

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat membawa pengaruh besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Di era digital saat ini, peserta didik telah terbiasa menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari, namun pemanfaatannya sebagai media pembelajaran belum maksimal. Pembelajaran Bahasa Indonesia di beberapa sekolah masih bersifat konvensional, misalnya hanya mengandalkan lembaran teks cetak yang monoton dan tidak interaktif. Hal ini menyebabkan rendahnya antusiasme peserta didik karena materi pembelajaran dianggap membosankan dan sulit dipahami. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa serta menumbuhkan motivasi belajar.

Fadilah menjelaskan media merupakan instrumen atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran.<sup>1</sup> Media tidak hanya berfungsi menyampaikan informasi, tetapi juga dapat memvisualisasikan konsep yang abstrak agar lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Rohmah yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat berkontribusi secara

---

<sup>1</sup> Aisyah Fadilah et al., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 1–17.

aktif dalam pembelajaran, misalnya melalui penyajian visual, audio, animasi, atau interaktif<sup>2</sup> Namun, pemanfaatan media ini harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran agar penggunaannya efektif.

Wahyuningtyas & Sulasmono juga menegaskan media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan daya serap otak terhadap materi dan meningkatkan daya ingat, apabila itu terjadi maka akan meningkat pula prestasi belajar siswa.<sup>3</sup> Teknologi juga telah memengaruhi banyak aspek kehidupan di antara dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan dapat diwujudkan dalam penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu teknologi yang sudah tidak asing lagi di kalangan masyarakat terutama pelajar adalah gawai. Pudyastuti & Kariyadi menjelaskan gawai merupakan suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya, gawai juga termasuk salah satu dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah.<sup>4</sup> Selain itu, gawai dirancang untuk memudahkan dalam berbagai aktivitas salah satunya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia. Perkembangan yang

---

<sup>2</sup> Rianto Rianto, “Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3,” *Indonesian Language Education and Literature* 6, no. 1 (2020): 84.

<sup>3</sup> Yulita Dwi Lestari, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar,” *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 16, no. 1 (2023): 73–80.

<sup>4</sup> R R Pudyastuti and M.M.S.R.P.M. M. Hidayat, *Penggunaan Gadget Bagi Anak* (Penerbit P4I, 2023), <https://books.google.co.id/books?id=uBCmEAAQBAJ>.

pesat memungkinkan gawai menjadi bagaian penting dari kehidupan modern, dengan fitur-fitur yang terus diperbarui, gawai tidak hanya praktis tetapi juga mendukung mobilitas tinggi dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam dunia pendidikan gawai memiliki dampak positif dan negatif. Fajria & Amelia mengatakan dampak negatif gawai yaitu banyak pelajar yang menggunakan gawai untuk bermain gim akibatnya terjadi ketergantungan dan kecanduan yang berakibat dapat menurunkan konsentrasi belajar, membuat peserta didik tidak fokus dan hanya teringat dengan gawai seolah-olah dia seperti tokoh dalam gim tersebut.<sup>5</sup> Gawai juga disalahgunakan peserta didik tidak hanya untuk bermain gim tetapi untuk membuat video atau berfoto yang berlebihan sehingga konsentrasi mereka terganggu, mereka akan fokus dengan *content* yang akan mereka buat hari ini. Ketika peserta didik lebih tertarik pada aktivitas di gawai daripada materi pelajaran, semangat mereka untuk belajar akan berkurang terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia yang mempunyai banyak bacaan.

