

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang menentukan kualitas sumber daya manusia dan perkembangan suatu bangsa. Pendidikan merupakan pondasi penting dalam membentuk generasi yang mampu bersaing dan beradaptasi di era globalisasi ini. Pendidikan juga berperan dalam membentuk karakter, kompetensi, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu untuk menghadapi tantangan di era globalisasi. Oleh karena itu, pendidikan harus diselenggarakan dengan baik dan efektif agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal itu dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi mengenai materi pembelajaran dari tenaga pendidik atau guru kepada peserta didik sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai

tujuan pembelajaran secara efektif.

Azhar Arsyad (2013: 3) mengatakan, "Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal."

Era pendidikan modern saat ini sudah sangat melekat pada teknologi yang semakin canggih. Perkembangan pada era modern ini tidak hanya meliputi bidang teknologi, namun perkembangan juga terjadi pada ilmu pengetahuan. Salah satu aspek kehidupan yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mampu menggunakan teknologi yang ada untuk mengembangkan media dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan mengikuti perkembangan zaman.

Di tengah perkembangan teknologi, integrasi media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan ialah dengan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang ada, misalnya aplikasi-aplikasi belajar. Salah satu contoh aplikasinya yaitu aplikasi pembelajaran *Assemblr Edu*. *Assemblr Edu* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan

konten 3D interaktif, menawarkan potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Dengan aplikasi ini siswa dapat melihat dan berinteraksi dengan materi yang dijelaskan secara lebih nyata.

Dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Assemblr Edu*, perlu diperhatikan bahwa penggunaan teknologi harus mendukung tujuan pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Dalam konteks pembelajaran, salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *Assemblr Edu* pada materi teks eksplanasi. Teks eksplanasi menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran, karena melibatkan pemahaman konsep secara mendalam dan kemampuan analisis. Isnatun dan Farida (2013: 80) menyatakan, "Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan tentang proses terjadinya atau terbentuknya suatu fenomena alam atau sosial."

Penelitian ini didasari oleh kebutuhan untuk memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sekaligus menjawab permasalahan kemampuan *HOTS* pada siswa. Dengan menerapkan teknologi *Assemblr Edu* dalam media pembelajaran, diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Selain itu, penelitian ini relevan untuk menjawab tuntutan kurikulum yang semakin menekankan pada penguasaan konsep dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata.

Dengan menggarap permasalahan ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif, meningkatkan kualitas pembelajaran teks eksplanasi, dan pada akhirnya, meningkatkan kemampuan *HOTS* siswa.

Maka berdasarkan uraian dari latar belakang permasalahan tersebut, penulis merasa tertarik untuk meneliti permasalahan dalam suatu materi yang terdapat pada KD 3.4 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi dan KD 4.4 Memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan. Dengan penelitian yang berjudul, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Assemblr Edu* Pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan *HOTS* SISWA KELAS XI."

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu langkah penting dalam poses penelitian. Menentukan dan mengidentifikasi masalah yang tepat sangat berpengaruh terhadap proses penelitian dan penyelesaian masalah. Identifikasi masalah adalah proses dan hasil dari mengenali dan mengukur masalah yang akan diteliti. Identifikasi masalah sebagai bagian dari proses penelitian dapat dipahami sebagai upaya untuk mendefinisikan masalah dan membuat definisi tersebut bisa diukur sebagai langkah awal penelitian. Ibnu Hadjar dalam (Rahmadi, 2011: 21) mendefinisikan masalah penelitian sebagai: "Suatu kondisi yang memerlukan pembahasan, pemecahan, informasi, atau keputusan. Dalam

penelitian, secara teknis masalah menyiratkan adanya kemungkinan dilakukannya suatu penyelidikan empiris yakni pengumpulan dan analisis data". Identifikasi masalah penting untuk memperinci apa saja yang harus diteliti lebih dalam dan lebih spesifik. Peneliti umumnya melakukan identifikasi masalah dengan menjelaskan masalah-masalah apa yang ditemukan dalam suatu fenomena. Masalah-masalah tersebut nantinya akan diukur dan dihubungkan dengan teori-teori sesuai dengan prosedur penelitian yang ada. Saat melakukan identifikasi masalah akan dijumpai lebih dari satu masalah yang dianggap penting untuk diteliti.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Perlunya peningkatan penggunaan media pembelajaran yang inovatif.
2. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang masih terbatas.
3. Kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran teks eksplanasi.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan penelitian yang tidak terlalu meluas, maka penulis membatasi masalah yang diteliti, dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah. Suriasumantri dalam (Esti Ismawati, 2012: 23) menyatakan, "Pembatasan masalah merupakan upaya untuk menetapkan batas-batas permasalahan dengan jelas, sehingga memungkinkan untuk merumuskan masalah

dengan baik.”

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan yang digunakan ialah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Assemblr Edu* Pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa Kelas XI SMKS MMA UISU MEDAN.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran teks eksplanasi adalah media aplikasi *Assemblr Edu*.
3. Penelitian ini dibatasi pada KD 3.4 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks eksplanasi dan KD 4.4 Memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan.
4. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan *HOTS* siswa yang dimulai dari C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta).
5. Objek penelitian ini ialah Siswa Kelas XI SMKS MMA UISU MEDAN.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan langkah yang merincikan pertanyaan-pertanyaan kunci yang ingin diketahui jawabannya melalui penelitian. Perumusan masalah membantu untuk menentukan fokus masalah dan tujuan dari penelitian.

Suriasumantri dalam (Esti Ismawati, 2012: 23) mengatakan bahwa, "Perumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan-pertanyaan apa saja yang ingin dicari jawabannya".

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* untuk meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)* siswa kelas XI SMKS MMA UISU MEDAN?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap peningkatan *High Order Thinking Skill (HOTS)* siswa kelas XI SMKS MMA UISU MEDAN?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* dalam meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)* siswa kelas XI SMKS MMA UISU MEDAN?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang jelas dalam penelitian merupakan kunci keberhasilan kegiatan penelitian. Tujuan penelitian memberikan arah yang jelas bagi proses penelitian. Tujuan merupakan hasil yang ingin dicapai atau suatu harapan dari suatu penelitian, tujuan penelitian dibuat berdasarkan

rumusan masalah yang telah dinyatakan oleh penulis. Suharsimi Arikunto (2010: 97) menyatakan, "Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai".

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang terjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* untuk meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)* siswa kelas XI SMKS MMA UISU MEDAN.
2. Mendeskripsikan kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* terhadap peningkatan *High Order Thinking Skill (HOTS)* siswa kelas XI SMKS MMA UISU MEDAN.
3. Mendeskripsikan keefektivitasan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* dalam meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)* siswa kelas XI SMKS MMA UIUS MEDAN.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian haruslah memiliki manfaat tersendiri baik bagi penulis, pembaca, dan subjek yang diteliti. Suharsimi Arikunto (2010 : 99) menyatakan, "Apabila peneliti selesai mengadakan dan memperoleh hasil diharapkan dapat menyumbangkan hasil itu kepada negara, atau khususnya kepada bidang yang sedang diteliti."

Manfaat penelitian ini terdiri dari dua, yaitu secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis adalah manfaat pengembangan terhadap ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang ilmu dalam suatu penelitian dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran yang telah tersedia dan menambah konsep wawasan untuk meningkatkan pembelajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi teks eksplanasi melalui pendekatan pembelajaran yang menarik dan berbantuan teknologi serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Assemblr Edu*, yang dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif.
- b. Bagi guru, membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan memanfaatkan media interaktif yang dapat meningkatkan daya tarik dan partisipasi siswa serta mempermudah guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
- c. Bagi sekolah, media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Assemblr Edu* ini dapat dijadikan sebagai teknologi pembelajaran di sekolah tersebut.

