

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Seiring dengan perkembangan zaman, metode pembelajaran terus mengalami perubahan agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tantangan global. Salah satu inovasi yang berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, menarik, dan interaktif. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam dunia pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pendukung pembelajaran, tetapi juga sebagai alat utama dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media yang inovatif, pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah panduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware (Sadiman dkk. 1996) media pembelajaran sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran juga dapat dijadikan media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat siswa yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Maksudnya bahwa media

pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indra dan lebih dapat menjamin pemahaman. Dengan kata lain, orang yang mendengarkan tidak sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka melihat atau melihat dan mendengarkannya. Pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa atau membangkitkan rasa senang dan gembira untuk peserta didik dan memperbarui semangat mereka membantu memantapkan pengetahuan pada peserta didik serta menghidupkan pelajaran.

Pemilihan media pembelajaran seyogiannya tidak terlepas dari konteksnya yang mencakup komponen system intruksional secara keseluruhan. Media yang digunakan pendidik bergantung pada kebutuhan siswa dan kondisi yang ada di sekolah. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran materi dan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bermakna.

Pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan berbagai aspek, termasuk keterjangkauan, kemudahan penggunaan, relevansi dengan kurikulum. Serta dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik. dengan demikian diharapkan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, mendorong kreativitas dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya pendidik menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif tetapi juga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang diajarkan.

Namun yang terjadinya menunjukan bahwa pengembangan media pembelajaran masih mengalami berbagai tantangan salah satu utama tantangan utama adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terutama di daerah yang masih memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi dan internet. selain itu masih banyak pendidik yang kurang dengan pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi berbasis digital sehingga proses belajar masih berlangsung konvensional.

Selain itu media pembelajaran yang tersedia terkadang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Banyak media yang dikembangkan secara umum tanpa memperhatikan perbedaan gaya belajar individu seperti visual, auditori, atau kinestetik. Hal ini menyebabkan kurangnya efektivitas dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan kebutuhan yang berbeda-beda. Kemajuan teknologi sebenarnya memberikan peluang besar dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan aktif. Dengan adanya berbagai aplikasi dan platform digital, pengembang media pembelajaran dapat menciptakan alat bantu yang lebih menarik, interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Namun, pemanfaatan teknologi ini masih perlu ditingkatkan melalui pelatihan bagi tenaga peserta didik serta dukungan infrastruktur yang memadai.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi, inovasi dalam media pembelajaran semakin berkembang pesat. Penggunaan media konvensional seperti buku cetak, papan tulis, dan modul masih umum digunakan namun pemanfaatan teknologi seperti digital seperti multimedia interaktif, video pembelajaran, dan aplikasi edukatif mulai mulai menjadi tren dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa, memfasilitasi belajar mandiri serta memperluas akses terhadap sumber belajar yang lebih variatif.

Namun kenyataannya pada hasil observasi dan wawancara pembelajaran keterampilan menyimak di SMA 3 Kuningan seringkali menghadapi berbagai kendala. Pertama, media pembelajaran yang digunakan biasanya cenderung

konvensional, seperti mendengarkan guru menjelaskan materi di depan kelas dan tanpa melibatkan siswanya dalam pembelajaran sehingga tidak ada kegiatan interaktif di dalamnya. Kedua, terbatasnya ketersediaan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa juga menjadi kendala dalam pembelajaran. Ketiga, kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah padahal teknologi memiliki potensi besar untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan langkah inovatif untuk meningkatkan keefektifitasan proses belajar mengajar. Dengan kemajuan teknologi media pembelajaran konvensional seperti buku cetak, papan tulis mulai beralih ke arah digital salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah membuat aplikasi edukatif yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Aplikasi Unity memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik, fleksibel, dan interaktif. Fitur-fitur seperti video pembelajaran, latihan soal interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa selain itu aplikasi ini dapat disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku sehingga dapat digunakan sebagai pendamping dalam pembelajaran formal maupun non formal.

Dalam beberapa tahun sekarang, teknologi telah berkembang secara pesat membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Dulu pembelajaran hanya dilakukan secara konvensional dengan menggunakan buku teks, papan tulis, metode ceramah sebagai media utama dalam menyampaikan materi. Sebelum era digital pendidikan sangat bergantung pada sumber daya fisik seperti buku cetak dan metode tatap muka, guru berperan sebagai satu-satunya sumber pengetahuan di kelas, sementara siswa hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif. Metode ini seringkali membuat siswa merasa bosan dan sulit memahami