Di sisi lain, selain ada dampak negatif ada pula dampak positif dari penggunaan gawai. Wardhi menjelaskan dampak positif gawai yaitu peserta didik dapat menambah wawasan mengenai teknologi dengan banyaknya fitur-fitur serta mudahnya mencari informasi sehingga

---

<sup>5</sup> L Fajria, N Amelia, and P Adab, *INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET Pengaruhnya Pada Kecerdasan Emosional Anak Usia Sekolah* (Penerbit Adab, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=YMkcEQAAQBAJ>.

wawasan masyarakat semakin luas.<sup>6</sup> Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya memanfaatkan gawai secara optimal, tetapi juga memberikan nilai edukatif yang terarah dan sesuai kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Aplikasi *mobile*, permainan edukatif, dan platform pembelajaran yang dapat menambah minat siswa dan membuat mereka menjadi lebih aktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan media sebagai sarana untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Hal ini dikarenakan pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang menuntut penguasaan empat keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang dikembangkan secara terpadu. Gereda menjelaskan bahwa kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mempelajari Bahasa Indonesia, yaitu mampu menggunakan bahasa dan sastra Indonesia sesuai kebutuhan situasi dan tujuan berbahasa.<sup>7</sup>

Pembelajaran bahasa juga berfungsi untuk menanamkan nilai-nilai moral, budaya, karakter melalui berbagai teks, salah satunya yaitu

---

<sup>6</sup> F.N.P.W. WARDHI and M.M.S.R.P.M. M. Hidayat, *Perlukah Penggunaan Gawai Di Sekolah?* (Penerbit P4I, 2023), <https://books.google.co.id/books?id=nZ24EAAAQBAJ>.

<sup>7</sup> A Gereda, A S Pratiwi, and A Kafkaylea, *KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA: Menggunakan Bahasa Indonesia Secara Baik Dan Benar* (EDU PUBLISHER, 2020), <https://books.google.co.id/books?id=0aj8DwAAQBAJ>.

teks fabel. Maolidah mengatakan teks fabel merupakan cerita fiksi yang di dalamnya bercerita mengenai kehidupan hewan sebagai tokohnya yang menyerupai dan bersifat seperti manusia serta mengandung nilai-nilai moral.<sup>8</sup> Selain itu, teks fabel memuat nilai-nilai moral yang dapat menjadi sarana pembentukan karakter peserta didik, seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan keberanian. Dengan mempelajari teks fabel, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur dan unsur cerita, tetapi juga diajak untuk merenungkan nilai-nilai positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kombinasi antara cerita yang menarik dan muatan moral yang kaya menjadikan teks fabel sebagai materi yang relevan dan bermanfaat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil observasi awal yang dilakukan di MTsN 7 Tulungagung, 70% siswa kelas VII menganggap remeh pembelajaran Bahasa Indonesia. <sup>9</sup>Persepsi tersebut muncul dikarenakan mereka merasa pelajaran ini mudah. Namun, kenyataannya berbanding terbaik ketika guru memberikan tugas, siswa sering kali kesulitan menjawab soal yang diberikan. Selama pembelajaran, siswa terlihat kurang aktif. Ketika guru memberikan penjelasan, mereka cenderung berbicara sendiri dengan teman, melihat pemandangan di luar kelas, atau memperhatikan siswa-siswa lain yang sedang berjalan di luar. Sebaliknya, ketika jam istirahat

---

<sup>8</sup> S Maolidah, *PEMBELAJARAN TEKS FABEL MELALUI SLIDESGO Untuk SMP/MTs. Kelas VII* (Penerbit P4I, 2022), <https://books.google.co.id/books?id=5hx9EAAAQBAJ>.

<sup>9</sup> Hasil observasi awal peneliti pada siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung, Januari 2025

tiba, mereka langsung mengeluarkan gawai masing-masing untuk bermain gim. Ekspresi bahagia mereka saat bermain gawai menunjukkan adanya ketertarikan besar terhadap perangkat tersebut, dibandingkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII MTsN 7 Tulungagung saat ini menggunakan media visual 2 dimensi berupa lembaran hitam-putih yang berisi ringkasan materi, seperti pengertian, unsur-unsur, dan contoh fabel. Media ini hanya berupa teks tanpa elemen interaktif atau menarik secara visual. Sementara itu, kecenderungan siswa untuk lebih tertarik pada gawai menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan dunia mereka. Dengan memanfaatkan gawai secara optimal, media pembelajaran dapat dirancang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Capaian pembelajaran yang dimuat yaitu Pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra.<sup>10</sup> Elemen yang digunakan pada media ini yaitu menyimak dan membaca dengan tujuan

