

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Era revolusi industri 4.0 memberikan perubahan besar, salah satunya yaitu pada perkembangan teknologi. Perubahan tersebut tidak dapat dielak oleh siapapun, termasuk sistem pendidikan di Indonesia sehingga sumber daya manusia perlu disiapkan agar mampu selaras dengan kemajuan teknologi. Berdasarkan *Undang-Undang* Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan negara.” Keberhasilan dalam dunia pendidikan untuk menghadapi revolusi industri 4.0 ditentukan oleh tenaga pendidik seperti guru.

Guru mempunyai tanggung jawab yang besar karena dalam hal ini peran guru yaitu menyiapkan pembelajaran, memberi petunjuk, mengarahkan, dan memberi motivasi kepada siswa agar siswa dapat terhubung dengan sumber belajar. Guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan teknologi baru. Menurut Percival dan Ellington (dalam Syamsuar, 2018) inovasi pembelajaran yang dilakukan dalam perkembangan teknologi digital adalah memanfaatkan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat untuk meningkatkan mutu

pembelajaran. Guru harus mampu memanfaatkan peranti yang tersedia di sekolah. Selain itu, jika peranti tersebut belum tersedia, guru dituntut untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat peranti pembelajaran yang akan digunakan. Oleh sebab itu, pengetahuan dan kemahiran yang mumpuni harus dimiliki oleh guru agar peranti pembelajaran bisa tercipta dengan baik.

Salah satu perubahan yang harus disikapi oleh guru yaitu dalam penyiapan peranti pembelajaran. Peranti pembelajaran semakin meningkat sejalan dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Pendidikan dan teknologi tidak dapat terpisahkan. Adanya aplikasi pembelajaran juga ikut menentukan keberhasilan pencapaian belajar siswa. Teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses segalanya, termasuk aplikasi pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran, pemilihan peranti pembelajaran sangatlah penting. Perkembangan teknologi yang cepat, mengharuskan guru untuk meningkatkan peranti yang lebih kreatif dan inovatif. Namun harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada.

Menurut Munir (dalam Fazriyah, 2020:141) banyak manfaat yang didapat pada pelibatan teknologi informasi dalam pembelajaran, antara lain pengajar dan siswa mampu mengakses teknologi informasi dan komunikasi, pengajar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi karena pengajar berperan sebagai siswa yang harus belajar terus menerus sepanjang hayat. Kemajuan teknologi bisa dimanfaatkan oleh guru untuk mengkondisikan kelas, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan materi sangatlah berpengaruh pada perkembangan kecerdasan dan pemahaman siswa terkait materi yang

diajarkan. Tujuannya untuk meningkatkan kualitas profesional dan kompetensinya. Selain itu, juga dapat tersedia materi pembelajaran yang berkualitas dan bermakna (*meaningful*).

Dalam proses pembelajarannya, guru perlu memaparkan materi dengan ekstra dan sistematis. Jika dalam penyampaian materi, teknologi yang digunakan dalam pembelajaran kurang mendukung dan keadaan siswa yang mulai bosan, membuat materi kurang tersampaikan dengan baik. Hal tersebut dapat menimbulkan pengerjaan tugas siswa menjadi kurang maksimal yang berhubungan dengan perkembangan kecerdasan dan pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan. Pemahaman belajar siswa dapat dikembangkan dalam berbagai cara, seperti menggabungkan beberapa peranti pembelajaran untuk mencapai hasil yang ditargetkan.