materi dengan baik, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

Dengan munculnya teknologi digital, berbagai alternatif media pembelajaran mulai dikembangkan. Dari *e-book*, video pembelajaran, hingga platform pembelajaran daring semua memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Salah satu bentuk media pembelajaran yang berbasis teknologi semakin berkembang adalah aplikasi Unity. Aplikasi Unity tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti animasi video, audio, serta aplikasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan masalah yang diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Unity Pada Materi Berita dalam Elemen Menyimak SMAN 3 Kuningan” di perlukan untuk membuat prototype atau rancangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan guru dan peserta didik. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, supaya lebih memahami proses pembelajaran yang akan dirancang menjadi sebuah media pembelajaran bahasa Indonesia materi Berita. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran untuk membuat produk yang telah disesuaikan dengan kondisi serta kebutuhan guru dan peserta didik. Rancangan media pembelajaran ini dapat dibuat di kemudian hari, baik itu oleh penulis sendiri atau oleh penulis yang akan melanjutkan penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kebutuhan media pembelajaran pada materi berita di kelas XI SMAN 3 Kuningan?
2. Bagaimana design media pembelajaran pada materi berita di kelas XI SMAN 3 Kuningan?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi Unity pada materi berita di kelas XI SMAN 3 Kuningan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif pada materi berita kelas XI SMAN 3 Kuningan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia
2. Untuk membuat design media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Unity pada materi berita kelas XI SMAN 3 Kuningan
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Unity pada materi berita di kelas XI SMAN 3 Kuningan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 1. Menambah wawasan dalam bidang pendidikan dan teknologi
 Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan media bagi pembelajar mengenai integrasi teknologi dalam media pembelajaran
 2. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya
 Dapat menjadi dasar bagi penelitian lain yang berkaitan dengan inovasi teknologi dalam pembelajaran
 3. Mendorong pengembangan model pembelajaran digital
 Hasil penelitian dapat membantu dan memperkaya media pembelajaran berbasis teknologi
2. Manfaat Praktis
 - 1) Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Aplikasi edukatif yang berbasis teknologi ini dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih interaktif dan menarik.

2) Meningkatkan minat dan motivasi belajar

Aplikasi edukatif dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui fitur interaktif

3) Mempermudah akses terhadap pembelajaran

Media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa belajar kapan saja, dan dimana saja

4) Mempermudah Guru dalam Menyampaikan Materi

Guru dapat menggunakan aplikasi edukatif ini sebagai alat bantu dalam menjelaskan konsep yang kompleks

5) Menyesuaikan Pembelajaran dengan Kebutuhan individu

Aplikasi dapat dirancang agar sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa

3. Manfaat Sosial dan Ekonomi

1) Meningkatkan Literasi Digital

Mendorong siswa dan guru untuk lebih mengenal dengan teknologi dalam dunia pendidikan

2) Mendorong Pembelajaran Jarak Jauh

Aplikasi edukatif berguna dalam system pembelajaran online atau hybrid

3) Membantu Pemerataan Akses Pendidikan

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjangkau daerah terpencil yang sulit mendapatkan fasilitas pendidikan konvensional

4) Mendukung Industri Teknologi Pendidikan

Mendorong perkembangan industri aplikasi Unity yang memiliki potensi besar di era digital

1.5 Anggapan Dasar

Peneliti melakukan penelitian karena mengingat dan menimbang

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk dimana proses pengembangan ini terdiri dari kajian tentang penemuan produk yang akan dikembangkan mengembangkan produk berdasar penemuan-penemuan produk tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai dan melakukan revisi terhadap hasil uji coba lapangan dan pengembangan berupa proses, produk, dan rancangan. Pengembangan merupakan proses untuk mengembangkan suatu produk baru ataupun lama dengan tujuan untuk menyempurnakan produk tersebut dimana dilakukan validasi dan uji coba lapangan setelah diuji coba lapangan juga dilakukan revisi produk tersebut sehingga tercipta produk akhir yang baik

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Unity*

Adalah sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, menciptakan suasana belajar yang kondusif, memfasilitasi peserta didik dalam mengeksplorasi informasi.

4. Peran teknologi

Merupakan hal yang sangat penting, karena itu kita telah masuk era industri 4.0 bahkan mulai ke era society 5.0 yang semua aspek kehidupan sudah bergantung pada teknologi salah satunya yaitu pendidikan

5. Bahasa Indonesia

Merupakan mata pelajaran yang berperan dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI SMA bertujuan untuk mengembangkan empat keterampilan berbahasa

utama yaitu: menyimak, berbicara, menulis, dan membaca yang diperlukan dalam kehidupan akademik dan sehari-hari

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi pembatasan yang berlaku pada penelitian yang sedang dilaksanakan. Oleh karena itu untuk memperjelas pengertian dan maksud dari pengertian dan maksud dari permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskannya sebagai berikut.

1. Kondisi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ketersediaan media pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar berita kelas xi SMAN 3 Kuningan. Alatnya yaitu analisis kondisi menggunakan instrument observasi, indikator ketersediaan, jenis media, tampilan, kebahasaan, dan kejelasan bahannya.
2. Kebutuhan yang dimaksud dengan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan, kekurangan, dan keinginan terhadap media pembelajaran berbasis aplikasi Unity pada materi berita kelas XI SMAN 3 Kuningan.
3. Rancangan prototype dalam penelitian ini adalah rancangan media pembelajaran pada materi berita berbasis aplikasi Unity yang disusun berdasarkan kondisi dan kebutuhan.
4. Kelas XI di SMAN 3 Kuningan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah orang yang terdaftar sebagai peserta didik aktif di salah satu sekolah yang berada di kabupaten Kuningan, Jawa Barat.
5. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap: Analisis (*analysis*), Perancangan (*design*), Pengembangan (*development*), Implementasi (*implementation*) Evaluasi (*evaluation*). Akan tetapi dalam penelitian ini hanya sampai langkah *Development* (Pengembangan).