- d. Bagi peneliti, menambah wawasan serta ilmu pengetahuan dan memberi pengalaman sebagai bekal untuk mejadi seorang guru Bahasa Indonesia yang mampu mengembangkan media pembelajaran terutama pengembangan media pembelajaran yang interaktif.

BAB II
KAJIAN TEROTIS DAN KERANGKA
KONSEPTUAL

A. Kajian Teoritis

Landasan yang dipakai dalam penelitian ini terpacu dari beberapa teori yang berkaitan dengan masalah yang akan dikaji. Teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan permasalahan pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, aplikasi *Assemblr Edu*, teks eksplanasi, *high order thinking skill (HOTS)*.

1. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah' 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) dalam (Azhar Arsyad, 2013: 3) mengatakan bahwa, "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap."

Media pembelajaran tentu saja tidak dapat terlepas dari kegiatan pembelajaran. Adapun perintah mengenai arahan untuk melakukan kegiatan pembelajaran telah dijelaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 4-5 sebagai berikut:

(الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ) (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Terjemahan: "Yang mengajar (manusia) dengan pena (4). Dia mengajarkan apa yang tidak diketahui (5)."

Dari ayat di atas, dapat digambarkan pentingnya pembelajaran untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan pemahaman serta selalu senantiasa memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk memperluas pemahaman. Mengenai hal ini, Muhammad Yaumi (2018: 5-6) mengatakan bahwa:

Dalam studi komunikasi, istilah media sering diletakkan pada kata *massa*, *mass media*, yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, internet, dan sebagainya. Istilah media sering digunakan secara sinonim dengan teknologi pembelajaran. Hal ini dapat dimaklumi karna dalam perkembangan awal teknologi pembelajaran memberikan penekanan pada tiga unsur utama: guru, kapur, dan buku teks yang merupakan inti dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai beberapa pengertian. Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel (2000:10) dalam (Andi Kristanto, 2016: 4-5) mereka mengatakan, "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar."

Sejalan dengan pendapat di atas, Gagne & Briggs (1979:19) dalam (Andi Kristanto, 2016: 4-5) mengatakan bahwa:

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Lebih lanjut mengenai definisi media pembelajaran, Andi Kristanto

(2016: 4-5) juga mengatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pembelajar.

Pendapat lain diungkapkan oleh Heinich dan kawan-kawan (1986) dalam (Hamzah Pagarra dkk, 2022: 5) mengemukakan bahwa, "Definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver) informasi. Masih dari sudut pandang yang sama." Secara serupa Kemp dan Dayton (1986) dalam (Hamzah Pagarra dkk, 2022: 5) mengemukakan bahwa, "Peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*)."

Mengutip pendapat lain mengenai definisi media pembelajaran, Muhammad Yaumi (2018: 7-8) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat dikatakan bahwa

media pembelajaran menjadi sarana perantara bagi guru kepada peserta didik dalam proses penyampaian informasi pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan salah satu fasilitas belajar yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Benny A. Pribadi (2017: 15) menyatakan, "Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan serta informasi. Dengan penggunaan media, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif."

Menyusul pendapat tentang konsep media pembelajaran, Hamzah Pagarra dkk (2022: 6) menyatakan tentang konsep media pembelajaran yaitu:

Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni *software* dan *hardware*. *Software* dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan *hardware* adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berbagai sarana atau alat bantu proses pembelajaran yang menjadi perantara penyampaian informasi terkait materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik agar peserta didik dapat menerima informasi pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran dapat berupa media audio, audio-visual, dan lain sebagainya yang dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas

proses pembelajaran serta untuk memfasilitasi proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Mengenai ciri media pembelajaran, Gerlach & Ely dalam (Azhar Arsyad, 2013: 15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, dan film.

Ciri ini amat penting bagi guru karna kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang terjadi dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa ciri media pembelajaran ialah media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyimpan materi pembelajaran sehingga dapat digunakan secara berulang-ulang untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran juga harus dapat merangkum seluruh materi ajar secara

ringkas dan singkat. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberi stimulus pengalaman yang relatif sama antara seluruh siswa mengenai materi ajar yang disampaikan melalui media pembelajaran tersebut.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar tentu tidak lepas dari media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Salah satu peranan media pembelajaran ialah sebagai salah satu penunjang proses pembelajaran di dalam kelas. Maka dari itu media pembelajaran tentu memiliki banyak fungsi dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Mengenai fungsi media pembelajaran, Muhammad Ramli (2012: 2-3) mengungkapkan secara garis besar fungsi media pembelajaran yang dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Membantu guru dalam bidang tugasnya

Media pembelajaran bila digunakan secara tepat dapat membantu mengatasi kelemahan dan kekurangan guru dalam pembelajaran, baik penguasaan materi maupun metodologi pembelajarannya. Menurut analisis teknologi pembelajaran bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat:

- a. Meningkatkan produktivitas pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, karena ia dapat mempercepat pemahaman pebelajar terhadap materi yang bersangkutan, sehingga secara langsung membantu penggunaan waktu secara efektif, dan meringankan beban guru yang bersangkutan.
- b. Membantu pembelajar mengembangkan kemampuan aktivitas kejiwaan pebelajar untuk memahami pesan menurut daya analisisnya. Pengembangan daya analisis dan nalar ini merupakan salah satu fungsi pembelajaran.
- c. Membantu pembelajar untuk berkreasi merencanakan program pendidikannya, sehingga pengembangan pesan-pesan pembelajaran dapat dirancang dengan baik.
- d. Membantu mengintegrasikan pesan-pesan pembelajaran

dengan materi ilmu bantu yang erat kaitannya dengan materi pembelajaran yang disajikan. Misalnya bagaimana berakhlak yang baik kepada masyarakat, kepada lingkungan dan sebagainya.

- e. Membantu pembelajar menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara taat asas atau konsisten, karena pokok bahasan tidak menyimpang dari yang telah diprogramkan dan dapat diulang secara utuh kembali. Hal ini akan berbeda bila pesan-pesan materi pembelajaran tersebut disampaikan melalui metode ceramah.

2. Membantu para pembelajar

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu pebelajar dalam hal berikut:

- a. Lebih meningkatkan daya kephahaman terhadap materi pembelajaran.
- b. Dapat lebih mempercepat daya cerna pebelajar terhadap materi yang disajikan.
- c. Merangsang cara berpikir pembelajar.
- d. Membangkitkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor mereka yang mendalam akan pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan.
- e. Membantu kuatnya daya ingatan pebelajar, karena sifat media pembelajaran mempunyai daya stimulus yang lebih kuat.
- f. Membantu pebelajar memahami secara integral materi pembelajaran yang disajikan, sehingga pemahaman terhadap pokok bahasan yang disajikan secara utuh dan bermakna.
- g. Membantu memperjelas pengalaman langsung yang pernah dialami mereka dalam kehidupan.
- h. Dapat membantu merangsang kegiatan kejiwaan pebelajar untuk memahami materi pembelajaran. Aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangunkan oleh media pembelajaran yang tepat dalam memilihnya.

3. Memperbaiki pembelajaran (proses belajar mengajar)

Penggunaan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu dalam memperbaiki pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a. Jika dalam implementasi pembelajaran tidak memperoleh hasil yang diinginkan sesuai dengan standar minimal, maka kewajiban guru untuk mengulangi pembelajaran tersebut. Di sini media dapat membantu dalam mempertinggi hasil yang akan dicapai, media yang digunakan lebih ditingkatkan kuantitas dan kualitasnya.
- b. Penggunaan media yang satu ternyata belum dapat memuaskan guru dalam pembelajaran, maka pada pembelajaran berikutnya guru dapat menggunakan media yang lain, agar dapat mencapai hasil yang maksimal.

