upaya pengembangan materi diantaranya melalui buku. Buku merupakan faktor utama pada proses pembelajaran, namun buku yang ada di Indonesia sekarang ini terkesan monoton dan tidak inovatif. Kurangnya pembaruan dalam buku ajar menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan, yang pada akhirnya mempengaruhi minat baca mereka. Padahal, membaca adalah kegiatan yang penting untuk menambah wawasan dan pengetahuan (Saputra & Wulandari, 2022).

Untuk itu, buku pelajaran perlu dirancang dengan lebih menarik. Buku yang inovatif, yang menyajikan materi dan kegiatan yang memerlukan peran langsung dari siswa, dapat meningkatkan minat belajar. Buku tersebut dapat dilengkapi dengan media pembelajaran seperti gambar dan video untuk menunjang proses belajar, serta memudahkan peserta didik pada pembahasan materinya. Ini tentunya akan meningkatkan stimulus belajar dan membaca mereka.

Penting juga untuk memastikan bahwa buku-buku yang dikembangkan tetap sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan perangkat penyusunan dan perencanaan capaian proses belajar, bahan kajian serta nilai yang diterapkan untuk panduan pelaksanaan suatu pendidikan (Selegi & Hartono, 2019:89). Kurikulum Merdeka bertujuan dalam memperbaiki sumber daya manusia dan perbaikan kualitas pendidikan di Indonesia. Merdeka belajar, sebagai bagian dari kurikulum ini, memberikan kebebasan berpikir dan berinovasi kepada peserta

didik, yang mendukung terwujudnya Profil Pelajar Pancasila (Vhalery et al., 2022:188).

Suatu penerbit yang memiliki fokus pada produksi dan penerbitan buku pembelajaran yaitu PT. Penerbit Intan Pariwara Edukasi. Buku tersebut adalah buku teks dan nonteks. Dimana bisa memberikan dorongan yang baik dan bisa dijadikan sebagai pendamping buku dari pemerintah. Buku yang diterbitkan perusahaan ini memiliki keunggulan yaitu terdapat media pembelajaran yang berbeda dengan buku lain, dimana disusun dan dirancang dengan menarik. Ini bermanfaat sebagai rasa ingin tahu dari peserta didik, sehingga tertarik dalam mempelajari dan membacanya. Suatu inovasi baru yang dimunculkan pada buku pembelajaran yakni memberi kegiatan materi, serta aktivitas yang melibatkan peserta didiknya.

Sesuai dengan temuan tersebut, adapun penelitian terdahulu yang sesuai pada penelitian ini. Pertama, penelitian dari Setiawan (2021) "*Pengembangan Media Poster dengan Materi Teks Iklan, Slogan, serta Poster Kelas VIII Bahasa Indonesia*". Dimana memiliki tujuan untuk melihat efektivitas penerapan media poster untuk membantu siswa pada pemahaman slogan, teks iklan, serta poster, khususnya pada proses belajar jarak jauh disaat adanya Covid-19, dimana peneliti menerapkan metode kuantitatif dan pendekatan eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa media poster mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Penelitian kedua dilakukan oleh Maulidia dan Turistiani (2018) "*Pengembangan LKPD Dengan Model Pembelajaran Langsung pada Materi Teks Iklan, Slogan, dan Poster Kelas VIII*". Dimana bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) guna

meningkatkan pemahaman siswa dalam materi. Metode yang diterapkan ialah penelitian dan pengembangan (R&D) yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, uji validitas, dan evaluasi efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa secara sistematis dan membantu mereka dalam menyusun materi dengan lebih benar.

Persamaan kedua penelitian ini terhadap penelitian saat ini ada dalam fokus utama yang sama, yaitu pengembangan media pembelajaran sebagai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi teks iklan, poster dan slogan. Kemudian, penelitian tersebut dengan penelitian sekarang sama-sama bertujuan untuk menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional.

Namun, terdapat perbedaan dalam jenis media yang dikembangkan. Penelitian oleh Setiawan (2021) menggunakan media poster sebagai alat bantu visual, sedangkan penelitian oleh Maulidia dan Turistiani (2018) mengembangkan LKPD berbasis model pembelajaran langsung. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan buku pengayaan interaktif yang tidak hanya menyajikan materi secara teoritis, tetapi juga dilengkapi dengan fitur digital seperti *Qr Code* dan video pembelajaran. Dimana memiliki tujuan pada pemberian pengalaman belajar secara interaktif dan menarik, berdasarkan keperluan pembelajaran di era digital saat ini.

