

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan, teknologi dan sains tumbuh dengan sangat cepat. Contohnya, pada bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK), Maka perlu pengintegrasian teknologi ke dalam proses pembelajaran oleh tenaga pengajar. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran dapat mengarah pada pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kreatif, inklusif, dan evaluatif. Adanya perkembangan teknologi berdampak sangat besar bagi kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Selain itu, kemajuan teknologi juga menyebabkan kebutuhan akan hasil belajar yang berkualitas semakin meningkat. Sistem pendidikan era globalisasi saat ini penting untuk di tingkatkan sebab pendidikan menentukan kehidupan di masa depan. Dalam bidang pendidikan, perkembangan IPTEK menunjukkan perkembangan yang sangat pesat sehingga diperlukan seorang pendidik yang memiliki sikap terampil, kreatif, inovatif dalam system pendidikan

Pendidikan Bahasa Indonesia menjadi materi pembelajaran pokok wajib yang harus diajarkan. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan masyarakat Indonesia, Depdiknas (2006) Sebab Bahasa Indonesia memiliki fokus pada keterampilan berbahasa dan berpikir serta mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat mendorong dan menciptakan rasa percaya diri dalam hal komunikasi, berfikir kritis, kreatif, imajinatif. Bahasa Indonesia

mendorong dan meningkatkan kemampuan literasi pada seluruh kegiatan komunikatif yang menyongsong ketercapaian pendidikan dan pekerjaan. Bahasa Indonesia mengembangkan keterampilan bahasa reseptif yaitu menyimak, membaca, dan menonton juga keterampilan bahasa produktif yaitu lisan, ekspresif, dan tulisan. Hal ini dilandasi oleh tiga aspek yang memiliki keterkaitan dan saling mempengaruhi dalam mengembangkan kompetensi siswa, yakni bahasa (linguistik), sastra (pemahaman, apresiasi, reaksi, analisa, dan interpretasi karya sastra) serta kemampuan berpikir secara kritis, kreatif, dan imajinatif. Melalui peningkatan keterampilan bahasa dan sastra juga berpikir kritis, peserta didik haruslah mempunyai keterampilan literasi dan wawasan yang luas.

Berdasarkan pencapaian kurikulum merdeka Pada tahap E, murid memiliki kemampuan untuk mengekspresikan ide, pemikiran, sudut pandang, instruksi, atau pesan secara tertulis untuk berbagai maksud dengan cara yang rasional, kritisikal, dan kreatif, baik pada wujud teks informatif maupun fiksi. Murid mampu menulis teks eksposisi berdasarkan penelitian dan teks yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. Mereka juga memiliki kemampuan untuk mengadaptasi satu jenis teks ke jenis teks lainnya dalam konteks ekonomi kreatif. Kemampuan mereka dalam menulis juga termasuk kemampuan untuk menerbitkan karya tulisnya baik dalam bentuk media cetak maupun digital. Dengan kemampuan ini, peserta didik diharapkan dapat berkontribusi dalam dunia ekonomi kreatif, di mana keterampilan mereka dalam mengelola teks dan ide secara kreatif dapat menghasilkan produk atau layanan yang diminati pasar. Hal ini mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif, adaptasi, dan kewirausahaan dalam konteks ekonomi kreatif.

Kemampuan untuk mempublikasikan karya di media digital ataupun cetak dapat menjadi bagian dari keterampilan peserta didik. Peserta didik mampu mengoptimalkan berbagai format media untuk memberikan pesan dengan menarik dan memiliki relevansi yang akurat. Oleh karena itu untuk meningkatkan mutu pembelajaran, penting untuk memanfaatkan bantuan bahan ajar digital. Penggunaan teknologi telah menjadi bagian penting pada proses pembelajaran di era modern supaya menjadi lebih interaktif, dinamis, dan berkualitas. Djamas dan kawan-kawan (2018), menuturkan bahwa tanpa dukungan media pembelajaran, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian dan terlibat secara mendalam dalam proses pembelajaran. Sama halnya dengan pandangan Gunawardhana dan Palaniappan (2016), yang mengungkapkan apabila pengadaan media pembelajaran dapat mengembangkan kualitas pendidikan dan mempercepat pemahaman materi ajar oleh peserta didik. Oleh karena itu, tanpa media atau bahan pembelajaran, pada prosesnya pembelajaran mungkin belum optimal, tetapi dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Sementara itu dengan adanya multimodal digital yang meliputi beragam alat dan media untuk digunakan dalam konteks pembelajaran, lingkungan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Aspek terpenting dalam multimodal digital adalah penggunaan video dan gambar. Bahan ajar yang menggunakan video dan gambar sangat membantu memvisualisasikan konsep yang kompleks, menumbuhkan perhatian juga minat, sehingga dapat membantu pemahaman siswa. Misalnya dalam pembelajaran ilmiah dengan menggunakan media gambar akan mengetahui proses ilmiah yang sulit dipahami dengan kata-kata. Sementara itu

video juga akan membantu pembelajaran dengan menunjukkan sebuah situasi yang nyata seperti eksperimen yang tidak mungkin akan dilakukan dalam lingkungan kelas. Selain video dan gambar.