Sejalan dengan pendapat Muhammad Ramli di atas mengenai fungsi media pembelajaran, Azhar Arsyad (2013: 25) menyatakan bahwa:

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan menyajikan informasi pembelajaran dalam berbagai bentuk sehingga dapat menarik minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa. Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentu saja memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Sebagaimana diungkapkan Benny A. Pribadi (2017: 23) mengenai manfaat media pembelajaran, Benny A Pribadi menyatakan:

Pemanfaatan media baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan, yaitu: (1) memperoleh informasi dan pengetahuan; (2) mendukung aktivitas pembelajaran; dan (3) sarana persuasi dan motivasi. Media pembelajaran pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Media Pembelajaran tentu memiliki manfaat dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Masing-masing media pembelajaran memiliki manfaat tersendiri bagi pemahaman para pembelajar. Sebagaimana dijelaskan dalam surah Al-Baqarah ayat 151:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ
الْكِتَابَ

وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا

تَعْلَمُونَ^{٥١}

Terjemahan: Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul di antara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui”.

Dari ayat tersebut dapat digambarkan pentingnya belajar untuk menambah pemahaman terhadap hal-hal yang belum diketahui. Serta

selalu senantiasa mempelajari apa yang belum diketahui dan mengajarkan apa yang telah diketahui.

Pendapat lain mengenai manfaat media pembelajaran, Andi Kristanto (2016: 12) mengemukakan bahwa, "Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien."

Lebih lanjut mengenai manfaat media pembelajaran, Benny A. Pribadi (2017: 23) juga menyatakan bahwa:

Media pada umumnya juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dalam hal ini dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunaannya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan.

Sejalan dengan pendapat para ahli di atas mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran, Azhar Arsyad (2013: 29-30) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Wandah Wibawanto (2017:7) mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan Media/ alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk katakata tertulis atau hanya kata lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya: Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, atau foto objek yang terlalu kompleks, dapat disajikan dengan model, diagram atau melalui program komputer animasi. Konsep yang terlalu luas (gempa bumi, gunung berapi, iklim, planet dan lainlain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan motivasi belajar, memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan secara seperti senyatanya, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
4. Dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diantara peserta didik, sementara kurikulum dan materi pelajaran di tentukan sama untuk semua peserta didik dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu : memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan penyampaian informasi yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu media pembelajaran juga memudahkan peserta didik memahami proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga

proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan dalam dunia pendidikan menghasilkan banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Setiap media pembelajaran menawarkan pendekatan yang berbeda-beda dalam menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran merupakan salah satu kunci bagi para guru untuk merancang pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik.

Sebagaimana diungkapkan Wawan Laksito Yuly Saptomo (2013: 18 -28) mengenai jenis-jenis media pembelajaran pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Visual Diam

a. Bahan Cetak

Bahan cetak, merupakan media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan, yang menyajikan berbagai pesan melalui huruf dan gambar-gambar ilustrasi. Contoh media bahan cetak adalah buku teks, modul, dan bahan pengajaran atau buku panduan.

b. Gambar Diam

Media gambar diam, adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi atau sketsa. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga mahasiswa mampu untuk mengingatnya lebih baik dibandingkan dengan metoda

verbal.

c. Diagram

Diagram atau skema adalah gambar sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik menggunakan garis-garis dan simbol-simbol yang menggambarkan struktur objek secara garis besar. Diagram menyederhanakan hal-hal yang kompleks sehingga dapat memperjelas pesan.

d. Bagan atau *chart*

Bagan atau chart adalah gambaran suatu situasi atau suatu proses yang dibuat dengan garis, gambar, dan tulisan. Terdapat dua jenis chart yaitu chart yang menyajikan pesannya secara bertahap dan chart yang menyajikan pesannya sekaligus. Bagan atau chart berfungsi untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

e. Grafik

Grafik, merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Media grafis mengutamakan indera penglihatan dengan menuangkan pesan simbol komunikasi visual dan simbol pesan yang perlu dipahami, (Indriana, 2011). Ada beberapa macam grafik, diantaranya grafik garis, grafik batang, dan grafik lingkaran. Masing-masing jenis grafik tersebut memiliki cara penyusunan dan manfaat sendiri-sendiri.

2. Media Pameran

Media pameran adalah jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini berupa benda –benda sesungguhnya (realia) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media pameran yaitu poster, realia, grafis, dan model.

3. Media Proyeksi

Media proyeksi diam adalah media visual yang memproyeksikan pesan melalui sebuah alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan melalui alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka, atau grafis. Media proyeksi diam merupakan media visual yang

dikategorikan tidak bergerak, atau memiliki sedikit unsur gerakan.

4. Media Audio

Media audio adalah media yang menyampaikan pesannya ditangkap dengan indera pendengaran saja. Pesan yang bisa disampaikan adalah dalam bentuk kata-kata, musik, dan *sound effect*. Yang termasuk dalam jenis media ini adalah radio dan rekaman suara.

5. Media Video

Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media video. Sama seperti media audio, program video yang disiarkan (*broadcasted*) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dan televisi mampu menayangkan proses pembelajaran secara realistik.

6. Multimedia

Multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket, (Indriana, 2011). Contoh dari multimedia adalah satu modul pembelajaran yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio visual yang dikemas dalam satu paket. Format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok yaitu tutorial, *drill* dan *practice*, simulasi, dan permainan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran seperti media visual, audio, audio-visual, grafik, gambar, dan lain sebagainya dapat meningkatkan proses pembelajaran. Media-media pembelajaran ini dapat memberikan suasana baru sehingga guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar yang menarik dan efektif. Media pembelajaran intraktif berperan penting dalam meningkatkan peran dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Mengenai definisi media pembelajaran diungkapkan oleh Wibawanto dalam (Saas Asela dkk, 2020):

Menurut Gagne media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sepakat dengan pendapat Gagne, Briggs mengartikan bahwa media pembelajaran sebagai suatu bentuk fisik yang dapat menyajikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Prawiradilaga media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Sejalan dengan definisi media pembelajaran intraktif tersebut, Saas Asela dkk (2020) menyatakan:

Interaktif sendiri merupakan keterkaitan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, Namun makna interaktif yang dimaksud ialah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, berawal dari data yang diinput oleh pengguna yang mendapat respon oleh media sehingga memunculkan adanya interaksi.

Lebih lanjut pendapat lain dari Sutarti dalam (Saas Asela dkk, 2020) menyatakan bahwa:

Media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat dipergunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respons balik terhadap pengguna dari apa yang telah di-input-kan ke media tersebut.

Pendapat lain dari Daryanto dalam (Watri dkk, 2023: 3-4) menyatakan bahwa "Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga

pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.” Selanjutnya Watri dkk (2023: 4) menyatakan, “Media interaktif berkaitan dengan multimedia yang berkembang saat ini. Interaktif mensyaratkan adanya komunikasi dua arah yang jelas berbeda dari belajar tatap muka biasanya.”