---

<sup>10</sup> Kemendikbudristek BSKAP, *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan*, Kemendikbudristek, 2022, Laman litbang.kemdikbud.go.id.

pembelajaran yaitu peserta didik mampu menjelaskan pengertian fabel, mampu menjelaskan ciri-ciri fabel, serta siswa dapat membaca teks fabel dengan intonasi yang tepat dan siswa dapat menyimpulkan pesan moral dalam teks fabel.

Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan reseptif. Taubah dalam laili mengatakan keterampilan reseptif adalah kemampuan dalam berbahasa yang memiliki kegunaan untuk memahami, menangkap atau menerima informasi dari orang lain baik secara lisan maupun tulisan.<sup>11</sup> Hal ini selaras dengan bentuk pencapaian seseorang dalam memahami maksud dan tujuan informasi. Selain itu keterampilan reseptif memiliki sifat satu arah, artinya penyampaian informasi atau pesan terjadi satu arah baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan begitu keterampilan reseptif dapat membuat seseorang menjadi lebih mudah dalam memahami informasi yang disampaikan.

Putri & Widoyoko menjelaskan menyimak memiliki peranan yang lebih besar dibandingkan kemampuan berbahasa lainnya sebab keterampilan ini berkaitan dengan media lisan yang menangkap bunyi.<sup>12</sup> Keterampilan menyimak memiliki dampak positif terhadap tingkat kefokususan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, selain itu siswa

---

<sup>11</sup> Laili Etika Rahmawati and Miftakhul Huda, *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* (Muhammadiyah University Press) <<https://books.google.co.id/books?id=WLeeEAAAQBAJ>>.

<sup>12</sup> Widoyoko Riza Dwi Tyas Putri Nina Queena Hadi Putri, *Keterampilan Menyimak; Pengajaran Serta Strategi Pembelajaran Di Sekolah Dan Perguruan Tinggi* (CV. Bintang Semesta Media: Yogyakarta, 2021).

lebih memahami materi yang disampaikan secara lisan oleh guru atau media pembelajaran. Keterampilan menyimak yang baik akan membuat siswa mudah dalam mengerjakan soal meskipun pendidik memberikan ulangan secara mendadak.

Sementara itu, Sudaryati mengatakan membaca merupakan kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan, hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks yang dibaca.<sup>13</sup> Membaca dan menyimak mempunyai keterkaitan yang sangat erat sehingga seseorang dapat menyampaikan pesan dan memahami informasi secara utuh. Dalam hal ini, kemampuan menyimak dan membaca merupakan keterampilan berbahasa yang harus terus dikembangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Media yang akan dikembangkan yaitu media ICT (Information and Communication Technology) yang dibuat menggunakan aplikasi PowerPoint. Media ini dirancang dengan fitur yang menarik dan interaktif, seperti animasi, visualisasi yang kaya, serta elemen audio yang relevan, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, media ini kan dirancang agar dapat diunduh digawai masing-masing siswa, memberikan

---

<sup>13</sup> Sri Sudaryati et al., “Keterampilan Membaca,” no. December (2023): 1–143.

fleksibilitas bagi mereka untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Dengan integrasi teknologi ini, siswa tidak hanya belajar melalui media kertas, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Media ini direncanakan untuk diimplementasikan pada pembelajaran teks fabel di kelas VII MTsN 7 Tulungagung.

Oleh karena itu judul penelitian ini **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam Materi Fabel Kelas VII MTsN 7 Tulungagung.”**

## **B. Rumusan Masalah**

### 1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks fabel belum menunjang kegiatan pembelajaran secara maksimal.
- b. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif dan interaktif sehingga siswa lebih cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran.

