

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan pada bidang ilmu teknologi dan pengetahuan membawa perubahan signifikan bagi kehidupan manusia, khususnya dunia pendidikan. Peran media belajar pada proses belajar-mengajar hal yang tidak bisa dipisahkan. Penggunaan media membuat belajar siswa lebih termotivasi, mendorong keinginan siswa dalam menulis, memiliki keterampilan berbicara dan berimajinasi. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media akan lebih efisien, efektif, dan terjalinnya hubungan baik antara guru dan siswa. Adapun, media memiliki peran penting mengatasi kejenuhan di kelas dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharuskan dapat memberi motivasi kepada siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran yang saat ini telah berkembang. Menurut Sanaky (dalam Menrisal, Radyuli, & Wulandari: 2019) media pembelajaran sebagai alat atau bahan yang difungsikan untuk menyampaikan isi pesan pada materi sebuah pembelajaran. Garis besarnya adalah dengan penggunaan media pembelajaran sebagai alat komunikasi yang bersifat interaktif, tentunya membantu pengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi materi pembelajaran, sehingga dapat sampai kepada peserta didik dengan baik.

Firdausy (2019:224-229) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dinyatakan layak dan valid keefektifan penggunaannya dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan belajar pada siswa. Media pembelajaran yang sifatnya interaktif tentunya dapat membantu proses pembelajaran secara efektif dan penyampaian isi materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik oleh guru kepada siswa. Peranan guru bukan sekedar menyampaikan pembelajaran, tetapi memainkan peran berupa pengembangan potensi siswa secara maksimal. Potensi siswa yang dimaksud yaitu keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa merupakan sebuah kebutuhan utama manusia. Tanpa adanya bahasa tentu segala aktivitas yang dilakukan oleh manusia tidak berjalan dengan baik dan lancar karena bahasa sebagai sarana dan penghubung untuk penyampaian pemikiran atau gagasan

dan menyampaikan perasaan. Tanpa adanya bahasa maka seseorang tidak dapat menyampaikan apa yang dipikirkan dan dirasakan. Keterampilan bahasa merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan dan menerima sebuah informasi dari apa yang diperoleh (Amora, 2016). Menghasilkan seorang siswa yang memiliki keterampilan dalam berbahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa berupa keterampilan menulis, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan membaca tidak bisa dipungkiri diperlukan guru bahasa Indonesia yang menguasai dan berpengalaman pada empat kemampuan keterampilan dalam berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis secara optimal. Kemampuan tersebutlah yang nantinya harus didukung dengan kemampuan seorang guru dalam menggunakan dan memanfaatkan alat-alat multimedia atau media belajar sehingga dalam kegiatan belajar-mengajar akan lebih interaktif.

Dari paparan diatas banyak permasalahan yang perlu dicari pemecahan masalahnya, yaitu harus ada penerapan strategi baru dalam proses pembelajaran guru melibatkan siswa dengan aktif. Tidak sekadar ceramah seperti yang dilakukan kebanyakan guru dalam pembelajaran yang telah dilakukan, melainkan guru dapat melakukan atau menjalankan suatu pendekatan pembelajaran di dalam prosesnya yaitu guru menggunakan pendekatan *whole language*. *Whole language* pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia merupakan keterampilan yang menggabungkan bentuk dan makna, adanya penekanan kemampuan berbahasa Indonesia secara praktis, produktif, dan memiliki interaksi yang baik antara guru dan siswa. Prinsip pertama *whole language* menyarankan supaya ilmu pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia yang diperoleh dapat berguna di kehidupan sehari-hari. Prinsip kedua pendekatan *whole language* mengharuskan siswa mampu menangkap dan mengemukakan ide atau gagasan dalam berbahasa Indonesia secara tulis maupun lisan. Adapun prinsip ketiga mengharapkan guru sebagai pemberi informasi yang valid dalam pengetahuan bahasa pada proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Fauziah (2016) menjelaskan seorang Guru yang menggunakan pendekatan *whole language* pada proses

pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dapat meningkatkan aspek pengetahuan, pemahaman siswa dan ketuntasan minimal pada setiap siklus pembelajaran yang dilaksanakan. Tujuan pembelajaran yang telah ditentukan tentunya harus dicapai guru pada proses belajar-mengajar secara optimal.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data empiris dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia dengan Pendekatan *Whole Language*”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, terdapat tiga rumusan masalah pada penelitian ini.

