

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan yang berkualitas ialah pendidikan yang dapat memenuhi harapan dan kebutuhan masyarakat, serta mampu mewujudkan harapan mereka. Oleh karena itu, untuk mencapai hal tersebut, sekolah dan guru perlu memiliki harapan yang tinggi terhadap siswa (Aziz, 2017:2). Kebutuhan dari siswa MTs untuk belajar kini cenderung lebih suka belajar melalui interaksi dan aktivitas yang menyenangkan. Perubahan pola pikir siswa MTs yang lebih menyukai belajar melalui interaksi dan aktivitas yang menyenangkan menjadi alasan dari kebutuhan tersebut. Dengan pembelajaran yang lebih interaktif diharapkan siswa MTs lebih tertarik dan aktif dalam belajar sehingga siswa mudah untuk mengingat dan mengaplikasikan materi yang akan dipelajarinya. Dengan itu, dibutuhkannya inovasi guru dalam pemilihan media pembelajaran sebagai alat pendukung proses pembelajaran agar lebih interaktif dan menyenangkan.

Penelitian ini bermaksud untuk mendesain sebuah media literasi digital yang menyajikan visual materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks cerpen. Media pembelajaran menjadi salah satu alat untuk penyalur pesan dari guru kepada siswa. Proses belajar pasca covid-19 ini membuat guru berbagi peran dengan media. Pandemi Covid-19 mengajarkan bahwa perubahan tak terhindarkan, khususnya di dunia digital dan pendidikan yang kini sepenuhnya mengandalkan sarana digital dan pendidikan menerapkan perubahan ini, maka siswa dan lulusan siap menghadapi masa depan digital (Maksum & Fitria, 2021:126). Pada pembelajaran daring semasa pandemi guru memanfaatkan media digital untuk membantu proses pembelajaran tetap berjalan, namun belum semua sekolah menguasai media digital yang digunakan oleh guru. Dalam proses belajar guru diharapkan mampu menggunakan teknologi yang kreatif dan terampil sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Memanfaatkan teknologi

untuk pembelajaran yakni dengan media pembelajaran yang di sajikan dengan kreatifitas guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Firmadani (2020:94) yaitu Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu guru dalam menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi saat ini telah menyediakan berbagai macam media digital untuk digunakan dalam proses pembelajaran, seperti vidio, game, aplikasi, dan internet. Hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan akses ke berbagai sumber belajar yang interaktif dan fleksibel, serta memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Ditegaskan oleh Iswatiningsih, Fauzan, Dluhayati, & Lestari (2021:154) bahwa hasil penelitian membuktikan efektivitas pembelajaran bahasa indonesia selama pandemi covid-19 yang bersifat daring dan luring efektif digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Menurut Glister (Lestari & Ammah, 2021) Literasi digital adalah kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang luas melalui perangkat teknologi. Kemampuan mengakses perangkat teknologi dapat dilakukan oleh semua orang. Akan tetapi, pembelajaran literasi digital bahasa indonesia di MTs dapat dikatakan belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya penggunaan media digital dalam proses belajar, keterampilan penggunaan teknologi yang kurang. Namun, beberapa sekolah telah menerapkan pembelajaran literasi digital dengan baik dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif, meningkatkan kompetensi guru dan siswa, serta memberikan akses yang lebih baik bagi siswa terhadap teknologi dan internet. Menurut Hague (Harjono, 2018:3) mengemukakan literasi digital adalah keterampilan, pengetahuan dan pemahaman dalam menggunakan teknologi baru dan media untuk membuat dan berbagi makna dalam pengetahuan. Artinya teknologi sebagai sumber atau fasilitas untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam keterampilan, pengetahuan dan pemahaman yang di bantu oleh media sebagai kreatifitas dan inovasi yang dibuat dari hasil keterampilan dan kemajuan teknologi yang dikuasai. Sehingga literasi digital diperlukan untuk pembelajaran

era ini. Disamping itu, mengelola informasi dalam literasi digital pun diperlukan untuk pembelajaran di sekolah.