Multimodal digital mencakup elemen suara. Dalam elemen suara ini dapat digunakan dalam berbagai cara seperti efek suara, musik, narasi serta dialog. Seperti, audio book atau podcast dapat memberikan alternatif bacaan yang lebih menarik dan membantu siswa yang memiliki preferensi belajar auditori. Suara juga dapat meningkatkan keberagaman pengalaman pembelajaran dengan memperkenalkan variasi dalam intonasi, aksen, atau kecepatan bicara. Selain media visual dan audio, multimodal digital juga mencakup komunikasi *real-time* dan interaktif melalui teknologi seperti video konferensi, chat, atau forum online. Ini memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi secara langsung, berbagi ide, bertanya, atau memberikan umpan balik dalam waktu nyata, meskipun berada dalam lokasi yang berbeda. Pendekatan ini memfasilitasi kolaborasi dan pembelajaran berbasis komunitas, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mempromosikan pemahaman yang lebih mendalam. Dengan menggabungkan berbagai mode komunikasi dalam lingkungan pembelajaran, multimodal digital membantu mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan teks atau ceramah verbal.

Namun minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia sangat kurang dalam keterampilan menulis berdasarkan hasil observasi di SMA 1 Durenan bahwa keterampilan menulis non sastra tidaklah mudah. Oleh sebab itu tidak cukup dengan cara mendengarkan dan menyimak, namun siswa juga harus terlibat langsung pada kegiatan pembelajaran seperti tanya jawab, bertanya, mengerjakan

latian, mengadakan diskusi, meyampaikan ide, pendapat dan gagasan. Dengan cara seperti itu diharapkan antusiasme siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis non sastra semakin meningkat. Beberapa tantangan yang muncul sering kali berhubungan dengan cara penyampaian materi pembelajaran, di mana umumnya para guru cenderung menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi dengan metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik. Hal ini dapat mengakibatkan menurunnya minat belajar siswa, utamanya pada pembelajaran keterampilan menulis non sastra dengan Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal di SMA 1 Durenan, efektivitas dalam proses pembelajaran dirasa kurang oleh beberapa siswa, dan masih ada kesulitan dikarenakan sebagian guru dalam proses penyampaian materi di depan kelas masih menulis di papan untuk memberikan contoh gambaran dalam pembelajaran mata Pelajaran Bahasa Indonesia menyebabkan jenuh dan bosan. Dengan begitu siswa menjadi kurang aktif di dalam kelas. Maka di butuhkan visualisasi untuk menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya pada materi teks lho dan teks anekdot. Dalam konteks ini, diperlukan tindakan tertentu sebagai langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran. Salah satu langkah yang diperlukan adalah menghadirkan variasi dalam penggunaan bahan ajar digital, terutama dalam hal visualisasi, guna meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan pengembangan bahan ajar digital berbasis platfrom *ispring suite 11*. *Ispring Suite 11* merupakan perangkat lunak berkualitas tinggi, menurut Juraev (2019), di antara perangkat lunak lain yang biasa digunakan di bidang pendidikan. Menurut Ramadhani (dalam Fatmawati &

Oktarika 2019), *Ispring Suite11* adalah Sebuah aplikasi yang dapat dibuat untuk menghasilkan materi pembelajaran yang interaktif yang bisa memuat foto, animasi, audio, video, dan lainnya. Aplikasi ini memiliki proses pengolahan yang mudah tanpa pemrograman dan bisa diubah menjadi bentuk apa pun yang diinginkan. Berdasarkan ini maka peneliti ingin mengembangkan bahan ajar digital.

Proses pembelajaran harus dioptimalkan dengan pengembangan bahan ajar berbasis multimodal digital. *Smartphone* atau ponsel pintar (HP) adalah salah satu jenis kemajuan teknologi yang memiliki bahan ajar yang dapat digunakan seperti Ponsel pintar, laptop, atau tablet. Karena banyaknya fungsinya, ponsel pintar dianggap sebagai mini komputer. Dengan munculnya *smartphone*, banyak aspek kehidupan mengalami perubahan, contohnya adalah munculnya bentuk "Pembelajaran Mobile" dalam bidang pendidikan. M-learning adalah inovasi dalam pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Selain itu, siswa bisa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran melalui m-learning. Diharapkan bahwa *m-learning* bisa membantu siswa menjadi pribadi yang kritis dan mandiri secara tidak langsung. Pembelajaran mobile, juga dikenal sebagai *m-learning*, adalah mekanisme pembelajaran yang menggunakan media seperti notebook, laptop dan tablet (Majid, 2012). Salah satu cara untuk menggunakan teknologi kontemporer untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis multimodal digital. Karena android sekarang menjadi barang konsumsi sehari-hari, semua siswa dan guru harus memilikinya. Hal ini akan sangat memudahkan pembelajaran di sekolah dan mandiri di rumah, menumbuhkan keinginan untuk belajar, dan memudahkan

pemahaman materi baik secara individu ataupun berkelompok. Di sisi lain, menjadi lebih memudahkan bagi guru untuk memaparkan pelajaran kepada siswa.