Sejalan dengan pemilihan buku pengayaan interaktif, model pengembangan buku berdasarkan penelitian ini yaitu *A Recursive Reflektive Design and Development Model (R2D2)*, dimana memiliki beberapa fokus yakni a) fokus

penetapan, yang melibatkan identifikasi kebutuhan dan analisis masalah. b) fokus desain dan pengembangan, yang mencakup perancangan dan pengembangan produk berdasarkan masukan dari ahli dan pengguna. dan c) fokus penyebarluasan, yang berkaitan dengan distribusi produk dalam skala besar. Akan tetapi dalam temuan ini, fokus penyebarluasan tidak diterapkan sebab berhubungan pada produksi dengan skala besar.

Buku Pengayaan Interaktif pada SMP/MTs kelas VIII ini merupakan suatu buku yang memiliki inovasi baru. Penyusunan buku dinilai penting dalam penunjang peserta didik kelas VIII pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Buku tersebut disusun sebab belum ada buku keluaran dari pemerintah. Buku tersebut memiliki isi berdasarkan materi yang dibutuhkan peserta didik SMP/MTs kelas VIII.

Pentingnya penelitian dilakukan karena belum ada buku pengayaan interaktif atau non teks terkait dengan materi tersebut, dimana buku tersebut menjadi buku pertama yang dirancang sebagai penunjang proses pembelajaran peserta didik dan guru. Kemudian, masih belum ada buku dengan basis interaktif. Buku ini diharapkan mampu menyediakan materi yang tidak hanya teoritis, tetapi juga dilengkapi dengan contoh-contoh konkret, langkah-langkah pembuatan, serta latihan yang kontekstual dan interaktif. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar secara lebih mendalam dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi visual yang lebih baik, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini.

Berdasar pada penjelasan di atas, penulis menerapkan penelitian pengembangan terkait buku pengayaan interaktif dengan didampingi para praktisi di PT. Intan Pariwara Edukasi yang menunjukkan adanya kesenjangan, yaitu kurangnya buku pengayaan Bahasa Indonesia yang secara khusus membahas teks iklan, slogan, dan poster dengan pendekatan multimedia interaktif. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan buku pengayaan interaktif yang tidak hanya menyajikan materi secara teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui fitur-fitur interaktif. Terakhir penelitian ini penting dilakukan karena mengingat pentingnya kemampuan siswa dalam menciptakan teks iklan, slogan, dan poster yang efektif di era digital. Maka, penelitian ini agar bisa berkontribusi nyata untuk peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP/MTs.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar dengan pemaparan yang ada, maka diberikan perumusan pokok permasalahan yakni:

1. Bagaimanakah gambaran kebutuhan dan kondisi awal terhadap buku pengayaan interaktif yang membahas materi Teks Iklan, Slogan dan Poster bagi peserta didik SMP/MTs Kelas VIII?
2. Bagaimanakah proses perancangan dan penyusunan buku pengayaan interaktif yang memuat materi Teks Iklan, Slogan dan Poster untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII?
3. Sejauh mana tingkat kelayakan buku pengayaan interaktif yang dikembangkan pada materi Teks Iklan, Slogan dan Poster untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII berdasarkan validasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar pada penjelasan yang ada, peneliti memberikan tujuan penelitian untuk:

1. Untuk mendeskripsikan kebutuhan dan kondisi awal terhadap buku pengayaan interaktif yang menyajikan materi Teks Iklan, Slogan dan Poster bagi peserta didik kelas VIII SMP/MTs.
2. Untuk mengembangkan buku pengayaan interaktif yang berisi materi Teks Iklan, Slogan dan Poster sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas VIII SMP/MTs
3. Untuk mengetahui kelayakan buku pengayaan interaktif yang dikembangkan pada Teks Iklan, Slogan dan Poster berdasarkan hasil validasi ahli dan uji keterbacaan oleh peserta didik kelas VIII SMP/MTs

1.4 Implikasi Penelitian

1.4.1 Implikasi Teoretis

Secara teoritis, diharap bisa berkontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia, terkait pengembangan materi teks iklan, slogan dan poster berbentuk buku pengayaan interaktif. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis mengenai penyusunan buku pengayaan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran berbasis multimedia.