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

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran teks fabel kelas VII.
- b. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media ICT (*Information and Communication Technology*) yang memuat materi, contoh, serta soal mengenai teks fabel.

c. Penelitian pengembangan hanya dilakukan pada capaian pembelajaran fase D yaitu pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Pada pengembangan media ini terdapat dua elemen yang memiliki tujuan pembelajaran sebagai berikut

- 1) Menyimak : peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi ciri-ciri teks fabel.
- 2) Membaca : peserta didik diharapkan mampu membaca dengan lafal dan intonasi yang tepat dalam cerita fabel dan Peserta didik mampu menyimpulkan isi dan pesan moral yang terdapat dalam teks fabel tersebut.

## 2. Rumusan Masalah

Penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam materi fabel kelas VII MTsN 7 Tulungagung?
- b. Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam materi fabel kelas VII MTsN 7 Tulungagung?

## C. Tujuan Penelitian

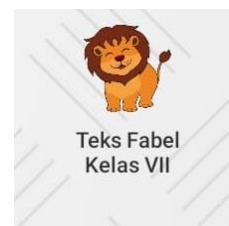
Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diungkapkan, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) dalam materi fabel kelas VII MTsN 7 Tulungagung.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis ICT (Information and Communication Technology) dalam materi fabel kelas VII MTsN 7 Tulungagung.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*). Produk yang dihasilkan dibuat berdasarkan capaian pembelajaran fase D, elemen, serta tujuan pembelajaran.

1. Sistematika Perancangan Produk
  - a. Media pembelajaran dapat diakses secara *online* untuk mengunduh aplikasi di *google drive*, setelah di unduh dapat digunakan secara *offline*.
  - b. Tampilan aplikasi setalah proses pengunduhan selesai.



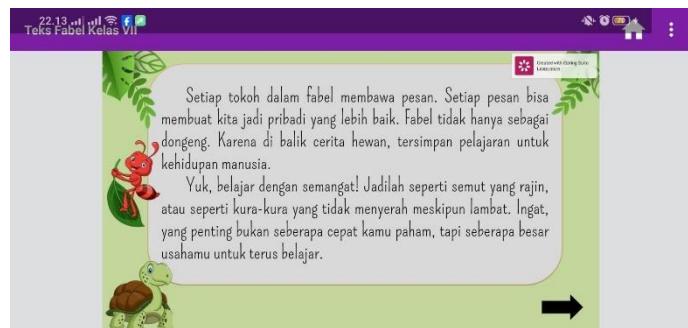
**Gambar 1. 1 Tampilan luar aplikasi**

- c. Pada bagian pembuka disajikan judul pembelajaran yang akan dipelajari untuk mendia pembelajaran ini. Terdapat tombol play yang digunakan untuk masuk pada menu selanjutnya.



**Gambar 1. 2 Menu Awal**

d. Pada bagian kedua terdapat kata motivasi untuk menambah semangat siswa.



**Gambar 1. 3 Kata Motivasi**

e. Pada bagian ketiga terdapat petunjuk fungsi tombol-tombol yang ada di dalam media.



**Gambar 1. 4 Petunjuk Penggunaan Media**

f. Pada lembar ke-empat terdapat daftar kegiatan yang mencakup dua kegiatan yaitu menyimak dan membaca.



**Gambar 1. 5 Daftar Menu**

g. Pada menu kelima terdapat tiga pilihan lagi yaitu capaian pembelajaran, materi dan lembar kerja..



