

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama di gunakan sebagai bahasa pengantar dalam berbagai mata pelajaran, termasuk teks deskripsi. Berdasarkan kurikulum yang berlaku di tingkat SMP, siswa kelas VII diharapkan dapat menguasai berbagai jenis teks, salah satunya adalah teks deskripsi. Teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan atau menjelaskan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara rinci dan detail. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca tentang karakteristik atau atribut dari apa yang sedang dideskripsikan.

Namun dalam praktiknya pembelajaran di sekolah, SMP Negeri 3 Hiliserangkai masih ditemukan beberapa kendala dalam pengajaran teks Deskripsi, diantaranya adalah rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, siswa merasa kesulitan dalam memahami struktur dan tujuan penulisan teks deskripsi karena sifat materi yang cenderung teoritis serta masih mengandalkan metode ceramah dalam proses pengajaran, sehingga siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Hal tersebut berdampak pada penurunan pemahaman mereka terhadap menganalisis teks deskripsi yang diajarkan.

Selain itu sebagian besar media pembelajaran yang digunakan di kelas kurang menarik perhatian siswa, padahal salah satu cara agar dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk diakses.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik agar terdorong untuk belajar. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Tafonao (2018:103) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian mereka selama proses pembelajaran.

Dengan demikian semakin menarik media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. Namun dalam prakteknya, di SMP Negeri 3 Hiliserangkai masih banyak guru yang kesulitan dalam merancang dan mendesain materi yang menarik perhatian siswa. salah satu tantangan utamanya adalah bagaimana mengemas materi dalam suatu media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa, tanpa mengurangi inti dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Siswa di SMP Negeri 3 Hiliserangkai seringkali merasa bosan dengan media pembelajaran dan strategi pembelajaran yang terlalu monoton. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi menganalisis struktur teks deskripsi.

Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah pengembangan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini semakin berkembang pesat dan menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk mengatasi keterbatasan media ajar konvensional. Salah satu bentuk media digital yang dapat digunakan adalah e-modul, sebuah media pembelajaran berbasis *digital* yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran dengan format interaktif dan menarik.

E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk *digital*, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya e-modul siswa akan lebih memahami materi dengan baik karena proses pembelajaran yang dikembangkan bukan hanya membaca saja tetapi menggunakan beberapa metode. Adapun menurut (Latri 2023:1140) e-modul

adalah media pembelajaran mandiri dalam format digital yang dirancang untuk membantu mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, e-modul juga bertujuan meningkatkan interaktivitas peserta didik melalui penggunaan aplikasi yang mendukung.

Berdasarkan pengertian e-modul tersebut, maka dapat disimpulkan e-modul adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. penggunaan e-modul dapat diakses dengan baik melalui *laptop* atau *handphone*, bisa diakses dengan *online* ataupun *offline*, untuk sekolah-sekolah yang berada di pelosok yang susah dengan jaringan internet, e-modul ini sangat membantu karena dapat diakses melalui *offline*.

Pengembangan e-modul sangat beragam dan dapat memanfaatkan berbagai aplikasi sesuai dengan keinginan pendidik. Sehingga hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam menciptakan e-modul interaktif terutama ketika menggunakan aplikasi *canva* sebagai perangkat lunak untuk proses pembuatannya. Aplikasi *canva* dipilih sebagai media untuk membuat e-modul karena merupakan salah satu aplikasi yang menyediakan berbagai fitur dan templat yang beragam, sehingga mempermudah proses pengeditan hingga penyusunan e-modul (Taufan et al., 2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis aplikasi *canva* bisa menjadi alternatif solusi untuk membuat pembelajaran menulis teks deskripsi sedikit lebih mudah dan praktis karena di dalamnya disajikan materi, gambar-gambar terkait materi pelajaran menulis teks deskripsi sehingga dapat lebih kekinian dan berbeda dibandingkan dengan modul-modul konvensional lainnya.

Dari pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *canva* adalah sebuah aplikasi atau program yang memiliki berbagai macam fitur-fitur menarik, aplikasi ini juga dapat membantu guru dalam mengekspresikan diri untuk mengembangkan pola mendesain, membuat, dan menyusun dengan berbagai pedoman dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan ideal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti dapatkan melalui wawancara kepada guru dan siswa, masalah- masalah yang ditemui disekolah yaitu Kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran menulis teks

deskripsi masih kurang, pada kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan media pembelajaran berupa buku paket, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan, *Research and Development* (R&D). dengan judul: **“Pengembangan E-Modul Berbasis Canva pada Materi Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai ?
- b. Bagaimana kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai ?
- c. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai ?
- d. Bagaimana keefektifan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi menulis teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah di atas adalah :

- a. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.
- b. Untuk menciptakan media pembelajaran berupa e-modul berbasis canva pada materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.

- c. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.
- d. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran e-modul berbasis canva pada materi teks deskripsi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Hiliserangkai.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoretis yaitu:

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, terutama pada pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai wujud mengaplikasikan materi yang telah diterima dalam perkuliahan, sebagai pengalaman baru bagi peneliti dalam menyusun karya ilmiah serta melatih peneliti untuk mengelola proses pembelajaran menulis teks deskripsi melalui pengembangan media pembelajaran e-modul berbasis canva.

- 2) Bagi Guru

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran e-modul berbasis canva.

- 3) Bagi Siswa

Dapat mengalami langsung cara belajar menulis teks deskripsi dengan menggunakan media pembelajaran e-modul berbasis canva.

- 4) Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi sebagai bahan informasi, menambah wawasan, dan mampu menjadi sarana untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah.

1.5 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini, produk yang dibuat berupa media pembelajaran e-modul untuk SMP kelas VII khususnya pada materi menulis teks deskripsi. Adapun spesifikasi yang dihasilkan produk e-modul dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran berupa e-modul dengan menggunakan aplikasi canva sebagai alat untuk mendesain.
- b. Tampilan e-modul didesain gambar-gambar yang menarik perhatian siswa. Pembuatan gambar yang dimaksud adalah dengan memanfaatkan fitur pada aplikasi canva.
- c. Media pembelajaran disajikan dengan memakai bahasa atau kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa.
- d. Media pembelajaran e-modul dibuat sesuai Kurikulum Merdeka, pada materi menulis teks deskripsi untuk siswa tingkat SMP kelas VII.