

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran menulis yang mengajarkan siswa untuk menuangkan keinginan hati dan pikiran melalui tulisan maupun komunikasi antar sesama. Menurut pendapat Nurhasanah, pada dasarnya bahasa merupakan ekspresi, karena dengan bahasa, manusia dapat menyampaikan isi hati dan berkomunikasi dengan sesamanya.<sup>2</sup> Menurut Supriadi dkk, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sangat kompleks, siswa tidak hanya menuangkan ide tetapi, siswa juga dituntut untuk menuangkan gagasan, konsep, perasaan, dan kemauan.<sup>3</sup> Sedangkan, menurut Datu dkk, Tujuan pembelajaran menulis adalah agar siswa mampu mengungkapkan pendapat secara tertulis untuk menuangkan gagasan atau idenya secara runtut, dengan diksi yang tepat, struktur yang benar sesuai dengan konteksnya.<sup>4</sup> Berdasarkan pendapat di atas, Pembelajaran menulis Bahasa Indonesia dalam proses pelaksanaannya melibatkan olah rasa dan olah pikiran sehingga tercipta suatu tulisan. Pembelajaran menulis tidak luput dengan pentingnya media sebagai wadah proses interaksi antar siswa dan ru dalam penyampaian topik materi yang dibahas. Menurut pendapat Febriyanti dan Mulyaningtyas, bahwa media adalah alat dalam penyampaian pesan yang tidak terpisahkan dalam

---

<sup>2</sup> Nina Nurhasanah, "Peranan Bahasa sebagai Mata Pelajaran Wajib di Indonesia," *Eduscience: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2017): 87–93.

<sup>3</sup> Supriadi dkk, "Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa," *YUME: Journal of Management* 3, no. 3 (2020): 84–93, <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>.

<sup>4</sup> Yuli Limbong Datu dkk., "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi dengan menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Gambar Berseri pada Peserta Didik Kelas IV-A di SDN 8 Menteng Palangka Raya," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya* 2, no. 1 (2023): 31–41, <https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.219>.

pembelajaran Bahasa Indonesia.<sup>5</sup> Menurut Saleh dkk, pembelajaran kini mulai mengadopsi metode hasil kombinasi dari berbagai media belajar dan berhasil membuat kegiatan konvensional ini menjadi sesuatu yang modern.<sup>6</sup> Menurut Mulyaningtyas dan Khasanah, penting menggunakan media selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai proses penyampaian pesan yang digunakan guru kepada siswa.<sup>7</sup> Dengan demikian, media digunakan sebagai alat penyampaian pesan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Selain itu, media bermanfaat dalam pembelajaran yang dapat menarik dikarenakan saat ini media sudah berkembang secara modern yang menjadi wadah baru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media yang digunakan di MAN 3 Tulungagung salah satu media yang sering digunakan buku paket. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Lailiyatus Sa'diyah M.Pd. guru Bahasa Indonesia di MAN 3 Tulungagung. Diperoleh data bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran selain buku paket biasanya menggunakan beberapa sumber referensi pendukung lainnya seperti *Youtube*, *Google*, dan *E-Learning*.

Salah satu media yang digunakan beberapa guru yaitu *E-Learning* tetapi kurang mengaktifkan pembelajaran di kelas. Karena siswa sering mengabaikan tugas-tugas maupun materi yang

---

<sup>5</sup> Beby Dwi Febriyanti dan Rahmawati Mulyaningtyas, "Media Au-Vi berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia," *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* 2, no. 1 (2022): 53–73, <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2022.2.1.53-73>.

<sup>6</sup> Saleh dkk, "Media Pembelajaran," 2023, 1–77, <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>.

<sup>7</sup> Rahmawati Mulyaningtyas dan Uswatun Khasanah, "Media Cici Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII," *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia* 1, no. 1 (2021): 222–43, <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2021.1.1.222-243>.

disampaikan lewat *E-Learning* tersebut. Seperti saat memberikan tugas berupa soal ujian kepada siswa lewat *E-Learning* siswa dapat dengan mudah mencontek dengan mencari jawaban lewat sumber lain. Oleh karena itu, guru saat memberikan soal ujian lebih efektif dengan membacakan soal tersebut dan siswa diajak berpikir dengan cepat tanpa diberikan kesempatan mencari jawaban di internet. Oleh karena itu, di MAN 3 Tulungagung salah satu materi teks LHO yang merupakan pembelajaran mengenai menganalisis keadaan disekitar dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran dari buku paket maupun sumber di internet.

