

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, diperlukan kreativitas tanpa batas yang harus dimiliki oleh seorang guru untuk menciptakan generasi yang berintelektual tinggi dan berwawasan luas dalam bidangnya. Oleh karena itu pembelajaran yang diberikan harus bervariasi agar proses belajar mengajar tidak monoton dan membuat siswa tertarik untuk belajar (Aminah & Yusnaldi, 2024). Pembelajaran adalah salah satu aspek yang paling mendasar dalam kehidupan manusia yang sangat berperan dalam perkembangan pribadi ataupun sosial. Setiap individu, mulai sejak lahir sudah secara alami menjalani proses belajar, baik secara sadar maupun tidak. Pembelajaran ini dimulai dari interaksi sederhana dengan lingkungan sekitar, seperti saat seorang anak mulai belajar untuk berjalan, berbicara, merangkak, atau mengenali wajah orang-orang terdekatnya. Proses tersebut berkembang dan menjadi lebih kompleks seiring bertambahnya usia anak, belum lagi ketika individu mulai bersekolah, bermain, bersosialisasi dengan orang lain, serta memahami nilai-nilai dan pengetahuan yang ada di dalam masyarakat hingga beranjak dewasa (Aniyawati, 2024).

Pembelajaran agar dapat lebih berkualitas saat adanya interaksi antara peserta didik dengan guru pada saat proses pembelajaran untuk saling bertukar pikiran, pendapat, untuk mendapatkan pengetahuan baru (Cholifah, 2018). Pada buku ajar dan pembelajaran (Nurlina, dkk. 2022:7), mengatakan jika pembelajaran adalah upaya dari seorang tenaga pendidik untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada murid. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dan bermanfaat.

Tidak dapat dipungkiri bahwa media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang efektif. Media berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan cara siswa menerima dan memahami informasi tersebut. Ketika seorang guru mampu memilih dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai, hal ini akan berdampak positif pada

minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran sangat beragam, mulai dari media visual, seperti gambar, video, hingga media digital interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif. Penggunaan media digital misalnya, tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan juga menyenangkan. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan melibatkan siswa dalam proses analisis, diskusi, dan eksplorasi menggunakan media, siswa dituntut untuk lebih aktif (Faizah & Kamal, 2024).

Hal lain yang perlu diperhatikan dengan seksama dalam pemilihan media pembelajaran adalah menyesuaikannya dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam hal itu tidak semua siswa belajar dengan cara yang sama, ada siswa yang lebih suka belajar secara visual, ada pula yang lebih memahami materi melalui interaksi atau praktik (Aniyawati, 2024). Disinilah penting dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan fleksibel untuk menyesuaikan gaya belajar siswa di dalam kelas. Dengan memanfaatkan segala macam media, guru dapat memenuhi kebutuhan belajar yang beragam sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka sendiri.

Pada akhirnya, media pembelajaran yang dirancang dan dipilih dengan baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana siswa merasa tertantang, termotivasi, dan terlibat secara aktif. Sebagai tenaga pendidik, kemampuan untuk menilai dan memilih media yang tepat menjadi keterampilan yang harus tetap dikembangkan supaya proses pembelajaran tidak hanya efektif tetapi juga relevan dan menyenangkan bagi siswa di era sekarang ini.

Namun pada kenyataannya, pemahaman guru terhadap teknologi dan keterbatasan sarana pada saat proses pembelajaran menjadi kendala yang perlu diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sawitri & Astiti, 2019). Hal tersebut disebabkan karena banyak guru yang belum dilatih menggunakan metode pembelajaran yang beragam dan interaktif. Malas mengikuti perkembangan yang ada karena merasa dirinya senior, ini kerap terjadi terhadap guru yang sudah lanjut usia. Terakhir kurangnya komunikasi secara intens terhadap siswa juga membuat

proses pembelajaran di dalam kelas kurang hidup karena tenaga pendidik terlalu monoton pada proses pembelajaran. Padahal, komunikasi yang efektif antara guru dan siswa sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang berkualitas, penting bagi tenaga pendidik tidak hanya pemberi informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa menemukan cara belajar yang paling sesuai bagi mereka. Sehingga dalam memilih media pembelajaran yang relevan, menarik dan unik, harus disesuaikan dengan karakteristik siswa menjadi kunci untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk itu penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran. Media yang hendak dikembangkan adalah media pembelajaran *Smart Box*. Perlu diketahui *smart box*, yang artinya ‘kotak pintar’, adalah alat atau media berbentuk kotak yang di isi dengan gambar dan kata-kata. Alat ini di gunakan oleh guru untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi siswa. *Smart box* biasanya memiliki dua sisi, satu sisi berisi materi, sementara sisi lainnya menampilkan pertanyaan. Dengan cara ini, *smart box* berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Penggunaan *smart box* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membantu meningkatkan konsentrasi siswa, sehingga dapat berpengaruh positif pada hasil belajar mereka (Aminah & Yusnaldi, 2024). Lalu untuk materi yang di gunakan adalah materi teks surat, khususnya surat dinas.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* di Kelas VII UPTD SMP Negeri 1 Kota Gunungsitoli.”** Penelitian ini akan berfokus untuk mengembangkan media *smart box* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi surat dinas agar proses pembelajaran di dalam kelas lebih menarik dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *smart box*

dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks surat dinas?

- b. Bagaimana kelayakan media *smart box* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks surat dinas?
- c. Bagaimana kepraktisan media *smart box* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks surat dinas?
- d. Bagaimana keefektifan media *smart box* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks surat dinas?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari hasil rumusan masalah, tujuan dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui proses pengembangan media *smart box* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks surat dinas
- b. Mengetahui kelayakan media *smart box* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks surat dinas
- c. Mengetahui kepraktisan media *smart box* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks surat dinas
- d. Mengetahui keefektifan media *smart box* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks surat dinas

1.4 Spesifikasi Produk

- a. Materi dalam media pembelajaran *smart box* dibuat berdasarkan buku kurikulum merdeka bahasa Indonesia kelas VII
- b. Media *smart box* dirancang dan dikembangkan dengan menggunakan karton agar memudahkan untuk dibawa kemanapun
- c. Dalam media *smart box* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, contoh, dan latihan soal
- d. Media *smart box* memberikan pemahaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada saat proses belajar mengajar berlangsung