

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat delapan subbab yang berisi (1) latar belakang masalah, (2) perumusan masalah, (3) tujuan penelitian dan pengembangan, (4) kegunaan penelitian dan pengembangan, (5) penegasan istilah, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan penelitian, (8) sistematika pembahasan. Delapan subbab tersebut dijabarkan sebagai berikut.

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat memberikan dampak di kehidupan masyarakat. Saat ini dunia sedang memasuki era *Society 5.0*. Pada era ini masyarakat dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, salah satu bidang yang terdampak perkembangan peradaban pada era ini adalah pendidikan. Pendidikan memasuki era *society 5.0* akan memberikan beberapa perubahan seperti peningkatan penggunaan teknologi. Pendidikan pada era *society 5.0* sangat berkaitan dengan konsep kecakapan penggunaan teknologi yang semakin maju.² Perubahan dalam era *Society 5.0* dapat diamati melalui pergeseran fungsi sosial menuju pengaruh teknologi informasi dalam segala aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan.³

² Irsyad Kamal dkk, 'Pembelajaran Di Era 5.0', November, 2020, 265–76.

³ Nanda Alfian Kurniawan and Universitas Negeri Malang, 'Paradigma Pendidikan Inklusi Era *Society 5.0*', *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020, 2020, 1–6.

Penting untuk mengembangkan teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Pengembangan tersebut tidak hanya terbatas pada metode pengajaran tetapi juga penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan perkembangan zaman.

Beberapa hasil dari perkembangan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi. hal tersebut sejalan dengan pendapat Wilson yaitu penggunaan aplikasi sebagai media ajar selama pembelajaran memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan perangkat *mobile* dengan aplikasi yang mudah diakses dan fleksibel mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri.⁴ Pendapat lain dari Dinata yaitu pengembangan aplikasi sebagai media ajar diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi digital yang mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif, membantu mengatasi hambatan penggunaan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), membantu siswa tetap fokus dalam waktu yang lama dan meningkatkan rasa percaya diri mereka.⁵

Literasi digital juga memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir kritis, berkomunikasi dan berkarya yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ningsih berpendapat manfaat lain dari aplikasi sebagai media ajar adalah memberikan semangat baru dalam belajar yang meningkatkan kesenangan dan

⁴ Agus Wilson. 'Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) melalui Aplikasi Berbasis Android saat Pandemi', 2020 Global SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 5 (1).

⁵ Karsoni Berta Dinata, 'Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring'. 2021 Jamal Ekspone, 11 (1), hlm 20-27.

minat siswa dalam proses pembelajaran.⁶ Aplikasi sebagai media ajar dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa dapat merasakan langsung manfaat dari media ajar yang dikembangkan tersebut. Materi pembelajaran yang disampaikan melalui aplikasi adalah bagian dari transformasi digital yang memberikan dukungan kepada guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan media ajar yang digunakan oleh guru di MTsN 3 Blitar hanya berupa buku paket dari Kemendikbud, sehingga penggunaan media berbasis teknologi kurang maksimal terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia. Fifit berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat memudahkan proses belajar mengajar dari segi efektivitas dan efisiensi.⁷ Dikembangkannya media ajar berbentuk aplikasi ini diharapkan dapat menjadikan suasana berbeda dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Selain itu, guru belum terlalu memanfaatkan teknologi yang ada khususnya pada media ajar yang digunakan. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru lebih suka menggunakan media ajar yang telah ada karena dinilai lebih mudah, faktor lain yang memengaruhi adalah kurangnya sosialisasi tentang media ajar berbasis teknologi. Rose dan Febriana menyatakan bahwa guru masih banyak yang mengalami kesulitan dalam

⁶ Gemala Wahyu Ningsih, 'Game Edukasi Sejarah di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android', 2020 (Undergraduate (S1) thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar)

⁷ Fifit Firmadani, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), 93–97 <http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660>.

merancang dan mengoperasikan media pembelajaran berbasis teknologi.⁸ Oleh karena itu perlu adanya tambahan media ajar agar suasana belajar lebih variatif, menyenangkan, dan interaktif.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dikembangkan pada seluruh materi bahasa Indonesia salah satunya pada materi teks pidato persuasif. Peneliti memilih pidato persuasif karena materi ini merupakan salah satu bentuk komunikasi untuk menyampaikan informasi atau ilmu pengetahuan yang bersifat mengajak. Selain itu, dalam penyampaian informasi agar bahasa yang digunakan mudah dipahami harus memperhatikan struktur kebahasaan. Kemampuan dalam menyampaikan informasi diperlukan peserta didik agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menyampaikan informasi pada orang lain. Musryiatun berpendapat bahwa apabila struktur bahasa yang digunakan tidak sesuai maka makna kalimat akan menjadi kurang jelas/ambigu.⁹

Berangkat dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian mengenai “Pengembangan Media Ajar Aplikasi *Merapi* untuk Pembelajaran Teks Pidato Persuasif Kelas VIII”. Media ajar ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman *lavarel*, database *mysql*, code editor *visual studio code*, server *share hosting*, domain. Media ini berisi materi tentang teks pidato persuasif dan latihan soal. Pengembangan media ajar ini memiliki tujuan

⁸ Rose Winda and Febrina Dafit, ‘Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4.2 (2021), 211 <<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>>.