Pemilihan materi teks LHO digunakan dengan alasan sebagai berikut. Pertama, teks LHO ini merupakan teks yang digunakan dengan cara mengamati. Dengan demikian, teks ini dapat mengasah kepekaan dari siswa mengenai lingkungan di sekitarnya. Kedua, siswa dapat merangkai kata-kata mengenai keadaan di sekitarnya. Ketiga, kegiatan observasi dalam pembelajaran ialah kegiatan yang dilakukan dengan pendekatan saintifik.

Pembelajaran pada materi teks LHO siswa diajarkan untuk belajar mengobservasi tentang sesuatu di sekitarnya. Menurut Rhiantini dkk, materi laporan observasi merupakan keterampilan menulis yang menuntut siswa untuk lebih teliti dan peka dengan lingkungan sekitarnya, dalam penyajian laporan siswa dituntut untuk menulis dengan bahasa yang baik serta penggunaan tanda baca yang baik.<sup>8</sup>

Dengan demikian, siswa perlu adanya media pembelajaran pada teks LHO sesuai dengan lingkup materi kegiatan pembelajaran fase E kelas X ini yaitu Mengungkap Fakta Alam secara Objektif. Oleh karena itu, sesuai dengan pedoman kurikulum merdeka dengan elemen menulis. dengan demikian,

---

<sup>8</sup> Sari Rhiantini dkk, "Penerapan Metode *Two Stay Two Stray* dalam Upaya meningkatkan Keterampilan Menulis pada Materi Laporan Pengamatan," *Jurnal Pena Ilmiah* 2, no. 1 (2017): 121–30.

diperoleh TP menulis merupakan gagasan dalam bentuk laporan hasil observasi secara logis dan etis. Selanjutnya, mengubah laporan hasil observasi ke dalam format kreatif yang dapat diterbitkan di media elektronik.

Peneliti memilih MAN 3 Tulungagung sebagai lokasi penelitian karena di sekolah tersebut sudah memfasilitasi media yang berbasis teknologi dengan seperti adanya *wifi* dan sarana prasarana yang menunjang teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti memiliki sebuah ide memanfaatkan teknologi di sekolah tersebut dengan membuat media aplikasi tekstun. Selain itu, media aplikasi pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks laporan hasil observasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik meneliti mengenai media pembelajaran di sekolah dengan judul “Pengembangan Media Aplikasi Tekstun Berbasis *Website* Kodular pada Pembelajaran Menulis Teks LHO di MAN 3 Tulungagung”. Pengembangan dalam media ini tercipta untuk mengajak siswa belajar memahami materi teks LHO dengan aplikasi tekstun yang dapat diakses di gawai. Selain itu, fasilitas yang dapat diterima siswa seperti adanya materi yang dapat diakses dengan tampilan yang menarik dan beberapa soal-soal yang dapat dicoba soal uraian. Dengan demikian, faktor pendukung lainnya juga karena belum adanya aplikasi tekstun yang memuat materi mengenai pembelajaran menulis teks LHO.

## **B. Perumusan Masalah**

### **1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang ada di MAN 3 Tulungagung belum maksimal.
- b. Media pembelajaran teks laporan hasil observasi yang ada belum menunjang kegiatan pembelajaran secara maksimal.
- c. Tenaga pendidik kurang maksimal untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, penelitian dan pengembangan ini dibatasi oleh beberapa hal, yaitu sebagai berikut.

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia teks laporan hasil observasi kelas X.
- b. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi tekstun yang berisi materi teks laporan hasil observasi dan soal-soal uraian.
- c. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan pada fase E Kurikulum Merdeka dengan elemen keterampilan menulis.

## **2. Rumusan Masalah**

Latar belakang masalah yang menjadi bahan uraian tersebut dapat diklasifikasikan secara rinci mengenai permasalahan dalam penelitian dan pengembangan yang dipaparkan sebagai berikut.