Herman Dwi (2017: 2) mengemukakan, “Definisi multimedia secara terminologis adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu.” Lebih lanjut Herman Dwi (2017: 41) juga menyatakan bahwa, “Multimedia pembelajaran interaktif adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang dirancang agar siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif digunakan agar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran interaktif ini siswa diharapkan dapat lebih mendalami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran intreraktif tentu memiliki karakteristik

tersendiri yang membedakan dengan media pembelajaran lainnya. Karakteristik media pembelajaran interaktif sebagaimana yang diungkapkan oleh Darmawanty dalam (Watri dkk, 2023: 4-5) mengemukakan beberapa karakteristik utama media pembelajaran interaktif antara lain yaitu:

1. Siswa dengan sebuah program, seperti mengisi balanko pada teks yang terprogram.
2. Siswa berinteraksi dengan mesin, seperti media pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa atau terminal komputer.
3. Mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram.

Lebih lanjut mengenai karakteristik media pembelajaran interaktif, Munir (2012: 135) mengemukakan bahwa secara umum sebuah multimedia pembelajaran interaktif harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu jenis media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Untuk dapat dikatakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif, setidaknya dalam program atau aplikasi tersebut menyajikan dua jenis media.
2. Bersifat interaktif, yang berarti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna atau siswa. Kegiatan mengakomodasi respon ini terdiri dari kontrol pengguna untuk mengoperasikan multimedia pembelajaran interaktif serta respon (*feedback*) dari program.
3. Bersifat mandiri, memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakannya tanpa harus dibimbing orang lain. Pada praktiknya dalam pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif perlu dirancang bersifat mandiri agar siswa dapat belajar secara lebih leluasa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan

bahwa media pembelajaran interaktif harus dapat menyajikan minimal dua jenis media dalam penyampaian informasi mengenai materi pembelajaran. Selain itu pembelajaran interaktif juga harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan atau peran siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat bersifat lebih dari satu arah. Media pembelajaran interaktif juga harus dapat digunakan secara mandiri agar siswa dapat lebih leluasa dalam belajar.

c. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Multimedia interaktif tentu memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran. Menurut Munir (2012: 132-133) kelebihan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, yaitu:

1. Sistem pembelajaran akan lebih inovatif dan interaktif
2. Guru akan selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran
3. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
5. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
6. Melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Lebih lanjut mengenai multimedia interaktif dalam pembelajaran Munir (2012: 133) menyatakan bahwa:

Multimedia interaktif dalam pembelajaran muncul dari kebutuhan untuk berbagi informasi dan pengetahuan tentang praktek menggunakan multimedia dalam pengaturan berbagai pendidikan.

Multimedia interaktif sebagai subjek/topik menarik teknologi pendidikan. Namun, desain dan pengembangan program multimedia interaktif adalah hal yang kompleks yang melibatkan tim ahli, termasuk penyedia konten, pengembang multimedia, desainer grafis, dan, perancang pembelajaran/pembelajaran.

Sejalan dengan pendapatnya mengenai multimedia interaktif dalam pembelajaran, Munir (2012: 133) juga mengemukakan beberapa alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif, yaitu:

1. Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata.
2. Merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antar indera.
3. Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik.
4. Proses pembelajaran lebih mobile jika lebih praktis dan terkendali.
5. Menghemat waktu, biaya, dan energi.

Lebih lanjut Munir (2012: 135-136) juga mengemukakan kemampuan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif mempunyai beberapa kemampuan yang tidak dimiliki oleh media lain, diantaranya:
2. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
3. Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik proses belajar.
4. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai multimedia pembelajaran interaktif, beberapa macam media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan di dalam kelas, diantaranya sebagai berikut:

1. Presentasi Multimedia Interaktif

Presentasi multimedia interaktif adalah alat pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video untuk penyampaian informasi atau materi pembelajaran yang dikemas dengan menarik.

2. Aplikasi Edukatif

Aplikasi edukatif adalah perangkat lunak yang dirancang khusus menyediakan materi-materi pembelajaran melalui *smartphone*, komputer, tablet, dan lain sebagainya. Aplikasi pembelajaran ini memiliki fitur-fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran, mulai dari modul pembelajaran, kuis, materi pembelajaran, dan lain sebagainya.

3. Papan Tulis Interaktif

Papan tulis interaktif adalah sebuah alat pembelajaran yang dapat digunakan guru dan siswa untuk menulis ataupun menggambar secara langsung pada layar. Papan tulis interaktif biasanya digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, misalnya dengan menulis catatan, menggambar, serta menampilkan gambar atau video pembelajaran.

4. Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis web adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan teknologi web atau internet yang dapat memberikan akses terhadap materi pembelajaran serta aktivitas pembelajaran

lainnya. Melalui pembelajaran berbasis web ini, siswa dapat mengakses materi pembelajaran, tugas-tugas, maupun kuis melalui platform online yang dapat diakses dengan browser web.

5. *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)*

AR atau VR merupakan teknologi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan konten digital. Baik AR maupun VR dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam.

3. *Aplikasi Assemblr Edu*

Pada era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah semakin berkembang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang menarik perhatian dalam bidang pendidikan ialah penggunaan *augmented reality (AR)* dalam proses pembelajaran. Teknologi ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan lebih mendalam.

Terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan teknologi *augmented reality (AR)*. Salah satunya yaitu aplikasi *Assemblr Edu* yang akan digunakan oleh peneliti pada penelitian ini.

Assemblr Edu adalah sebuah platform pembelajaran yang

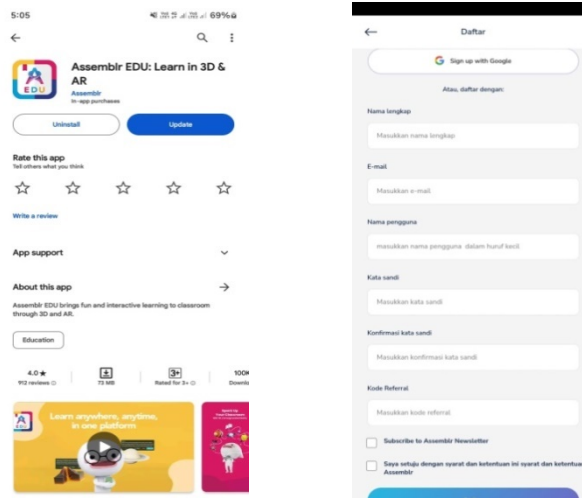
memungkinkan pengguna untuk membuat, mengeksplorasi, dan berbagi pengalaman *augmented reality* (AR) secara mudah. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pendidik, siswa, dan pembuat konten untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik melalui teknologi AR. Pengguna dapat membuat model 3D, menambahkan animasi, suara, dan interaksi dengan objek virtual, serta membagikan karya mereka dengan mudah melalui platform Assemblr Edu. Dengan fitur-fitur yang disediakan, Assemblr Edu memungkinkan pengguna untuk menjelajahi konsep-konsep kompleks dalam ruang 3D, memvisualisasikan ide-ide kreatif, dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan mendalam.

Berdasarkan penggunaan aplikasi *Assemblr Edu* Rasta dan Ilmiyati (2023) menjelaskan bahwa:

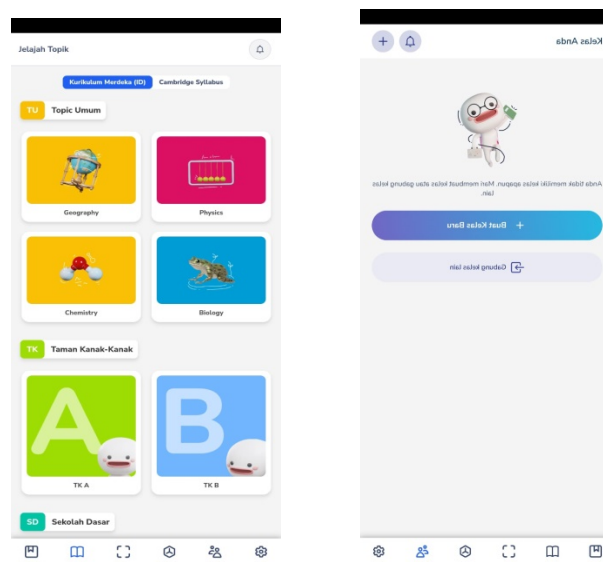
AR *Assemblr Edu* adalah alat yang memungkinkan guru dan siswa di kelas bersama untuk berkomunikasi dan berbagi media. AR *Assemblr Edu* memungkinkan guru dan siswa merancang proyek berdasarkan preferensi dan kemampuan mereka; *barcode* dapat dipindai oleh orang lain untuk membuatnya tampak asli. Output yang dicetak adalah gambar.