Namun dari perkembangan teknologi tersebut, metode tradisional masih melekat pada guru-guru saat ini. Selain itu, guru juga kurang mahir dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa aplikasi pembelajaran, guru belum mampu menemukan aplikasi yang tepat untuk membantu proses pembelajaran. Dari beberapa masalah tersebut menyebabkan kecenderungan siswa dalam menulis masih sangat rendah, khususnya dalam menulis teks naratif. Dalam pembelajaran teks naratif, capaian pembelajaran menulis pada kelas VII dalam kurikulum merdeka yaitu siswa mampu menulis gagasan, pandangan, pikiran secara tertulis secara logis, kritis dan kreatif. Siswa mampu menyampaikan ungkapan rasa simpati, peduli, dan pendapat terkait pro/kontra dengan bahasa yang sopan. Siswa mampu mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan

majas yang berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasinya dengan menarik dan kreatif dalam bentuk prosa. Materi teks naratif sudah sesuai dengan uraian tersebut. Siswa diarahkan untuk mengembangkan kosakata sesuai dengan ide, imajinasi, pengalaman dan fakta yang didapat dan dituangkan dalam bentuk narasi. Dengan adanya aplikasi pembelajaran, diharapkan siswa mampu mengembangkan kosakata baru sesuai dengan ide, imajinasi yang dihasilkan dari aplikasi pembelajaran.

Perkembangan teknologi menuntut guru untuk terus mengembangkan metode pembelajaran, mahir dalam menggunakan teknologi dengan menggunakan teknologi secara efektif. Dari pemaparan tersebut, perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menunjukkan adanya inovasi pembelajaran berhubungan dengan kemudahan siswa untuk mempelajari materi yang diajarkan oleh guru, tentunya dengan melibatkan teknologi pada proses pembelajaran.

Dengan adanya berbagai aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, dapat menarik minat dan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Ketika pembelajaran konvensional berlangsung, tidak sedikit siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran yang ada karena dianggap terlalu monoton. Untuk menghindari hal tersebut, agar mempermudah proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran, maka diperlukan bahan ajar yang dapat merangsang minat siswa. Menurut Solviana (dalam Sitorus & Santoso, 2022) banyak aplikasi yang sudah digunakan sebagai aplikasi pembelajaran, seperti Kahoot, Youtube,

Quizizz, dan sebagainya. Salah satu contoh lain dari pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pembelajaran yaitu penggunaan aplikasi *Baamboozle*.

Saat ini banyak guru yang sudah melek akan teknologi yang berkembang. Berdasarkan informasi dari observasi awal yang dilakukan peneliti, banyak guru yang mendapatkan apresiasi luar biasa dari siswa karena penggunaan peranti dalam membantu proses pembelajaran. Salah satu guru yang mendapatkan apresiasi tersebut adalah guru Bahasa Indonesia yang mengajar di kelas VII dengan menggunakan aplikasi *Baamboozle* sebagai aplikasi pembelajaran. Dengan adanya aplikasi *Baamboozle*.

Menurut Krisbiantoro (dalam Sa'diyah: 2021) aplikasi *Baamboozle* merupakan jenis permainan edugames yang bersifat seperti cerdas cermat, tetapi berlangsung secara daring dan siswa tidak perlu membuat akun. Aplikasi ini dapat diakses di ponsel maupun di komputer pribadi. Penggunaan aplikasi *Baamboozle* memudahkan guru untuk mengontrol siswa dalam kelas, meningkatkan motivasi belajar siswa dengan membuat game edukasi yang menyenangkan dan dapat disesuaikan dengan kurikulum atau pembelajaran yang ingin dilakukan. Belajar dengan melibatkan permainan memiliki beberapa manfaat, seperti menumbuhkan minat belajar, proses pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, peningkatan sikap positif siswa terhadap proses dan bahan pelajaran. *Baamboozle* bisa menjadi contoh sebagai aplikasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran di dunia pendidikan.