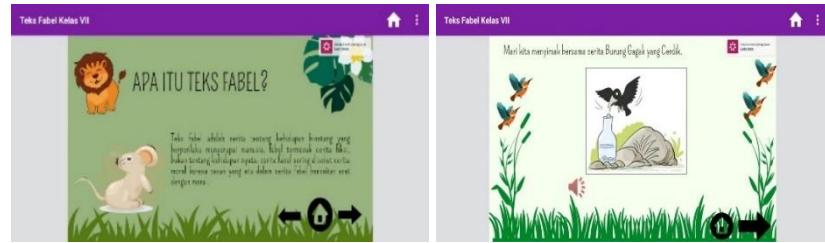
**Gambar 1. 6 Pilihan Menu Setiap Elemen**

h. Pada poin pertama terdapat tujuan pembelajaran yang diulas secara singkat.



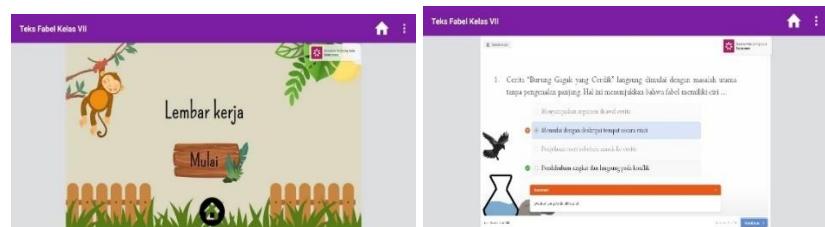
**Gambar 1. 7 Tujuan Pembelajaran**

i. Pada poin ke dua terdapat materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta audio simakan teks fabel yang akan disimak oleh peserta didik



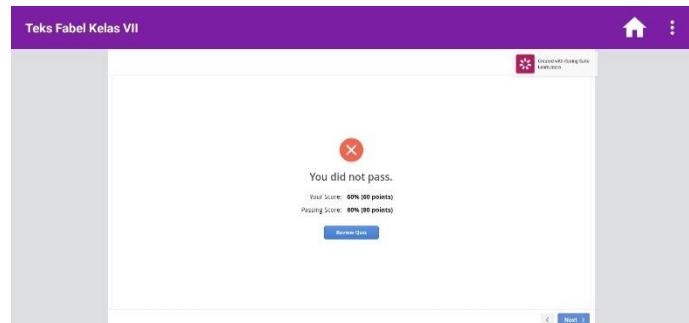
Gambar 1. 8 Materi Pembelajaran

j. Pada poin ke tiga terdapat lembar kerja yang berisi kuis



Gambar 1. 9 Lembar Kerja Kuis

k. Hasil skor kuis



Gambar 1. 10 Hasil Akhir Kuis

l. Menu–menu kegiatan dua yaitu elemen membaca



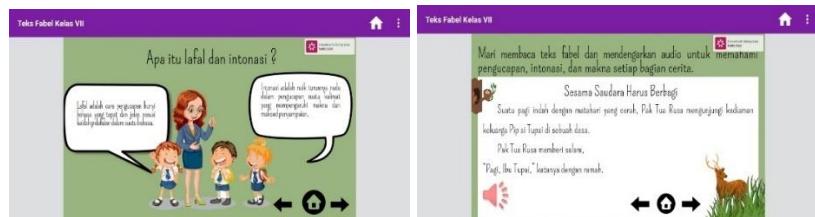
### Gambar 1. 11 Menu Kegiatan 2

m. Tujuan pembelajaran kegiatan dua



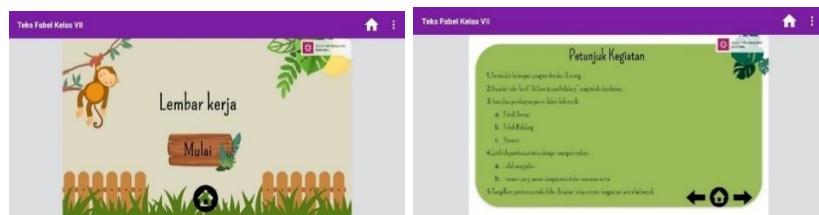
Gambar 1. 12 Tujuan Pembelajaran Kegiatan dua

n. Materi pada kegiatan dua serta teks fabel yang disertai audio sebagai acuan untuk cara membaca teks fabel yang benar.