Langkah-langkah penggunaan aplikasi *Assemblr Edu*:

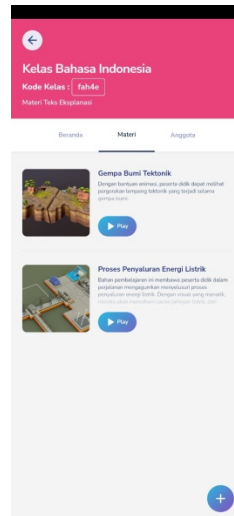
5. Unduh aplikasi *Aseemblr Edu* terlebih dahulu di play store ataupun app store. Setelah itu install aplikasi pada perangkat Anda. Setelah aplikasi diinstall, pilih bahasa yang Anda gunakan lalu buat akun Anda.



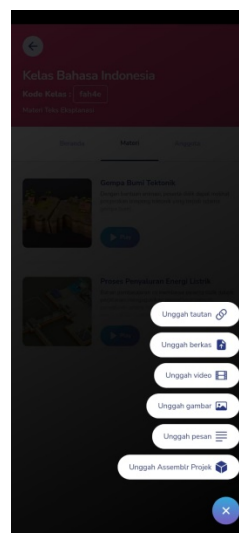
6. Setelah membuat akun, Anda akan dibawa pada berbagai materi pembelajaran dalam bentuk AR maupun 3D. Anda dapat menjelajahi berbagai topik materi pembelajaran yang tersedia. Apabila Anda memiliki kelas dengan guru, maka Anda dapat bergabung ke kelas guru tersebut dengan memasukkan kode kelas dari guru.



7. Setelah bergabung dengan kelas guru, Anda dapat melihat materi pembelajaran yang telah dikirimkan oleh guru.



8. Anda juga bisa membuat tugas Anda sendiri dan mengupload ke laman tugas yang telah tersedia.



Gambar 2.1. Penggunaan Aplikasi *Assembler Edu*

4. Teks Eksplanasi

a. Pengertian Teks Eksplanasi

Materi teks eksplanasi merupakan salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia. Materi teks eksplanasi penting untuk dipelajari khususnya di kelas XI. Mengenai teks eksplanasi, Rino Kusumo dkk (2022) menyatakan bahwa:

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang proses ‘mengapa’ dan ‘bagaimana’ kejadian-kejadian alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan lainnya dapat terjadi. Suatu kejadian baik itu kejadian alam maupun kejadian sosial yang terjadi di sekitar kita, selalu memiliki hubungan sebab akibat dan proses.

Tim Kemendikbud (2017) dalam (Neng Nida Apriyani, 2019) menyatakan bahwa, “Teks eksplanasi dapat disamakan dengan teks prosedur atau proses terjadinya fenomena. Dengan teks tersebut, pembaca dapat memperoleh pemahaman mengenai latar belakang terjadinya fenomena secara jelas dan logis.”

Pendapat lain menurut Kosasih, E. & Restuti dalam (Silvia Devika, 2018), “Pengertian Teks Eksplanasi merupakan sebuah teks yang menerangkan atau menjelaskan mengenai proses atau fenomena alam maupun sosial.” Sejalan dengan pendapat tersebut, Silvia Devika (2018) menyatakan, “Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang penjelasan atas suatu proses yang berkaitan dengan bagaimana dan mengapa suatu peristiwa itu terjadi, baik dari peristiwa alam maupun dari peristiwa social-

budaya.”

Selanjutnya mengenai pengertian teks eksplanasi, Maulana dan Riona (2019) menyatakan bahwa:

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang proses mengapa dan bagaimana suatu peristiwa alam, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, dan juga lainnya bisa terjadi. Sebuah peristiwa baik peristiwa alam maupun sosial yang terjadi disekitar kita, selalu memiliki hubungan sebab akibat serta juga proses.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teks eksplanasi adalah teks yang berisi penjelasan mengapa dan bagaimana suatu peristiwa terjadi. Teks eksplanasi biasanya berisi proses terjadinya suatu peristiwa yang dibuat dengan tujuan untuk menjelaskan fenomena yang terjadi serta menjelaskan sebab-akibat dari suatu peristiwa.

b. Ciri-Ciri Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi tentu saja memiliki ciri atau karakteristik yang membedakan teks eksplanasi dengan teks lainnya. Dengan pemahaman mengenai ciri teks eksplanasi ini, siswa dapat lebih memahami jenis-jenis teks berdasarkan ciri-cirinya, terutama teks eksplanasi.

Maulana dan Riona (2019) menjelaskan beberapa ciri-ciri teks eksplanasi sebagai berikut:

1. Strukturnya terdiri dari pernyataan umum, urutan sebab akibat, serta interpretasi.
2. Informasi yang dimuat dengan berdasarkan fakta (faktual).
3. Faktual tersebut memuat informasi yang sifatnya itu ilmiah/keilmuan, contohnya seperti sains.
4. Bersifat informatif serta tidak berusaha untuk mempengaruhi pembaca untuk bisa percaya terhadap hal yang dibahas.

5. Memiliki/menggunakan sequence markers. contohnya pertama, kedua, ketiga, dan sebagainya. Bisa juga dengan menggunakan: pertama, berikutnya, terakhir.

Anggi dan Anita (2020) juga mengungkapkan beberapa ciri teks eksplanasi adalah sebagai berikut:

1. Informasi dimuat berdasarkan fakta (factual).
2. Hal yang dibahas bersifat keilmuan atau berhubungan dengan ilmu pengetahuan.
3. Sifatnya informatif dan tidak berusaha memengaruhi pembaca untuk percaya terhadap hal yang dibahas.
4. Fokus pada hal umum (generic), bukan partisipan manusia.
Contoh: tsunami, banjir, gempa bumi, hujan dan lainnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa teks eksplanasi harus berisi fakta yang bersifat ilmiah. Teks eksplanasi juga harus bersifat informatif yang artinya memberi pengetahuan baru kepada pembaca tanpa mempengaruhi pembaca untuk mempercayai apa yang disampaikan dalam teks eksplanasi.

c. Struktur Teks Eksplanasi

Struktur dalam teks eksplanasi merupakan bagian terpenting dalam penulisan teks eksplanasi agar isi dari teks eksplanasi dapat tersampaikan secara jelas. Struktur memungkinkan pembaca untuk memahami isi dari teks eksplanasi secara lebih rinci dan mendalam.

Menurut Maulana dan Riona (2019), untuk membentuk satu

kesatuan yang utuh teks eksplanasi memiliki struktur sebagai berikut:

1. Pernyataan Umum/Identifikasi Fenomena, berisi pernyataan umum tentang topik yang akan dijelaskan pada proses terjadinya/proses keberadaan.
2. Urutan Sebab Akibat/Proses Kejadian, berisi penjelasan proses terjadinya yang disajikan dengan secara urut atau bertahap dari yang paling awal sampai akhir.
3. Interpretasi/Ulasan, berisi simpulan dari topik yang telah dijelaskan.