1.4.2 Implikasi Praktis

1.4.2.1 Pendidik Bahasa Indonesia

Untuk Pendidik Bahasa Indonesia, buku pengayaan interaktif yang dikembangkan dapat menjadi referensi tambahan dalam mengajarkan materi teks

iklan, slogan, dan poster secara terstruktur sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Buku ini juga memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar bisa mudah dimengerti dan lebih interaktif. kemudian, bisa memberikan bantuan kepada guru dalam mempersiapkan bahan ajar yang relevan dan mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan.

1.4.2.2 Siswa

Bagi siswa, buku pengayaan interaktif ini memberikan wawasan tambahan untuk memahami materi teks iklan, slogan, dan poster secara mendalam dengan pendekatan yang menarik dan sesuai usia mereka. Buku ini juga memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri melalui aktivitas kreatif yang disediakan, seperti praktik menulis dan merancang poster. Selain itu, buku ini membantu siswa meningkatkan kemampuan literasi dan kreativitas mereka melalui kegiatan membaca, menganalisis, dan membuat teks iklan, slogan, dan poster.

1.4.2.3 Peneliti lain

Bagi peneliti lain, buku pengayaan interaktif ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran serupa, baik untuk materi bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar pengembangan lebih lanjut dalam menyusun buku pengayaan yang terintegrasi dengan teknologi atau berbasis digital. Selain itu, penelitian ini memperkaya literatur terkait pengembangan buku pengayaan bahasa Indonesia yang berfokus pada materi teks iklan, slogan, dan poster.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Bahan Pembelajaran Interaktif

Bahan ajar interaktif adalah media pembelajaran yang disusun dengan melibatkan aktif peserta didik melalui interaksi langsung dengan konten, memungkinkan siswa memperoleh umpan balik langsung, menjelajahi materi sesuai kebutuhan, serta terlibat dalam simulasi atau aktivitas berbasis teknologi digital (Supriyadi, 2023).

1.5.1.1 Teks Iklan

Teks iklan adalah bentuk komunikasi tertulis yang disusun secara persuasif untuk memengaruhi khalayak agar tertarik pada produk, jasa, atau gagasan tertentu, dengan memanfaatkan bahasa yang padat, menarik, dan berorientasi pada audiens target, serta dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mengasah keterampilan menulis kreatif siswa dan mengenalkan prinsip-prinsip komunikasi pemasaran yang efektif (Yulianto, 2022).

1.5.1.2 Teks Slogan

Teks Slogan adalah rangkaian kata atau kalimat pendek yang dirancang untuk menyampaikan pesan tertentu secara singkat, padat, dan mudah diingat, sering digunakan dalam iklan atau kampanye untuk menciptakan kesan mendalam pada audiens tentang produk, jasa, atau nilai tertentu, dengan daya tarik emosional, fokus pada manfaat utama, dan menciptakan identitas yang kuat untuk tujuan yang diusung (Budianto, 2021).

1.5.1.3 Teks Poster

Teks Poster adalah media komunikasi visual yang dirancang sebagai menyampaikan informasi, pesan, atau ajakan secara efektif melalui kombinasi elemen teks, gambar, dan desain grafis, yang biasanya dipajang di tempat umum untuk menarik perhatian audiens dengan desain mencolok dan konten mudah dipahami, serta dalam pendidikan, poster dapat digunakan untuk sarana pembelajaran yang memberikan bantuan siswa pada pemahaman konsep-konsep tertentu dengan kreatif dan visual (Rosa, 2021).

1.5.1.4 Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran adalah indikator yang menunjukkan tingkat pencapaian siswa dalam memahami dan menguasai materi, mencakup keterampilan, pengetahuan dan sikap yang bisa diwujudkan sesudah proses pembelajaran, serta berfungsi untuk mengevaluasi efektivitas pengajaran dan membantu guru merancang strategi berdasarkan kebutuhan siswa, sehingga siswa bisa fokus dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan (Cahyani, 2024).