

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam kehidupan karena pendidikan mampu membuat setiap individu memiliki daya pikir yang berkemajuan untuk menciptakan berbagai perubahan yang bermanfaat bagi kehidupan individu itu sendiri serta baik bagi bangsa dan negara. Rahman (2022:2) berpendapat bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi lain.

Pendidikan merupakan bagian yang inheren dengan kehidupan. Pemahaman seperti ini mungkin terkesan dipaksakan, tetapi jika mencoba merunut alur dan proses kehidupan manusia, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir (Hotman dkk, 2023:75).

Pada proses pendidikan tersebut guru sangat berpengaruh dalam proses keberhasilan pembelajaran. Guru harus mampu mencapai tujuan kognitif, sensorik, dan perilaku. Suharmi (2022:186) berpendapat bahwa kompetensi pedagogik tidak hanya terkait dengan pengetahuan ilmu pendidikan sebagai dasar terbentuknya kemampuan guru, secara spesifik ia berkaitan pula dengan konteks membimbing anak.

Pada proses pendidikan tersebut terdapat proses belajar-mengajar yang dilalui oleh guru tersebut. Proses belajar-mengajar pada hakikatnya adalah penerapan metode atau pendekatan dalam kegiatan belajar-mengajar (Lubis, 2021:98). Belajar-mengajar merupakan suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif ini karena adanya kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum proses pengajaran dilakukan.

Belajar adalah suatu proses yang terjadi karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya atau tanpa disengaja. Manusia dianggap telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku menjadi lebih baik dan bertambahnya wawasan yang dimiliki. Menurut Ruhimat dalam Murya (2017:80), belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu atau yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Sedangkan menurut Daryanto (2013:9), belajar dapat didefinisikan sebagai proses perolehan, pengasimilasian, dan penginternalisasian masukan kognitif, metodik, atau perilaku untuk digunakan secara efektif pada saat diperlukan dan menambah kemampuan untuk belajar lebih lanjut yang dimonitor sendiri.

Mutu pendidikan perlu ditingkatkan dengan adanya pembaruan proses belajar-mengajar. Salah satu usaha meningkatkan pembelajaran siswa adalah pemilihan bahan ajar dan media ajar. Menurut Setiani dalam Masykur (2017:178), perkembangan teknologi perangkat komputer serta aplikasi di segala bidang menuntut banyak pihak memberikan perhatian khusus kepadanya. Penguasaan terhadap teknologi tersebut merupakan satu hal yang perlu dimiliki generasi muda sekarang. Sedangkan menurut Attewel dalam Fatimah (2014:60), bahwa pembelajaran dengan menggunakan *m-learning* dapat digunakan di masa yang akan datang dengan tanggapan pendidik dan siswa berharap dapat menggunakan *mobile learning* dalam pembelajaran.

“Pada hasil survei dari Komisi Perlindungan Indonesia (KPAI) pada bulan April 2020 dalam *kpai.go.id* (2020), ditemukan bahwa 76,6% siswa menyatakan merasa kesulitan dan jenuh dalam mengerjakan berbagai tugas secara jarak jauh, sedangkan 26,8% siswa menyatakan tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan berbagai tugas secara jarak jauh. Hasil tersebut berdasarkan survei dari 246 pengadu KPAI sebagai responden utama dan 1700 responden pembanding dari 20 provinsi dan 54 kabupaten/kota di Indonesia,” (Damayanti, 2020:3).

Berdasarkan hal tersebut, guru dapat mengatasi pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan dengan melakukan pengembangan media. Begitu juga pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah-sekolah. Proses pembelajaran pada tanggal 30 September 2023 Surat Edaran Nomor 97/56/IX/2023 yang menyatakan bahwa kegiatan belajar-mengajar metode dalam jaringan (*daring*), sehingga pendidik melakukan pembelajaran secara daring dengan menggunakan *platform* bermacam-macam yang menyesuaikan dengan pembelajaran.

Cerpen termasuk sebuah karya sastra yang banyak digandrungi oleh masyarakat. Selain mempunyai kesan cerita yang singkat, cerpen memiliki kecenderungan berukuran pendek dan pekat. Di dalam cerpen, disajikan kebenaran yang diciptakan, dipadatkan, digayakan, dan diperkokoh oleh kemampuan imajinasi pengarangnya. Cerpen juga sebagai salah satu karya sastra yang diharapkan dapat memunculkan pemikiran-pemikiran yang positif bagi khalayak orang banyak khususnya para pembaca, sehingga diharapkan pembaca peka terhadap masalah-masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang mampu mendorong untuk berbuat atau berperilaku yang baik (Hotman, dkk 2023: 73).