Aplikasi *Baamboozle* telah digunakan oleh guru di SMPN 2 Seririt pada materi teks naratif. Aplikasi ini dipilih guru karena dianggap mampu menarik

perhatian siswa. Penggunaan aplikasi *Baamboozle* mendapat respons positif dari siswa. Siswa menjadi lebih fokus, aktif dan sangat antusias dengan pembelajaran. Selain itu, siswa juga lebih mudah menangkap materi. Menurut Andriyani, dkk. (2021) terdapat kelebihan yang didapat dalam penggunaan aplikasi *Baamboozle* ini, yaitu (1) tampilan menarik dan informatif, (2) menumbuhkan rasa kerja sama dalam tim. (3) mudah diakses dan digunakan karena dapat dibuka di smartphone dan komputer pribadi, (4) sangat praktis dan tidak berbelit, disajikan dengan sederhana dan terdapat berbagai macam permainan. Aplikasi ini bisa menumbuhkan keaktifan dan interaksi siswa. Penggunaan aplikasi *Baamboozle* sebagai peranti pembelajaran yang berbasis game dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman serta dapat menarik minat siswa terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima suatu materi pembelajaran.

Terdapat 3 penelitian sejenis yang pernah diteliti sebelumnya. Dari beberapa penelitian tersebut, tentu memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ningtias pada tahun 2020 dengan judul “Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja”. Penelitian sejenis yang kedua yaitu dilakukan oleh Lindayani pada tahun 2021 yang berjudul “Penggunaan aplikasi Quizlet dalam kegiatan evaluasi pembelajaran surat pribadi dan surat dinas pada siswa kelas VII/1 di SMP Negeri 10 Denpasar”. Penelitian sejenis yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nurkholishoh Zahra pada tahun

2021 dengan judul “Penggunaan Media Video Klip Lagu “Mungkin Hari Ini Hari Esok Atau Nanti” dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi Siswa MTS Al-Falah Pengasinan Gunungsindur Bogor Tahun Pelajaran 2020/2021”.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* dalam Pembelajaran Menulis Teks Naratif di SMP Negeri 2 Seririt”. Penelitian ini dimaksudkan untuk mendorong guru dan siswa melaksanakan pembelajaran secara aktif, sehingga hasil belajar siswa menjadi optimal. Dengan adanya aplikasi pembelajaran, diharapkan capaian pembelajaran menjadi optimal. Subjek yang dijadikan penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Seririt.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan, yaitu sebagai berikut.

1. Belum semua aplikasi pendidikan dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam pembelajaran.
2. Berbagai aplikasi seperti aplikasi *Baamboozle* dalam dunia pendidikan memiliki keunggulan dan kelemahan namun belum ada kajian yang mendalam terkait hal ini.
3. Berbagai aplikasi yang diterapkan oleh guru diyakini dapat meningkatkan kondusifitas suasana pembelajaran namun belum ada kajian mendalam terkait aplikasi *Baamboozle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran menulis teks naratif siswa.

4. Aplikasi *Baamboozle* belum banyak diketahui dalam dunia pendidikan.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian terfokus pada penggunaan aplikasi *Baamboozle* dalam kegiatan pembelajaran menulis teks naratif di SMP Negeri 2 Seririt.
2. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa/i kelas VII A di SMP Negeri 2 Seririt.
3. Materi yang digunakan pada penelitian adalah menulis teks naratif.

### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran menulis teks naratif siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Seririt?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menulis teks naratif dengan menggunakan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran menulis teks naratif siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Seririt?
3. Apa saja kendala-kendala dalam penggunaan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran menulis teks naratif siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Seririt?

### 1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran menulis teks naratif siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Seririt.
2. Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam menulis teks naratif dengan menggunakan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran menulis teks naratif siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Seririt.
3. Mendeskripsikan kendala-kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi *Baamboozle* dalam pembelajaran menulis teks naratif siswa kelas VII A di SMP Negeri 2 Seririt.

### 1.6 Manfaat Penelitian

#### A. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan terkait aplikasi-aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis teks naratif.

#### B. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis pada penelitian ini, sebagai berikut:

##### a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam memilih aplikasi yang tepat untuk membantu proses belajar mengajar

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia dan menambah pemahaman wawasan siswa terkait menulis teks naratif.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi peneliti lain dalam melakukan identifikasi masalah dalam penelitian tindakan kelas.