⁹ Musryiatun. ‘Peningkatan Hasil Belajar Menelaah Struktur Kebahasaan Teks Pidato Persuasif Melalui Flipped Classroom Berbantuan LKPD Interaktif Kelas IX SMP Negeri 1 Pekalongan’. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 6(2),184-196. (2021)

untuk memberikan lebih banyak variasi pada media ajar khususnya pada teks pidato persuasif. Alasan peneliti menjadikan MTsN 3 Blitar sebagai tempat penelitian adalah karena di MTsN 3 Blitar media ajar yang digunakan kurang memanfaatkan teknologi yang ada dan kurang variatif sehingga proses belajar mengajar kurang maksimal.

Pentingnya pengembangan media ajar ini dilakukan adalah untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media ajar ini dapat menjadi tambahan media ajar yang ada di sekolah atau madrasah khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia teks pidato persuasif. Dengan adanya media ajar ini diharapkan dapat memotivasi siswa agar lebih semangat dalam belajar Bahasa Indonesia.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian pengembangan ini dirumuskan berdasarkan uraian masalah yang terdapat pada latar belakang, yaitu sebagai berikut.

- (1) Media ajar berbasis teknologi yang digunakan di sekolah khususnya di MTsN 3 Blitar terbatas.
- (2) Media ajar materi teks pidato persuasif di MTsN 3 Blitar kurang membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- (3) Guru kurang memanfaatkan perkembangan teknologi secara maksimal untuk mengembangkan media ajar yang lebih menarik.

Beberapa hal yang dibatasi dalam penelitian pengembangan ini adalah.

- (1) Penelitian ini difokuskan pada materi teks pidato persuasif.
- (2) Produk yang dihasilkan berupa aplikasi berisi materi-materi yang berkaitan dengan pidato persuasif.

2. Rumusan Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian pengembangan ini dirumuskan berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, sebagai berikut.

- (1) Bagaimana pengembangan aplikasi *Merapi* untuk media ajar teks pidato persuasif kelas VIII?
- (2) Bagaimana uji kelayakan aplikasi *Merapi* untuk media ajar teks pidato persuasif kelas VIII?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui pengembangan aplikasi *Merapi* sebagai bahan ajar teks pidato persuasif kelas VIII.
- (2) Untuk mengetahui uji kelayakan aplikasi *Merapi* sebagai bahan ajar teks pidato persuasif kelas VIII.

D. Kegunaan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis aplikasi *Merapi* yang disesuaikan dengan kebutuhan

kegiatan pembelajaran untuk memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif baik secara teoretis maupun praktis, pada kegiatan pembelajaran.

1. Kegunaan Teoretis

Diharapkan bahwa temuan dari penelitian ini akan menjadi tambahan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan referensi bagi penelitian serupa di masa depan. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat signifikan untuk pengembangan ilmu di Indonesia, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Kegunaan Praktis

Harapannya penelitian pengembangan ini secara praktis dapat memberikan kegunaan sebagai berikut.

a. Bagi Pendidik

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media ajar teks pidato persuasif yang didasarkan pada aplikasi, dapat digunakan oleh pendidik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan ruang inovasi bagi pendidik untuk menciptakan media ajar bahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknologi, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, menarik, inovatif, dan tidak monoton. Diharapkan hal ini dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media ajar ini diharapkan akan mempermudah peserta didik dalam pemahaman materi. Keberadaan media ajar yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Pemanfaatan media ajar ini diharapkan akan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu sekolah dalam mencapai sasaran atau tujuan pembelajaran, sekaligus memberikan dukungan terhadap fasilitas dan infrastruktur sekolah.

d. Bagi Peneliti

Temuan dan produk dari penelitian pengembangan ini dapat digunakan sebagai acuan dan inovasi dalam penelitian, terutama pada penelitian pengembangan media ajar khususnya bahasa Indonesia.

E. Penegasan Istilah

(1) Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang terdapat pada komputer, gawai, atau perangkat elektronik lainnya. Aplikasi dibuat atau didesain untuk mengerjakan atau melakukan tugas tertentu, seperti mengolah data, bermain gim, dan lain sebagainya guna memudahkan pengguna dalam menggunakan perangkat elektronik.