Proses pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dituntut seorang guru harus menggunakan berbagai media pembelajaran sesuai dengan Undang-Undang 14 Tahun 2005 Bab IV Pasal 8 sebagai kompetensi profesional yaitu kemampuan teknologi relevan secara profesional dan prosedural dengan mata pelajaran yang diampu di sekolah (Suprayekti, 2011:204). Akan tetapi, di SMP Muhammadiyah 4 Palembang ketika peneliti melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sana memang mereka masih menggunakan kurikulum lama, yaitu Kurikulum 13. Ditambah lagi cara mengajar yang masih menggunakan metode ceramah, sehingga terkesan monoton dan peserta didik pada akhirnya kurang antusias dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, sedangkan sebenarnya alat pembelajaran seperti laptop cukup memadai dan terdapat lab komputer di lantai 2. Akan tetapi, ada beberapa kendala yang dihadapi guru di SMP 4 Muhammadiyah Palembang dalam

mengajar, yaitu kurang telalu memahami media pembelajaran terbaru (*up to date*) dengan menggunakan teknologi yang terbaru. Alasan lainnya mereka tidak terlalu bisa mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Apalagi setelah peneliti melakukan wawancara singkat dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, dalam materi cerpen pun cara beliau mengajar masih sangat monoton, di mana hanya menjelaskan materi yang ada di buku paket kemudian baru meminta siswa untuk mencari contoh cerpen, hanya seperti itu saja. Padahal guru tersebut dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada sekarang, seperti dengan menampilkan video. Maka dengan kendala yang dialami guru tersebut *platform* media pembelajaran memang harus ada inovasi sehingga dapat memacu motivasi dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga tujuan pembelajaran yang edukatif dapat tercapai.

Dengan kemajuan zaman sekarang ini di mana penguasaan teknologi yang telah menguasai segala bidang, maka sangat dibutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi. *Platform Google Sites* merupakan sebuah media pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur yang menarik untuk digunakan siswa dalam proses pembelajaran. *Google Sites* sendiri merupakan salah satu layanan yang berfungsi untuk membuat *website* sehingga kita dapat membuat media pembelajaran lalu mengirimkan *link* yang dapat diakses oleh peserta didik melalui gawai ataupun laptop sehingga terjadi proses pembelajaran yang interaktif. Berdasarkan landasan tersebut, maka peneliti akan melakukan pengembangan media berbasis teknologi yang akan dikombinasikan pada materi cerpen, yaitu *Google Sites*. Dengan begitu diharapkan dapat membuat peserta didik lebih berantusias dalam belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Oleh karena itu, sangat diperlukan penguasaan teknologi di segala bidang terutama bagi pendidikan karena kita sekarang telah memasuki era serba digital, maka harus kreatif dan berinovasi.

Selain itu, alasan saya memilih penelitian pengembangan ini karena belum pernah dilakukan di sekolah tersebut. Apalagi sebenarnya SMP Muhammadiyah 4 Palembang termasuk sekolah unggul dan islami. Jadi, diharapkan penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini nantinya dapat diterapkan di sekolah tersebut setelah diuji kevaliditasannya. Lalu berdasarkan hasil observasi peneliti di sekolah tersebut, pada siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 4 Palembang cenderung lebih tertarik dan antusias dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Bahkan, semua peserta didik kelas IX SMP Muhammadiyah 4 Palembang telah memiliki gawai untuk memudahkan mereka dalam pembelajaran dan terdapat pula lab komputer di lantai 2. Materi Teks Cerpen dan Silabus yang digunakan oleh peneliti juga disesuaikan dengan Kurikulum yang digunakan sekolah tersebut, yaitu Kurikulum 13. Walaupun masih menggunakan Kurikulum 13 nantinya media pembelajaran *Google Sites* ini tetap dapat digunakan dan diharapkan dapat meningkatkan antusias dan semangat siswa dalam belajar, sehingga proses pembelajaran yang interaktif dapat tercapai. Di zaman serba digital seperti sekarang memang harus dimanfaatkan penguasaan teknologi di segala bidang agar tidak tertinggal khususnya dapat berguna bagi dunia pendidikan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* di SMP Muhammadiyah 4 Palembang?
2. Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* di SMP Muhammadiyah 4 Palembang?
3. Bagaimanakah validasi media pembelajaran *Google Sites* pada materi cerpen di SMP Muhammadiyah 4 Palembang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru Bahasa Indonesia terhadap media pembelajaran menggunakan *Google Sites* pada materi cerpen di SMP Muhammadiyah 4 Palembang.
2. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Sites* pada materi cerpen di SMP Muhammadiyah 4 Palembang.
3. Dinyatakan valid atau tidaknya oleh orang yang ahli mengenai media *Google Sites* ini untuk digunakan di sekolah setelah dirancang pembuatannya dan diuji kevaliditasannya.

### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Google Sites*.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan ini mencakup materi cerpen yang ada dalam pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Kelas IX.
3. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran yang interaktif serta memiliki tampilan menarik yang disesuaikan dengan rancangan media pembelajaran, lalu mencakup materi dan gambar yang berkaitan dengan materi cerpen.

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Memacu semangat dan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif.
2. Menarik minat siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak merasa bosan dan bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran yang

sedang berlangsung. Juga guru dapat berinovasi dalam mengajar, tidak monoton.

3. Mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mudah dalam pembuatannya, tetapi tetap kreatif, inovatif, efektif, dan efisien sehingga dapat membantu proses pembelajaran.
4. Dapat meningkatkan dan bermanfaat bagi dunia pendidikan dan pembelajaran yang serba digital di zaman sekarang ini.
5. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti mengenai berbagai media pembelajaran yang interaktif.
6. Mengasah dan memacu semangat peneliti dalam belajar media berbasis *weblearning*.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, dan manfaat pengembangan, maka peneliti berasumsi bahwa:

- 1) Pengembangan media pembelajaran *Google Sites* lebih interaktif, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran *Google Sites* dapat meningkatkan daya minat serta hasil belajar siswa.
- 2) Adanya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti maka merupakan salah satu solusi dalam penyampaian materi yang lebih menarik, sehingga peserta didik dapat lebih berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 3) Dengan adanya *Google Sites* proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran ini hanya sebatas validasi saja serta dibutuhkan penggunaan laptop yang memadai dalam pembuatan media pembelajaran.

## G. Daftar Istilah

- Pengembangan : Usaha untuk menghasilkan suatu produk yang telah direncanakan yang nantinya akan dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Media Pembelajaran : Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.
- Google Sites* : Salah satu layanan yang berfungsi untuk membuat *website*. Sebagai bagian dari *Google Workspace*.
- Cerpen : Cerita Pendek (Cerpen) adalah suatu karangan pendek yang berbentuk naratif atau cerita prosa yang mengisahkan kehidupan manusia, baik itu yang menyenangkan, menyedihkan, mengharukan, mengesankan, menakutkan, mengerikan, dsb. Kisahnya pendek kurang dari 10.000 kata. Cerpen ini sangat disukai oleh semua orang karena ceritanya menarik



## DAFTAR PUSTAKA

- Allesi, M. S., & Trollip. 2001. *Multimedia for Learning Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Press.
- Arwanda, Priankalia dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Siswa Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah. 4 (2). 194—204.
- Damayanti, Anita dkk. 2020. *Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Jarak Jauh (PPJ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi*. Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, Jakarta: 7 Oktober 2020. Hal. 1—9.
- Daryanto. 2015. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Fatimah, Siti dan Yusuf Mufti. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa*. Jurnal Kaunia. 10(1). 59—64.
- Helaluddin, dkk. 2020. *Penelitian dan Pengembangan Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik dalam Bidang Pendidikan*. Banten: Media Madani.
- Hotman, dkk. 2023. *Kritik Sosial Cerpen Sepasang Sepatu Tua Karya Sapardi Djoko Darmono dan Relevansinya dalam Pembelajaran Sastra*. Jurnal Bindo. 7 (2). 71-78.
- Listini, dkk. 2021. *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Model Pembelajaran Word Square pada Kelas IX*. Jurnal Bindo. 5 (2). 47—52.
- Lubus, Mhd Syahdan. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Siswa Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah*. Jurnal Literasiologi. 5 (2). 95—105.

- Masykur, Rubhan dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Jurnal Pendidikan Matematika. 8(02). 177—186.
- Mulyati. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. Jurnal Bindo. 3 (1). 14—22.
- Mulyati. 2019. *Dieksis Sosial dalam Kumpulan Cerpen Lembah Kehidupan Karya M. Husseyn Umar (Kajian Pragmatik)*. Jurnal Bindo. 3 (2). 75—82.
- Mulyati. 2019. *Pengembangan Draft Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas XI Semester Genap di Daerah Sumatera Selatan dalam Era Otonomi Daerah*. Jurnal Bindo. 3 (1). 14—22.
- Muyaroah, Siti dan Mega Fajarita. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology. 6(2). 79—83.
- Nugraheni, Tri Dewi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen*. Skripsi: Tidak Diterbitkan.
- Okpatrioka. 2023. *Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya. 1 (1). 86—100.
- Rahman, abd dkk. 2022. *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*. Jurnal UNISMUH. 2 (1). 1-8.
- Sefiana, dkk. 2022. *Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 3 (1). 150-1588.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaimi. 2022. *Penguasaan Ilmu Dasar Pendidikan (Pedagogik) Sebagai Elemen Utama Kualitas Pengajaran Guru*. Jurnal Educandum. 8 (1). 182—194.

Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Supriatini, dkk. 2020. *Pengembangan Alata Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII*. 4 (1). 48-62.

Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.