Kebutuhan siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi dalam memahami dan mengevaluasi teks cerpen dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang ditetapkan dalam kurikulum 2013 yang menitikberatkan pada pembelajaran berbasis teks. Sejak pandemi covid-19 perubahan kurikulum berganti karena menyesuaikan keadaan saat itu. Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud, Iwan Syahril menjelaskan bahwasannya kemendikbud mendorong pembelajaran dengan model kombinasi (*hybrid*) yang sangat bermanfaat menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM yang unggul dan terbukti efektif meningkatkan kemampuan dan kompetensi siswa dalam bersaing di dunia global saat ini (Ashari, 2020:1). Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini yakni menggunakan kurikulum medeka, namun belum seluruhnya menggunakan kurikulum merdeka ini. Kurikulum merdeka tidak lagi ada persyaratan untuk mencapai nilai minimal yang memadai, tetapi penekanannya adalah pada pendidikan berkualitas yang bertujuan menciptakan siswa yang berkualitas, berkarakter profil pelajar Pancasila, berkompetensi sebagai sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan global (Miladiah, dkk. 2023:313). Artinya, Pendidik memiliki kebebasan untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang fleksibel. Siswa akan mengembangkan kemampuan berbahasa, komunikasi, dan literasi melalui berbagai aktivitas seperti diskusi, presentasi, dan menulis berbagai jenis teks, termasuk teks cerita pendek.

Berdasarkan pengalaman peneliti di beberapa sekolah MTs, kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia di kelas belum optimal sehingga motivasi dan minat belajar siswa pun masih belum maksimal. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah salah satu bentuk dukungan sekolah untuk guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Inovasi media literasi yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar menjadi titik penuh. Artinya guru harus bisa menyesuaikan inovasi media literasi pembelajaran untuk siswanya sesuai karakteristik dan kemampuan siswa.

Salah satu inovasi media literasi digital yang dapat digunakan guru saat ini yaitu aplikasi *canva*. *Canva* adalah sebuah perangkat lunak desain grafis yang memudahkan penggunaannya untuk membuat berbagai jenis konten visual seperti presentasi, grafik, poster, visual, logo, dokumen, dan media sosial lainnya yang dapat diakses melalui web maupun perangkat mobile dan disediakan akses gambar, font, template dan ilustrasi (Famukhit, 2020). Dalam media literasi digital ini yang ada pada aplikasi *canva* terdapat pengelompokan fitur-fitur template salah satunya dibidang pendidikan yang dapat membantu proses pembelajaran di era ini yang dikenal dengan *canva for education*.

Penelitian yang terkait sebelumnya sudah diteliti oleh Siti Malahayati Ritonga (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Pada Materi Menulis Puisi Kelas X SMA hasil penelitian menggunakan vidio animasi *canva* memperoleh rata-rata keseluruhan aspek materi 77,37% “Layak” dan memperoleh rata-rata keseluruhan aspek media/desain 94,17% dengan kategori sangat layak. Penelitian di atas serupa dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni mengenai media literasi dengan vidio animasi, namun terdapat perbedaan dalam materi dimana peneliti akan membahas mengenai materi teks cerpen kelas 9 MTs sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini akan membantu guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran dan hasilnya akan memuaskan.