(2) Media Ajar

Media pembelajaran adalah komponen untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.¹⁰ Media pembelajaran dapat meningkatkan fokus dan motivasi siswa sehingga memudahkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Media ajar merupakan perangkat pembelajaran berisi materi yang disusun secara sistematis dan utuh dengan berdasarkan pada kompetensi dasar tertentu, serta memiliki tujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media ajar dibuat untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

(3) Teks Pidato Persuasif

Teks pidato merupakan teks yang berisi pendapat, pengetahuan, maupun gagasan terhadap suatu topik yang nantinya akan disampaikan kepada khalayak umum. Teks pidato persuasif merupakan jenis teks pidato yang memiliki tujuan untuk memengaruhi, menarik perhatian, dan bersifat membujuk atau mengajak pendengar supaya mengambil tindakan yang sesuai dengan tujuan pidato tersebut.

¹⁰ Rahmawati Mulyaningtyas, 'Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa', *Jurnal Belajar Bahasa* Vol. 5 No. 1(2020):152.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk media dalam bentuk aplikasi yang diberi nama *Merapi*. Tampilan fisik dari media ajar ini berbentuk aplikasi yang di dalamnya terdapat materi serta latihan soal. Selain itu, latihan soal dibuat dengan menarik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengerjakan soal.

Aplikasi *Merapi* (media ajar pidato persuasif) yang dikembangkan memiliki spesifikasi seperti berikut.

- (1) Alat utama untuk mendesain media ajar aplikasi *Merapi* (media ajar pidato persuasif) adalah menggunakan bahasa pemrograman *laravel*, *database mysql*, *code editor visual studio code*, *server share hosting*, dan *domain*.
- (2) Produk yang dihasilkan berupa aplikasi yang berisi materi pidato persuasif, video contoh pidato persuasif, dan latihan soal.
- (3) Pada bagian menu utama ditampilkan dua menu yaitu materi pidato persuasif dan latihan soal.
- (4) Pada menu materi pidato persuasif ditampilkan video contoh pidato persuasif. video ini bertujuan untuk memberikan stimulus kepada siswa sebelum pembelajaran.
- (5) Pada menu materi ditampilkan materi tentang pidato seperti definisi, struktur, dan mengidentifikasi kalimat persuasif dalam pidato.
- (6) Pada menu latihan soal terdapat latihan soal sebagai evaluasi siswa.

- (7) Desain yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi yang diajarkan.
- (8) Media aplikasi *Merapi* dibuat dengan menarik agar dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa.
- (9) Media *Merapi* dapat dimanfaatkan dalam bentuk daring.
- (10) Media *Merapi* dapat diunduh digawai atau dapat menggunakan situs web.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Pengembangan

Asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media ajar aplikasi *Merapi* (media ajar pidato persuasif) dalam kegiatan pembelajaran dapat mendorong motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga memudahkan mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Penggunaan bahan ajar aplikasi *Merapi* (media ajar pidato persuasif) memudahkan guru dalam mengajar karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja.
- 3) Penggunaan media ajar aplikasi *Merapi* (media ajar pidato persuasif) bisa mendukung pemenuhan kebutuhan belajar dan pencapaian kompetensi peserta didik.

2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media ajar berbasis aplikasi *Merapi* (media pidato persuasif) hanya diuji berdasarkan tingkat kelayakan suatu produk.
- 2) Penelitian ini hanya dilakukan di MTsN 3 Blitar.
- 3) Kelayakan media ajar ini hanya dinilai oleh kalangan dosen UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dan Guru MTsN 3 Blitar.
- 4) Pengembangan media ajar *Merapi* (media pidato persuasif) hanya berfokus pada materi teks pidato persuasif.

H. Sistematika Pembahasan

Topik yang ditekankan dalam penelitian ini berkaitan dengan pengembangan materi ajar interaktif menggunakan aplikasi *Merapi* untuk pembelajaran teks pidato persuasif. Berikut akan diuraikan struktur atau susunan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Bagian Awal

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

2. Bagian Inti

Pada bagian inti terdiri dari **BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V**. Kelima BAB tersebut dijabarkan sebagai berikut.

a. BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini, akan diuraikan mengenai konteks yang mendorong peneliti untuk menjalankan penelitian, merumuskan pertanyaan penelitian, menetapkan tujuan dan manfaat dari penelitian pengembangan, dan susunan sistematik pembahasannya.

b. BAB II Landasan Teori

Bagian ini mencakup penjelasan teori-teori yang dijadikan landasan untuk penelitian. Selain itu, bagian ini mencakup penjelasan mengenai konsep kerangka berpikir peneliti dan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan judul penelitian ini.

c. BAB III Metode Penelitian

Bagian ini berisikan model dan metode penelitian, langkah-langkah penelitian dan pengembangan, serta instrumen yang digunakan untuk memvalidasi produk.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Pada bagian ini memuat hasil penelitian dan pengembangan yang dipaparkan berdasarkan hasil kevalidan data, uji coba, dan kelayakan bahan ajar teks pidato persuasif.

e. BAB V Penutup

Bagian ini berisi kesimpulan dan saran terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

3. Bagian Akhir

Dalam bagian ini, terdapat daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang mendukung jalannya proses penelitian.