Gambar 1. 13 Materi dan Contoh Teks Fabel

o. Lembar kerja kegiatan dua



Gambar 1. 14 Lembar Kerja

## 2. Isi Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini berisi materi teks fabel dengan mencakup dua elemen berbahasa yaitu menyimak dan membaca. Pada lembar pertama terdapat kata motivasi untuk menambah semangat belajar siswa. Pada lembar berikutnya di dalam setiap elemen terdapat tiga menu lagi yang berisi capaian pembelajaran,

materi, dan lembar kerja. Terdapat menu *home* untuk kembali ke menu awal dan ada tanda panah yang digunakan untuk ke menu selanjutnya ataupun kembali ke menu sebelumnya.

Pada kegiatan satu terdapat lembar kerja berupa kuis dan diakhir kuis disertakan skor yang telah diperoleh. Sedangkan, pada kegiatan kedua terdapat audio pada contoh teks fabel yang digunakan sebagai acuan cara membaca teks fabel yang benar. Serta terdapat lembar kerja yang dimana siswa berkelompok untuk membaca teks tersebut dan menyampaikan apa pesan moral yang telah dibaca pada teks fabel tersebut.

### 3. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah Bahasa Indonesia yang bersifat komulatif. Kalimat yang digunakan adalah kalimat yang singkat, padat, dan jelas. Jadi mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan bahasa yang komunikatif dapat dilihat pada setiap menu.

### 4. Pemilihan Warna

Warna yang dipilih pada media ini yaitu warna hijau. Para seniman telah lama mengakui bahwa warna hijau merupakan warna sejuk.<sup>14</sup> Selain itu dalam proses pengajaran warna ini dapat membuat

---

<sup>14</sup> H Ikmal, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan Dan Evaluasi)* (Nawa Litera Publishing, 2023), <https://books.google.co.id/books?id=IbG3EAAAQBAJ>.

siswa lebih tenang ketika melihat karena warna hijau merupakan warna yang meneduhkan tidak mencolok untuk dilihat.

#### 5. Petunjuk Penggunaan Media

Cara menggunakan media pembelajaran ini yaitu.

- a. Unduh aplikasi di *Google Drive* yang sudah dibagikan.
- b. Buka aplikasi yang sudah di unduh digawai.
- c. Pada halaman pertama akan muncul sampul dengan judul “Teks Fabel SMP/MTs Kelas VII” kemudian klik tombol mulai yang terdapat pada bagian tengah bawah.
- d. Pada halaman berikutnya terdapat kata motivasi lalu tekan tanda panah ke kanan
- e. Lalu akan muncul petunjuk penggunaan media berupa penjelasan mengenai kegunaan tombol pada setiap lembarnya.
- f. Setalah itu terdapat menu yang terdapat dua kegiatan yaitu menyimak dan membaca, silahkan pilih kegiatan mana saja yang ingin anda buka.
- g. Setelah membuka kegiatan yang anda pilih, anda akan disuguhkan ke tiga menu yaitu, tujuan pembelajaran, materi dan lembar kerja anda bisa memilih yang anda inginkan sesuai dengan instruksi pendidik.
- h. Jika memilih tujuan pembelajaran maka anda akan diberi tahu tujuan dari kegiatan yang anda pilih.

- i. Jika memilih materi maka anda akan diberi materi tentang tujuan yang akan diberikan.
- j. Jika memilih lembar kerja maka akan diberi soal yang berupa kuis dan pada akhir sesi anda akan memperoleh skor dari soal yang telah dikerjakan.
- k. Jika memilih lembar kerja pada kegiatan dua yakni membaca, maka peserta didik diminta untuk berkelompok dalam mengerjakan soalnya.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### 1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut.

- a. Menjadikan landasan ilmu pengetahuan khususnya pada media pembelajaran teks fabel.
- b. Memberikan masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi insan akademik.