Pendapat lain mengenai struktur teks eksplanasi menurut Silvia

Devika (2018) yaitu:

1. Pernyataan umum berisi satu pernyataan umum tentang suatu topik, yang akan dijelaskan adalah proses terjadinya, proses keberadaannya, prosesterbentuknya, dan sebagainya. Pernyataan umum ini bersifat ringkas, menarik, dan jelas sehingga mampu membangkitkan minat pembaca untuk membaca secara detailnya.
2. Deretan penjelasan, memuat penjabaran proses kenapa peristiwa tersebut bisa terjadi. Biasanya penjelas bisa terdiri dari beberapa paragraf. Deretan penjelas bukan semata-mata berfungsi menjelaskan fenomena itu sendiri, melainkan lebih menekankan pada proses fenomena itu dapat terjadi. Pada paragraf inilah dirincikan sebab dan akibat dari sebuah fenomena yang terjadi.
3. Penutup atau interpretasi atau penutun yang di dalamnya mengandung intisari atau kesimpulan dari kejadian atau fenomena yang sudah dibahas. Di dalam penutup juga bisa kita tambahkan dengan saran atau pun tanggapan penulis mengenai fenomena yang terjadi.

Ria Yusnita (2020:8) mengungkapkan teks eksplanasi memiliki struktur penulisan tersendiri. Sesuai dengan karakteristik umum dari isinya, teks eksplanasi dibentuk oleh bagian-bagian berikut:

1. Identifikasi fenomena (phenomenon identification)
Berisi tentang penjelasan umum tentang fenomena yang akan dibahas, bisa berupa pengenalan fenomena tersebut atau penjelasannya. Penjelasan umum yang dituliskan dalam teks ini berupa gambaran secara umum tentang apa, mengapa, dan bagaimana proses peristiwa alam tersebut bisa terjadi.

2. Penggambaran rangkaian kejadian (explanation sequence)

Berisi tentang penjelasan proses mengapa fenomena tersebut bisa terjadi atau tercipta dan bisa terdiri lebih dari satu paragraf. Deretan penjelas mendeskripsikan dan merincikan penyebab dan akibat dari sebuah bencana alam yang terjadi. Penggambaran rangkaian kejadian memerinci proses kejadian yang relevan dengan fenomena yang diterangkan sebagai pertanyaan atas bagaimana atau mengapa.

 - a. Rincian yang berpola atas pertanyaan “bagaimana” akan melahirkan uraian yang tersusun secara kronologis ataupun gradual. Dalam hal ini fase-fase kejadiannya disusun berdasarkan urutan waktu.
 - b. Rincian yang berpola atas pertanyaan “mengapa” akan melahirkan uraian yang tersusun secara kausalitas. Dalam hal ini fase-fase kejadiannya disusun berdasarkan hubungan sebab akibat.
3. Ulasan (review) Teks penutup yang bersifat pilihan; bukan keharusan.

Teks penutup yang dimaksud adalah, teks yang merupakan intisari atau kesimpulan dari pernyataan umum dan deretan penjelas. Opsionalnya dapat berupa tanggapan maupun mengambil kesimpulan atas pernyataan yang ada dalam teks tersebut. Ulasan berupa komentar atau penilaian tentang konsekuensi atas kejadian yang dipaparkan sebelumnya.

Lebih lanjut mengenai struktur teks eksplanasi dijelaskan Wood & Stubbs (2000) dalam (Elsan Nasrillah dkk: 2019), teks eksplanasi memiliki 3 struktur yaitu sebagai berikut:

1. pernyataan umum, menjelaskan topik pembicaraan;
2. urutan penjelas, memaparkan cara atau alasan sesuatu dapat terjadi;
3. kesimpulan, di mana penulis atau pembicara meringkas penjelasannya.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai struktur teks eksplanasi di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teks eksplanasi terdiri dari tiga bagian yaitu pernyataan umum yang menjelaskan topic yang sedang

dibahas, lalu diikuti dengan deretan penjelas yang menjelaskan proses terjadinya sesuatu yang biasanya ditandai dengan adanya sebab akibat, lalu ditutup dengan penutup yang berisi ringkasan ataupun kesimpulan dari seluruh pembahasan.

d. Kaidah Kebahasaan Teks Eksplanasi

Kaidah kebahasaan dalam teks eksplanasi berperan penting untuk memahami bagaimana bahasa yang digunakan dalam teks eksplanasi sehingga informasi yang disampaikan lebih jelas. Kaidah kebahasaan mengacu pada aturan penggunaan bahasa, pemilihan kata dan struktur kalimat yang digunakan dalam teks ek splanasi.

Maulana dan Riona (2019) mengungkapkan ciri bahasa yang dimiliki teks eksplanasi antara lain sebagai berikut:

1. Fokus pada hal umum “generic” bukan partisipan manusia (nonhuman participants) misalnya gempa bumi, banjir, hujan dan udara.
2. Dimungkinkan menggunakan istilah ilmiah.
3. Lebih banyak menggunakan kata kerja material dan relasional “kata kerja aktif”.
4. Menggunakan konjungsi waktu dan kausul misalnya jika, bila, sehingga, sebelum, pertama dan kemudian.
5. Menggunakan kalimat pasif.
6. Eksplanasi ditulis untuk membuat justifikasi bahwa sesuatu yang diterangkan secara kausal itu benar adanya.

Jetro Limbong (2020) mengungkapkan kaidah kebahasaan dalam teks eksplanasi adalah sebagai berikut:

1. Banyak menggunakan kata bermakna denotatif.

2. Banyak menggunakan konjungsi kausalitas ataupun kronologis.
 - a. Konjungsi kausalitas, anantara lain, sebab, karena, oleh sebab itu, oleh karena itu, sehingga.
 - b. Konjungsi kronologis (hubungan waktu) seperti, kemudian, lalu, setelah itu, pada akhirnya.
3. Banyak menggunakan keterangan waktu pada kalimatnya.

Pendapat lain mengenai kaidah kebahasaan teks eksplanasi dalam Silvia Devika (2018) yaitu:

1. Menggunakan kata yang bermakna denotatif.
2. Menggunakan kalimat pasif.
3. Menggunakan banyak konjungsi kausalitas (sebab akibat).
4. Dimungkinkan menggunakan banyak istilah ilmiah atau kata teknis dalam pembahasannya sesuai dengan topic yang dibahas.
5. Fokus pada hal umum, bukan partisipan atau manusia.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri kebahasaan teks eksplanasi ialah banyak menggunakan kalimat pasif serta bermakna denotatif yang artinya pemilihan kata dalam teks eskplanasi harus bersifat yang sebenarnya dan tidak boleh menggunakan kata kiasan. Selain itu dalam penulisan teks eksplanasi banyak menggunakan konjungsi kausalitas atau sebab akibat karna menjelaskan proses terjadinya sesuatu.

Pemahaman terhadap kaidah bahasa dalam pembelajaran teks eksplanasi sangatlah penting karna peserta didik dapat lebih mengenali

bagaimana penggunaan bahasa yang tepat dalam teks eksplanasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks eksplanasi yang disampaikan.

e. Contoh Teks Eksplanasi

Berikut salah satu contoh teks eksplanasi tentang angin puting beliung:

Angin Puting Beliung

Angin puting beliung merupakan fenomena alam yang sering kali menimbulkan kerusakan yang signifikan. Fenomena ini terjadi akibat perbedaan tekanan udara yang ekstrem, dan biasanya datang tiba-tiba. Angin Puting Beliung yang juga dikenal sebagai tornado, adalah angin berkecepatan tinggi yang berputar dan membentuk kolom udara vertikal. Ini adalah salah satu jenis angin yang paling merusak, mampu menghancurkan bangunan dan tanaman dalam hitungan detik. Biasanya, angin puting beliung terbentuk dalam badai atau cuaca yang tidak stabil.