- a. Bagaimana pengembangan media aplikasi tekstun berbasis *website* kodular pada pembelajaran menulis teks LHO di MAN 3 Tulungagung?
- b. Bagaimana uji coba kelayakan media aplikasi tekstun berbasis *website* kodular pada pembelajaran menulis teks LHO di MAN 3 Tulungagung?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Rumusan tujuan penelitian dan juga pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Mengembangkan media aplikasi tekstun berbasis *website* kodular pada pembelajaran menulis teks LHO bagi siswa kelas X MAN 3 Tulungagung.
2. Menguji kelayakan media aplikasi tekstun berbasis *website* kodular pada pembelajaran menulis teks LHO bagi siswa kelas X MAN 3 Tulungagung.

### D. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan sudah dihasilkan dapat membuat suatu produk berupa aplikasi tekstun yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan diharapkan dapat memberi manfaat dan kegunaan dalam kegiatan pembelajaran, baik secara teoretis maupun praktis.

#### 1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan media ajar berupa aplikasi tekstun. Dengan aplikasi tekstun dapat menambah wawasan dan sumber referensi baru bagi peneliti yang sejenis pada masa yang mendatang.

#### 2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini juga memaparkan beberapa kegunaan praktis yang diuraikan sebagai berikut.

- a. Bagi peneliti, dalam pengembangan yang dilakukan mengenai media pembelajaran aplikasi tekstun dengan memanfaatkan *website* kodular dalam menyusun media ini. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.

- b. Bagi peserta didik, dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti aplikasi tekstun ini, bagi peserta didik dapat termotivasi dan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran.
- c. Bagi guru, media yang dikembangkan dalam pembelajaran diharapkan dapat mendorong kreativitas guna mengembangkan media aplikasi tekstun yang sesuai dan menarik bagi siswa dalam pembelajaran.
- d. Bagi peneliti, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan referensi penelitian terkait dengan media pembelajaran dengan memanfaatkan media aplikasi tekstun.

## E. Penegasan Istilah

### 1. Penegasan Konseptual

#### a. Media Aplikasi Koin

Menurut Aditia dkk, aplikasi koin yang memiliki kepanjangan Konservasi Indonesia merupakan sebuah aplikasi pintar dalam bidang edukasi yang berlandaskan *Sustainable Smar Education*.<sup>9</sup>

#### b. Keterampilan Menulis

Menurut Lestari dkk, kemampuan menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif.<sup>10</sup> Dalam kegiatan menulis, siswa haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata.

---

<sup>9</sup> Restu Aditia dkk, "Aplikasi Koin: Pengembangan Media Penunjang Pembelajaran Menulis Laporan Hasil Observasi Berbasis Android bagi Peserta Didik Kelas VIII," *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia* 8, no. 1 (2023): 250–66, <https://doi.org/10.31943/bi.v8i1.316>.

<sup>10</sup> Sandra Ayu Lestari dkk, "Penggunaan Model *Reciprocal Teaching* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi pada Siswa Kelas X IPA 2 di SMA Negeri 1 Wonggeduku Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 431–37.

Untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif guru sehingga siswa mampu menulis dengan baik dan benar.

c. Teks LHO

Menurut Ernis dan Wahyuni, teks laporan hasil observasi ini merupakan penjabaran suatu objek yang berisi fakta-fakta yang dapat dibuktikan secara ilmiah.<sup>11</sup>

## 2. Penegasan Operasional

d. Media Aplikasi Tekstun

Aplikasi tekstun akronim dari teks tuntas yang dikembangkan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam aplikasi ini, dibuat sebagai saran dan prasarana pembelajaran yang berbasis android. Dengan, berisi beberapa materi yang berguna bagi siswa dalam pembelajaran. Pemilihan nama tekstun dikarenakan aplikasi ini dapat membantu siswa belajar dalam memahami teks LHO di rumah setiap saat.

e. Keterampilan Menulis

Keterampilan yang dilakukan dengan mengajak siswa untuk melatih diri dalam menulis mengenai ide dan gagasan-gagasannya di dalam sebuah tulisan. Tulisan yang disajikan dengan frasa, kata, dan klausa yang tersusun sesuai dengan kaidah kebahasaan yang ada.

f. Teks LHO

---

<sup>11</sup> Poni Ernis dan Neneng Wahyuni, "Penguasaan PUEBI terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi," *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran (KIBASP)* 5, no. 1 (2021): 71–82, <https://doi.org/10.31539/kibasp.v5i1.2927>.