1. Media pembelajaran apa saja yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di SMP?
2. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan pendekatan *whole language*?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa dengan pendekatan *whole language*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masala, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang mencakup keterampilan menyimak, keterampilan menulis, keterampilan membaca, dan keterampilan berbicara di Sekolah Menengah Pertama.
2. Mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan guru dan siswa mengenai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia mencakup keterampilan dalam menyimak, keterampilan dalam menulis, keterampilan dalam membaca, dan keterampilan dalam berbicara dengan pendekatan berupa *whole language*.

3. Mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, keterampilan menulis, keterampilan membaca, dan keterampilan berbicara dengan pendekatan *whole language*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoretis**

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, memberi masukan dalam memilih pendekatan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di era digital.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **2.1 Bagi siswa**

- a) Mengenalkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia
- b) Meningkatkan motivasi dan mengembangkan potensi siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.
- c) Meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia siswa berupa keterampilan dalam menyimak, keterampilan dalam menulis, keterampilan dalam membaca, dan keterampilan dalam berbicara.

#### **2.2 Bagi Guru**

- a) Membantu mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa berupa keterampilan dalam menyimak, keterampilan dalam membaca, keterampilan dalam menulis dan keterampilan dalam berbicara pada pembelajaran bahasa Indonesia Indonesia dengan menggunakan pendekatan *whole language*.
- b) Menambah variasi pengajaran dengan menggunakan dan memanfaatkan adanya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia siswa berupa

keterampilan dalam menyimak, keterampilan dalam membaca, keterampilan dalam menulis dan keterampilan dalam berbicara.

- c) Meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia siswa menggunakan pendekatan *whole language*.

### **2.3 Bagi Sekolah**

Menambah rujukan dan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dalam belajar keterampilan dalam berbahasa Indonesia berupa keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara dengan menggunakan pendekatan *whole language*.

## **E. Penjelasan Istilah**

Untuk menghindari kesimpangsiuran istilah yang peneliti gunakan, perlu adanya penegasan kembali istilah-istilah yang peneliti gunakan pada judul penelitian. Berikut pengertian istilah yang ada di dalam judul.

### **1. Media Pembelajaran Interaktif**

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan cara guru menyampaikan suatu informasi atau pesan kepada siswa yang prosesnya terjadi komunikasi dua arah secara aktif antara multimedia dengan penggunaannya sebagai tujuan dapat mempermudah proses pembelajaran.

### **2. Keterampilan Berbahasa Indonesia**

Keterampilan berbahasa Indonesia merupakan hal penting untuk dikuasai semua orang karena dalam berkomunikasi perlu adanya kemahiran dalam berbahasa. Keterampilan berbahasa Indonesia yang perlu dikuasai meliputi:

- a. Keterampilan menyimak sebagai keterampilan berbahasa yang memusatkan perhatiannya dan mencerna suatu informasi-informasi yang ada.
- b. Keterampilan menulis sebagai keterampilan berbahasa untuk kegiatan mendokumentasikan informasi dalam bentuk tulisan sebagai cara mengekspresikan diri dalam menuliskan sebuah kegiatan.

- c. Keterampilan membaca sebagai keterampilan dalam memahami. Keterampilan membaca berfungsi mengembangkan bagian-bagian bahasa, seperti kosakata, penulisan, struktur bahasa atau kalimat, dan ejaan. Keterampilan membaca juga dapat meningkatkan dan menyaring pengetahuan berbahasa karena saat berbicara otak akan mencerna informasi bahkan mengimitasinya, lalu informasi tersebut disimpan dan digunakan kembali dengan menulis maupun berbicara.
- d. Keterampilan berbicara sebagai keterampilan dalam mengungkapkan gagasan atau ide. Ide atau gagasan tidak hanya sekedar disampaikan melainkan mampu dipahami oleh orang yang menerima informasi.

### **3. Pendekatan *Whole Language***

Melalui pendekatan *whole language* siswa dapat membentuk pengetahuannya melalui peran aktifnya dalam kegiatan pembelajaran secara utuh dan terpadu. Guru wajib menyediakan fasilitas yang menunjang dalam pembelajaran dengan baik.