Angin puting beliung terbentuk ketika udara panas dan lembap di permukaan bumi bertemu dengan udara dingin di atmosfer atas. Perbedaan suhu dan tekanan ini menciptakan pusaran angin vertikal yang kuat. Ketika kondisi atmosfer mendukung, angin tersebut dapat mengembangkan kekuatan dan kecepatan yang mengkhawatirkan.

Angin puting beliung memiliki beberapa karakteristik yang dapat

diidentifikasi. Biasanya berbentuk seperti kerucut atau tabung dengan ujung menyentuh permukaan bumi. Intensitasnya bervariasi, tetapi bisa mencapai kecepatan ratusan kilometer per jam. Angin ini mampu mengangkat dan merusak apapun yang ada di jalurnya. Bangunan dapat runtuh, pohon dapat tumbang, dan kendaraan dapat terangkat. Dampak ini tidak hanya mengancam keselamatan manusia, tetapi juga merugikan sektor pertanian dan infrastruktur. Dalam beberapa kasus, angin puting beliung dapat meninggalkan jalur kehancuran yang panjang dan lebar.

Alat pengukur kerusakan akibat angin puting beliung disebut Skala Fujita. Skala ini berkisar dari F0 hingga F5, dengan F5 mengindikasikan kerusakan yang paling parah. Penilaian ini didasarkan pada kerusakan yang terlihat pada bangunan dan vegetasi di daerah yang terkena. Peringatan dan Mitigasi. Dalam menghadapi ancaman angin puting beliung, pihak berwenang menggunakan radar cuaca dan sistem peringatan untuk memberi tahu masyarakat tentang potensi tornado. Adanya tempat perlindungan dan rencana evakuasi juga penting dalam mengurangi risiko cedera.

Angin puting beliung adalah fenomena alam yang menakutkan dan merusak. Dengan pemahaman yang tepat tentang penyebab, karakteristik, dan dampaknya, masyarakat dapat lebih siap dalam menghadapi ancaman ini. Peningkatan peringatan dini dan edukasi tentang tindakan mitigasi adalah langkah-langkah penting dalam

melindungi diri dan harta benda dari bahaya angin puting beliung.

5. *High Order Thinking Skill (HOTS)*

a. Pengertian *High Order Thinking Skill (HOTS)*

Kegiatan berpikir telah dilakukan sejak manusia ada. Kegiatan berpikir tak akan pernah lepas dari kehidupan manusia. Wiwik Setiawati dkk (2019: 35), Menurut Dewey (1859 – 1952) “berpikir merupakan aktivitas psikologis ketika terjadi situasi keraguan”, sedangkan Vygotsky (1896 – 1934) lebih mengaitkan berpikir dengan proses mental.

Secara umum para tokoh pemikir bersepakat bahwa berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang ketika orang tersebut dihadapkan pada situasi atau suatu permasalahan yang harus dipecahkan. Wiwik Setiawati dkk (2019: 35) menyatakan bahwa, “Berpikir selalu berkaitan dengan proses mengeksplorasi gagasan, membentuk berbagai kemungkinan atau alternatif-alternatif yang bervariasi, dan dapat menemukan solusi.”

Tim Pusat Penilaian Pendidikan (2019:3) mengungkapkan bahwa:

Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang terjadi ketika seseorang dihadapkan pada situasi atau suatu permasalahan yang harus diselesaikan. Kegiatan mental atau kegiatan berpikir yang terjadi dapat berbeda-beda tingkatannya tergantung pada situasi atau kompleksitas masalah yang dihadapi. Suatu masalah mungkin dapat diselesaikan dengan tingkat berpikir yang lebih rendah seperti mengingat dan memahami. Masalah lain yang lebih kompleks memerlukan keterampilan berpikir yang lebih tinggi, seperti menganalisis dan mengevaluasi.

Lebih lanjut mengenai berpikir tingkat tinggi, Ujang Suparman (2020: 1-2) menyatakan bahwa:

Berpikir terbagi menjadi dua bagian yaitu berpikir tingkat tinggi dan

berpikir tingkat rendah. Berpikir tingkat rendah hanya memfokuskan pada hal-hal yang bersifat literal dan tekstual, yakni yang hanya terpusat pada jawaban masalah *What* (apa), yang bersifat mengingat, biasanya jawabannya tertera di dalam teks, bukan merupakan hasil pemikiran sendiri berdasarkan kegiatan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sedangkan berpikir tingkat tinggi biasanya pertanyaan-pertanyaan yang menuntut menggunakan pola berpikir tingkat tinggi, yakni selain pertanyaan *what* (apa), kemukakan juga secara lebih inten baik dalam berdiskusi, latihan harian, pertanyaan *why* (mengapa terjadi demikian), *how* (bagaimana caranya), dan contohnya seperti apa.

Menurut Bloom dalam (Yoki Ariyana dkk, 2018: 5) keterampilan dibagi menjadi dua bagian, "Pertama adalah keterampilan tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan kedua adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*)."

Pendapat lain yaitu menurut Resnick dalam (Yoki Ariyana dkk, 2018: 5), "Berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar."

Salah satu taksonomi proses berpikir yang diacu secara luas adalah taksonomi Bloom dan telah direvisi oleh Anderson & Krathwohl (2001). Dalam taksonomi Bloom yang direvisi tersebut, dirumuskan 6 level proses berpikir, yaitu:

Tabel 2.1. Proses Kognitif Taksonomi Bloom Revisi

Proses Kognitif		Definisi
C1	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang

			relevan dengan ingatan
C2	LOTS	Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar
C3		Mengaplikasikan	Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa
C4	HOTS	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antar bagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
C5		Mengevaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
C6		Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru

Brookhart (2010) sependapat dengan konsep berpikir tingkat tinggi dalam taksonomi Bloom yang direvisi Anderson dan Krathwohl di atas. Secara praktis Brookhart menggunakan tiga istilah dalam mendefinisikan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*), yaitu:

1. *HOTS* adalah proses transfer.
HOTS sebagai proses transfer dalam konteks pembelajaran adalah melahirkan belajar bermakna (*meaningfull learning*), yakni kemampuan peserta didik dalam menerapkan apa yang telah dipelajari ke dalam situasi baru tanpa arahan atau petunjuk pendidik atau orang lain.
2. *HOTS* adalah berpikir kritis.
HOTS sebagai proses berpikir kritis dalam konteks pembelajaran adalah membentuk peserta didik yang mampu untuk berpikir logis (masuk akal), reflektif, dan mengambil keputusan secara mandiri.
3. *HOTS* adalah penyelesaian masalah.

HOTS sebagai proses penyelesaian masalah adalah menjadikan peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan nyata, yang umumnya bersifat unik sehingga prosedur penyelesaiannya juga bersifat khas dan tidak rutin.

Ridwan Abdullah (2019: 3) mengemukakan bahwa, "Pada dasarnya keterampilan berpikir tingkat tinggi mencakup kemampuan berpikir tingkat tinggi. Misalnya, untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan, siswa harus mampu menganalisis permasalahan, memikirkan alternative solusi, menerapkan strategi penyelesaian masalah, serta mengevaluasi metode dan solusi yang diterapkan."