Selanjutnya, Widyaningrum (2021) Penerapan Literasi digital untuk membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Canva*, penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi *canva* layak diimplementasikan dalam pembelajaran luring maupun daring dan membantu memudahkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan penguasaan materi pembelajaran dengan hasil yang diperoleh sebanyak 50% sangat paham, 21% Paham dan 29% tidak paham. Penelitian diatas sama dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu mengenai media literasi digital dengan menggunakan aplikasi *canva*, namun terdapat perbedaan dalam materi dimana peneliti akan membahas mengenai materi teks cerpen pada kelas 9 MTs sehingga diharapkan hasil dari penelitan ini akan membantu guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Selanjutnya, Hasfat, H (2022) Pengembangan Media Literasi Digital Covid-19 Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Makassar. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa Media Literasi Digital yang telah dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai referensi dalam mempelajari tentang covid-19 khususnya bagi siswa di sekolah menengah pertama dan juga praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa. proses pengembangan dimulai dengan mengembangkan media literasi digital kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi hasil validasi ahli media memperoleh skor 93,33% dan ahli materi 91,43% yang menunjukkan bahwa Media Literasi Digital layak untuk digunakan sebagai referensi untuk mempelajari covid-19. Sedangkan hasil uji coba terhadap siswa memperoleh skor 89,23% dan guru 94,44% yang berarti berada pada kategori sangat baik. Penelitian diatas sama dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu mengenai media literasi digital dengan menggunakan aplikasi *canva*, namun terdapat perbedaan dalam materi dimana peneliti akan membahas mengenai materi teks cerpen pada kelas 9 SMP/MTs sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini akan membantu guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Ketiga penelitian yang relevan diatas, penelitian ini difokuskan pada desain media literasi digital pada pembelajaran teks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun. Hal ini didasari oleh inovasi media pembelajaran teks cerpen dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang belum mutakhir. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti mengenai media literasi digital menggunakan aplikasi *canva* dalam pembelajaran teks cerpen, dengan judul Desain Media Literasi Digital Dalam Pembelajaran Teks Cerpen Di MTs.

1.2 Rasional Penelitian

Penelitian media pembelajaran dalam teks cerpen yakni untuk mengevaluasi bagaimana penggunaan media literasi digital dengan aplikasi *canva* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran teks cerpen.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat desain media pembelajaran. Dengan mengaplikasikan media pembelajaran seperti ini pengajar dapat menciptakan inovasi media pembelajaran yang menarik dan visual yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang teks cerpen yang dibaca dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini akan menguji coba media literasi digital menggunakan aplikasi *canva* sebagai alat bantu dalam belajar teks cerpen yang dapat meningkatkan kompetensi pengajar/guru dalam desain visual, eksplorasi dan aplikasi teknologi, serta komunikasi dan ekspresi ide dalam pembelajaran dan juga akan memberikan informasi yang berguna untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

1.3 Kebaharuan/Urgensi Penelitian

Pada penelitian yang akan dilakukan mengenai desain media literasi digital pada pembelajaran teks cerpen, berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini membuat sebuah media pembelajaran berupa desain grafis melalui aplikasi *canva* dengan materi teks cerpen.

Media literasi digital menggunakan aplikasi *canva* tersebut dibuat semenarik mungkin dan juga agar dapat meningkatkan motivasi semangat belajar siswa ketika mempelajari materi teks cerpen dan siswa dapat mengekspresikan gagasan ide yang akan dituangkan selama pembelajaran teks cerpen serta proses pembelajaran tidak terkesan menjenuhkan. Maka hal tersebut yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimanakah desain media literasi digital dalam pembelajaran teks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan dan implementasi media literasi digital pada pembelajaran teks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun?
3. Bagaimanakah rancangan produk akhir media literasi digital pada pembelajaran teks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Merancang desain media literasi digital yang sesuai dalam pembelajaran teks cerpen di MTs Mahad Al Zaytun.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan dan implementasi media literasi digital pada pembelajaran teks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun.
3. Mendeskripsikan rancangan produk akhir media literasi digital pada pembelajaran teks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini menjadi sumber informasi penting dalam menjawab permasalahan dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran teks cerpen di MTs Mahad Al Zaytun. Penelitian ini juga memberikan referensi dalam merancang media literasi digital dalam pembelajaran teks cerpen. Penelitian ini diharapkan siswa dapat memahami lebih baik pembelajaran teks cerpen di MTs dengan menyajikan materi yang lebih menarik, menyediakan aktivitas belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat yang berbeda bagi berbagai pihak. Bagi guru, penelitian ini membantu mengembangkan kualitas pembelajaran yang menarik dan membantu mereka merencanakan pembelajaran dengan baik. Bagi siswa, penelitian ini meningkatkan semangat dan motivasi mereka dalam pembelajaran, serta membantu mereka mengatasi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman dalam mengelola pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan kemampuan mengajar. Selain itu, penelitian ini juga menjadi referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan kualitas pembelajaran.