Laporan hasil observasi merupakan keterampilan menulis yang menuntut siswa untuk teliti dan peka dengan lingkungan sekitarnya, dalam penyajian laporan siswa dituntut untuk menulis dengan bahasa yang baik serta penggunaan tanda baca yang baik.

## F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam hasil penelitian pengembangan dapat menghasilkan produk berupa aplikasi tekstun sebagai alat bantu proses kegiatan belajar yang berbasis aplikasi tekstun. Produk media pembelajaran ini berupa aplikasi tekstun pembelajaran dengan tampilan antarmuka yang menarik dan interaktif. Selain itu, aplikasi ini akan membantu siswa untuk memahami materi tekstual dari laporan yang dilihat. Spesifikasi penerapan media pembelajaran dikembangkan sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi tekstun dengan halaman awal yang berisi petunjuk penggunaan dan tombol mulai yang mengarahkan ke halaman utama.



**Gambar 1. 1 Tampilan Awal Aplikasi Tekstun**

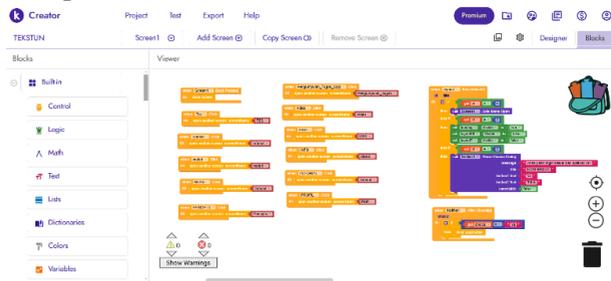
2. Bagian menu utama menampilkan halaman utama dari media aplikasi tekstun secara keseluruhan, seperti menu materi,

video, tugas dan pengumpulan tugas. Setiap tombol dalam aplikasi tekstun dapat diakses menuju ke bagian isi dari setiap tombol.



**Gambar 1. 2 Tampilan Utama Aplikasi Tekstun**

3. Bagian *blocks* merupakan yang digunakan untuk menjalankan menu-menu aplikasi tersebut.



**Gambar 1. 3 Tampilan Block Aplikasi Tekstun**

## **G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Terdapat beberapa asumsi dalam penelitian yang digunakan pengembangan ini ialah kelayakan media aplikasi yang diterapkan sebagai bahan dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Proses dari uji kelayakan media ini dapat dilakukan oleh para profesional,

praktisi, dan siswa. Sementara itu, batasan penelitian dan pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Penerapan media pembelajaran diuji untuk mengetahui kelayakan produk, bukan berdasarkan hasil belajar siswa.
2. Studi yang dilakukan untuk memeriksa kelayakan ini hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu MAN 3 Tulungagung.
3. Kelayakan dari media aplikasi dinilai oleh para ahli, praktisi, dan uji coba produk.
4. Media aplikasi tekstun terfokus pada topik pembahasan teks LHO dalam Kurikulum Merdeka.

## H. Sistematika Pembahasan

Dalam membuat sebuah penelitian, tentu disusun menggunakan sistematika yang baik agar hasil yang diberikan dapat sesuai dengan kaidah. Oleh karena itu, peneliti menulis sistematika pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, moto. Persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lembaga dan singkatan, daftar lampiran, abstrak, daftar isi.

### 2. Bagian Inti

Bagian inti terdiri atas **BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V**. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

- a. **BAB I** Pendahuluan berisi, menjelaskan latar belakang pembahasan tentang pengalaman penelitian, rumusan dari masalah yang diangkat, tujuan, dan penggunaan sistem penelitian membahas dan mengembangkan penelitian.

- b. **BAB II** Landasan teori berisi, menjelaskan tentang teori yang digunakan sebagai landasan atau dasar penelitian. Selain itu juga terdapat pola pikir dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian.
  - c. **BAB III** Metode penelitian berisi, meliputi metode dan model penelitian yang digunakan, proses penelitian dan pengembangan, dan validasi produk.
  - d. **BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan**, bagian ini menguraikan hasil penelitian dan pengembangan berdasarkan data, pengujian media, dan kelayakan aplikasi tekstun pada pembelajaran teks LHO kelas X di MAN 3 Tulungagung.
  - e. **BAB V Penutup**, berisikan kesimpulan dan saran atas penelitian yang dilakukan.
- 3. Bagian Akhir**  
Disajikan daftar rujukan dan lampiran-lampiran.