### 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut.

#### a. Bagi siswa

Media yang dihasilkan dapat memudahkan siswa dalam mengakses segala hal yang diperlukan dalam pembelajaran seperti materi, contoh, hingga soal dalam teks fabel. Penggunaan

media berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari teks fabel dan membantu peserta didik untuk lebih aktif dan ikut andil dalam pembelajaran teks fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Produk media yang berhasil dikembangkan dapat memberikan inspirasi media pembelajaran yang menarik, inovatif, interaktif, dan kreatif.

c. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pengalaman, kesempatan, serta pengetahuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif dalam pembelajaran teks fabel. Selain itu, dapat meningkatkan kreatifitas untuk pembuatan desain dan produk media pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan produktif.

## **F. Penegasan Istilah**

### 1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran

Rahmawati menjelaskan media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan menambah sensasi dalam sebuah pembelajaran agar

memunculkan gairah belajar kepada peserta didik.<sup>15</sup> Dengan begitu, media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perantara dari pengirim (pendidik) kepada penerima (peserta didik) sehingga terjadi proses belajar. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai tolak ukur tercapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dengan segala komponennya pastinya dapat membuat peserta didik paham akan materi yang disampaikan sehingga dengan begitu tujuan pembelajaran akan tercapai.

b. Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*)

Hamdanah & Hasanuddin menjelaskan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dapat membantu mahasiswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan pengolahan dan penafsiran data serta memadatkan informasi yang akurat.<sup>16</sup> Selain itu, media berbasis ICT dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa, terutama pada materi pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa seperti menyimak,

---

<sup>15</sup> Rahmawati Mulyaningtyas, *Media Pembelajaran*, 2020.

<sup>16</sup> S P Dyah Afifah Andari, *Media Pembelajaran Berbasis ICT* (GUEPEDIA, n.d.), <https://books.google.co.id/books?id=RIRXEAAAQBAJ>.

berbicara, membaca, dan menulis melalui berbagai aplikasi atau platform digital. Pemanfaatan media ICT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka cenderung lebih tertarik dengan materi yang disampaikan melalui teknologi yang akrab dalam kehidupan sehari-hari mereka.

c. Teks Fabel

Maolidah menjelaskan teks fabel merupakan cerita dongeng tentang binatang maupun tumbuhan yang bisa bertingkah laku layaknya seperti manusia, yang di dalamnya memuat pesan moral yang dapat dijadikan hikmah/pembelajaran untuk pembaca.<sup>17</sup> Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks fabel ini tidak hanya berfungsi sebagai bacaan hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan sosial. Teks fabel dapat memberikan siswa pembelajaran mengenai konsep-konsep seperti empati, kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama serta kemampuan membaca kritis, menulis kritis, dan berbicara dengan ekspresif.

---

<sup>17</sup> Maolidah, *PEMBELAJARAN TEKS FABEL MELALUI SLIDESGO Untuk SMP/MTs. Kelas VII.*

## 2. Operasional

### a. Deskripsi Media

Media pembelajaran pada penelitian ini adalah aplikasi interaktif berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi fabel kepada siswa kelas VII. Media ini terdapat fitur video untuk menyimak, teks bacaan untuk melatih membaca, dan latihan soal berbentuk kuis interaktif.

### b. Konteks Penggunaan Media

Media ini digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi fabel. Media ini membantuk siswa memahami secara visual dan auditori, sehingga memudahkan siswa menangkap pesan moral serta struktur teks fabel.

### c. Keunggulan dan Kekurangan Operasional Media

#### 1. Keunggulan

- a) Siswa lebih termotivasi untuk belajar karena materi disampaikan secara menarik dan interaktif.
- b) Media memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan mengevaluasi pemahaman siswa.

#### 2. Kekurangan

- a) Penggunaan media membutuhkan akses internet untuk mengunduh aplikasi

- b) Memerlukan waktu dalam proses pengunduhan aplikasi pada gawai