Penggunaan bahan ajar berbasis muatan teks multimodal untuk meningkatkan keterampilan menulis non sastra memberikan akses yang lebih mudah. Sebab siswa bisa mengakses media itu kapanpun dan dimanapun, saat di sekolah maupun dirumah. Menurut penelitian yang telah dilakukan, E-Modul bisa dijadikan sebagai salah satu rujukan mandiri untuk siswa. Kelebihan dari produk ini termasuk aplikasi yang mudah digunakan dan memuat materi secara lengkap.

Penelitian ini memiliki relevansi atau keterkaitan dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu penelitian dari Larasati (2022) berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite 9 Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK Negeri 3 Surabaya*". Membahas tentang cara memaksimalkan visualisasi materi pengajaran pada media yang telah dikembangkan dan bertujuan agar memudahkan peserta didik dalam memahami topik atau bahan yang disajikan pada media dengan lebih cepat. Tetapi kekurangan dari penelitian diatas media hasilnya hanya bisa di akses menggunakan android. penelitian dari Kurnia, N., & Awalludin, (2022) berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Multimodal Pada Materi Barisan dan Deret*". Membahas tentang mengembangkan bahan ajar matematika berbasis multimodal pada materi baris dan deret menggunakan media bantuan yaitu power point, *Ispring Suite 10* dan website 2 apk builder. Kekurangan bahan ajar tersebut yaitu kurang bervariasi. Penelitian ketiga adalah penelitian dari Abidin, (2022) yang berjudul "*Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimodal Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar*". Penelitian ini menjelaskan implementasi

pembelajaran membaca sebelum penerapan bentuk multimodal efektif dan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimodal meningkatkan keahlian membaca siswa. Namun, ada beberapa masalah yang masih perlu diselesaikan, terutama terkait dengan upaya siswa untuk memahami teks multimodal secara menyeluruh, ketersediaan media multimodal yang cukup, teks multimodal yang masih jarang ditemukan di sekolah, dan tantangan untuk menerapkan pembelajaran multimodal. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar digital. Keputusan peneliti untuk melakukan penelitian ini didasarkan pada realitas apabila media pembelajaran yang diterapkan guru masih sederhana dan tidak menarik menyebabkan peserta didik bosan saat belajar. Dengan bantuan software pendukung iSpring Suite, bahan ajar digital ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa. Dengan mengembangkan produk berbasis bahan ajar digital, penyelenggara berharap dapat mencapai tujuan ini.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bertujuan mengembangkan bahan ajar digital bermuatan teks multimodal dalam pembelajaran menulis teks nonsastra. Kemudian meneguji kelayakan bahan ajar digital yang meliputi, rancangan bahan ajar digital yang mengintegrasikan berbagai elemen multimodal (teks, gambar, video, dan audio) untuk mendukung proses pembelajaran menulis teks nonsastra bagi siswa SMA. Dilanjutkan dengan menguji efektivitas bahan ajar meliputi melakukan evaluasi efektivitas bahan ajar digital bermuatan teks multimodal dalam meningkatkan keterampilan menulis teks nonsastra siswa SMA melalui metode penelitian eksperimen atau kuasi-eksperimen. Tujuan-tujuan tersebut akan membantu memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya efektif



dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga diterima dengan baik dan praktis untuk digunakan dalam lingkungan pembelajaran.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan tersebut terdapat rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

- a. Bagaimana desain bahan ajar digital yang memuat teks multimodal untuk meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dan teks anekdot pada siswa SMA 1 Durenan?
- b. Bagaimana kelayakan bahan ajar digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dan teks anekdot pada siswa SMA 1 Durenan?
- c. Bagaimana efektivitas bahan ajar digital untuk meningkatkan hasil belajar menulis teks laporan hasil observasi dan teks anekdot siswa SMA 1 Durenan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian untuk mengungkapkan dan menemukan solusi yang ingin dicapai oleh penulis yakni:

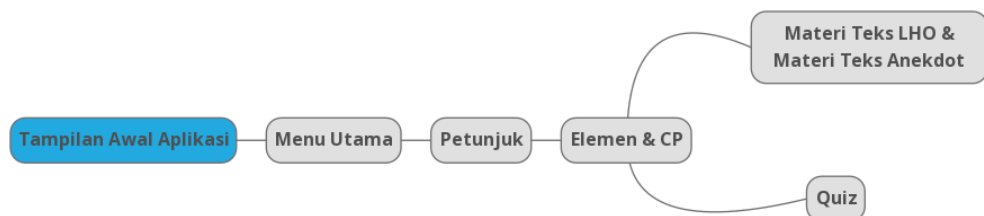
- a. Menghasilkan desain bahan ajar digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dan teks anekdot pada siswa SMA 1 Durenan?
- b. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar digital untuk meningkatkan kemampuan menulis teks laporan hasil observasi dan teks anekdot pada siswa SMA 1 Durenan?

- c. Menguji efektivitas bahan ajar digital untuk meningkatkan hasil belajar menulis teks laporan hasil observasi dan teks anekdot siswa SMA 1 Durenan?

#### 1.4 Spesifikasi Produk

Bahan ajar berbasis digital ini dibuat dengan menggunakan *ispring suite*, merupakan perangkat lunak yang terintegrasi dengan power point untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan mudah. Salah satu keunggulan utama ini dapat menyertakan materi singkat, video animasi, dan kuis ke dalam presentasi power point. Selain itu dapat membuat konten yang lebih menarik dan mudah dipahami.

##### 1.4.1 Spesifikasi Desain bahan ajar



Gambar 1. 1 Spesifikasi Desain Bahan Ajar

Desain bahan ajar memiliki spesifikasi beberapa komponen yang mendukung seperti teks, gambar, suara dan animasi, sehingga dapat menggambarkan objek atau materi yang disesuaikan dengan materi Teks LHO & Teks Anekdot pada elemen keterampilan menulis. Bahan ajar ini dikembangkan menjadi media yang didalamnya terdapat beberapa menu yang mencakup petunjuk

penggunaan, menu utama, elemen, dan materi pembelajaran yang difokuskan pada siswa SMA kelas 10.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun beberapa hal yang termasuk dalam manfaat penelitian sebagai berikut :

- a. Manfaat bagi siswa, guru serta pemerintah Penelitian diharapkan mampu menambah pengetahuan penelitian tentang pembuatan bahan ajar berbasis aplikasi android pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Penelitian ini menjadi bahan masukan untuk pengembangan bahan ajar berbasis Android khususnya dalam implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **1.6 Definisi Operasional**

- a. Bahan ajar adalah sarana/metode dan strategi yang diterapkan untuk meningkatkan hubungan dan pertukaran informasi antara pengajar dan murid di lingkungan pendidikan formal.
- b. Pembelajaran multimodal ialah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis modalitas seperti saluran komunikasi, teks, suara, gambar, video dan juga Gerakan.
- c. Pembelajaran berbasis digital adalah pendekatan pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital sebagai sarana utama untuk mengakses, menyampaikan, dan juga berinteraksi.

- d. Bahan ajar berbasis multimodal digital merupakan gabungan antara konsep pembelajaran multimodal dan digital, mengacu pada penggunaan teknologi digital untuk menyajikan konten pembelajaran melalui berbagai modalitas atau saluran komunikasi yang berbeda. Ini melibatkan penggabungan elemen-elemen seperti teks, suara, gambar, video, animasi, dan interaktivitas digital untuk memperkaya pengalaman belajar.
- e. Teks laporan hasil observasi (LHO) dan teks anekdot merupakan teks yang memberi informasi perihal sebuah situasi maupun objek sesudah penyelidikan maupun penelitian yang dilakukan dengan menyeluruh. Laporan hasil observasi bisa berupa temuan penelitian tentang sebuah objek, flora, fauna, sosial budaya, maupun lainnya. Teks laporan hasil observasi umumnya memuat informasi yang verifikabel dan teruji secara empiris. Sedangkan teks anekdot merupakan jenis teks yang bercerita tentang suatu peristiwa atau kejadian ringan yang memiliki unsur humor atau lucu. Anekdot biasanya mengandung penggambaran karakter, dialog, atau kejadian yang dapat mengundang tawa atau senyum pembaca atau pendengar. Tujuan dari teks anekdot adalah memberikan hiburan atau kesenangan melalui cerita-cerita pendek yang menggambarkan sisi lucu dari kehidupan sehari-hari.
- f. *Ispring Suite 11* merupakan salah satu software yang secara khusus dirancang untuk pembuatan e-learning dan materi pembelajaran interaktif. *Ispring Suite 11* memiliki fitur dan alat yang dapat membantu pengguna dalam membuat presentasi *E-learning* yang menarik dan efektif, termasuk modul interaktif, kuis, simulasi, video pembelajaran.