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) adalah kemampuan seseorang dalam berpikir secara kritis, kreatif dan mampu menganalisis. Kemampuan berpikir tingkat tinggi terdiri dari C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (mencipta). Kemampuan berpikir tingkat tinggi memungkinkan seseorang untuk mampu menganalisis dan menilai informasi serta menerapkan dalam konteks tertentu, tidak hanya mengingat atau memahami informasi yang disampaikan.

b. *High Order Thinking Skill (HOTS)* dalam Pembelajaran

Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam proses pembelajaran tentu sangat penting sebagai kemampuan untuk berpikir kritis sehingga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan informasi baru.

Ujang Suparman (2020: 39) mengungkapkan bahwa:

High Order Thinking Skill (HOTS) sangat diperlukan karena terdapat beberapa pertimbangan baik secara teoritis maupun empiris. Secara empiris, peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) mampu belajar dengan lebih baik,

mampu mengembangkan performa lebih sempurna dan bisa mengurangi kelemahan-kelemahan dalam belajarnya.

Meutia Rachmatia, dkk (2023: 35-36) mengungkapkan bahwa, " Pembelajaran berbasis HOTS mengacu pada pendekatan pendidikan yang menumbuhkan pengembangan kemampuan berpikir kritis. Penanaman keterampilan berpikir kritis memerlukan keterlibatan rutin dalam aktivitas seperti mengidentifikasi pola, merumuskan penjelasan, menghasilkan hipotesis, membuat generalisasi, dan memperkuat kesimpulan melalui penggunaan bukti pendukung."

Pendapat lain mengenai *HOTS* disampaikan oleh National Research Council (1996) dalam (Ujang Suparman, 2020: 40) yang menjelaskan alasan lain perlunya *HOTS* dalam pembelajaran adalah bahwa:

Reformasi pendidikan di seluruh dunia berasal dari pandangan konstruktivis tentang pengajaran dan pembelajaran. Reformasi pendidikan ini meminta guru-guru secara eksplisit untuk mengubah strategi mengajar mereka dengan cara beralih dari sistem pengajaran dan pembelajaran yang berdasar buku teks, atau belajar secara rutinitas ke pembelajaran yang berbasis eksplorasi, berbasis inkuiri yang sesuai dengan fenomena dunia nyata.

Secara lebih lanjut Ujang Suparman (2020: 44-45) mengungkapkan:

Dalam penelitian Fisher, dkk. (1998). Mereka melaporkan adanya peningkatan pengetahuan dan penggunaan *HOTS* setelah mengimplementasikan program pembelajaran yang berbasis pengalaman. Ide ini didukung oleh temuan penelitian Jackson (2000) yang meminta peserta didiknya untuk melakukan penelitian sendiri. Dia menyatakan bahwa "dengan mendorong peserta didik untuk melakukan penelitian sendiri, maka guru-guru telah mendorong peserta didiknya untuk menjadi anggota tim belajar yang kreatif dan aktif."

Dari pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan mengenai pentingnya *HOTS* dalam pembelajaran yaitu bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi mampu membantu peserta didik dalam mengembangkan

pemikiran yang lebih kritis dan analitis. Dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, peserta didik mampu belajar lebih baik dengan pembelajaran yang sesuai dengan fenomena yang ada secara nyata sehingga peserta didik mampu menyelesaikan masalah dengan keterampilan berpikirnya.

c. Kegiatan yang dapat Meningkatkan *High Order Thinking Skill (HOTS)*

Siswa

Ada banyak kegiatan yang dapat meningkatkan *HOTS* peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran, media pembelajaran, maupun bahan ajar yang digunakan dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Sebagaimana diungkapkan Ujang Suparman (2020: 45):

Keterkaitan antara kegiatan-kegiatan peserta didik dengan perkembangan *HOTS* dilaporkan oleh Shepardson (1993). Temuan penelitiannya menunjukkan bahan ajar dan petunjuk untuk melaksanakan kegiatannya lebih menekankan pada kegiatan pengumpulan informasi, mengingat, mengorganisasikan keterampilan dari pada keterampilan-keterampilan memfokuskan, mengintegrasikan, mengevaluasi, serta menganalisis. Dia lebih menekankan pentingnya peranan keterlibatan kognitif dalam membuat kegiatan di kelas lebih efektif. Hal ini dituangkan di dalam penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Zoller (1993) dan Zohar, dkk. (1998).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk meningkatkan *HOTS* peserta didik diperlukan bahan ajar yang berbasis *HOTS* dengan penerapan kegiatan yang lebih menekankan pada kegiatan yang dapat meningkatkan *HOTS* peserta didik. Pemilihan bahan ajar misalnya yaitu dengan memilih media pembelajaran yang interaktif yang memungkinkan dapat meningkatkan kemampuan *HOTS* peserta

didik. Selain itu, instrument penilaian yang digunakan haruslah berbasis *HOTS* sehingga dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

4. Kerangka Konseptual

Dalam praktik pembelajaran teks eksplanasi, salah satu masalah yang dihadapi ialah keterbatasan media pembelajaran dalam pembelajaran materi teks eksplanasi. Media pembelajaran yang tersedia belum mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru. Media pembelajaran yang umumnya digunakan oleh guru masih terbatas pada media pembelajaran buku ataupun teks eksplanasi tanpa adanya tambahan elemen visual yang menarik sehingga kurang inovatif dan tidak mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran teks eksplanasi.

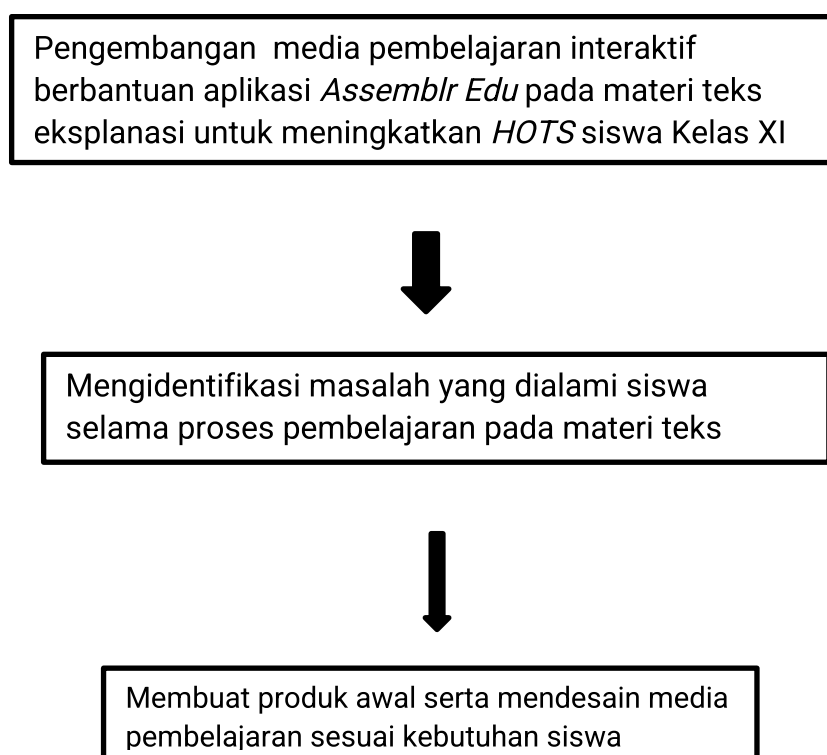
Selain itu, media buku ajar dianggap kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik karena buku ajar cenderung bersifat statis dan kurang interaktif. Buku ajar juga cenderung lebih fokus pada pemahaman mengingat materi pembelajaran daripada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis. Oleh karena itu buku ajar dianggap kurang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik.

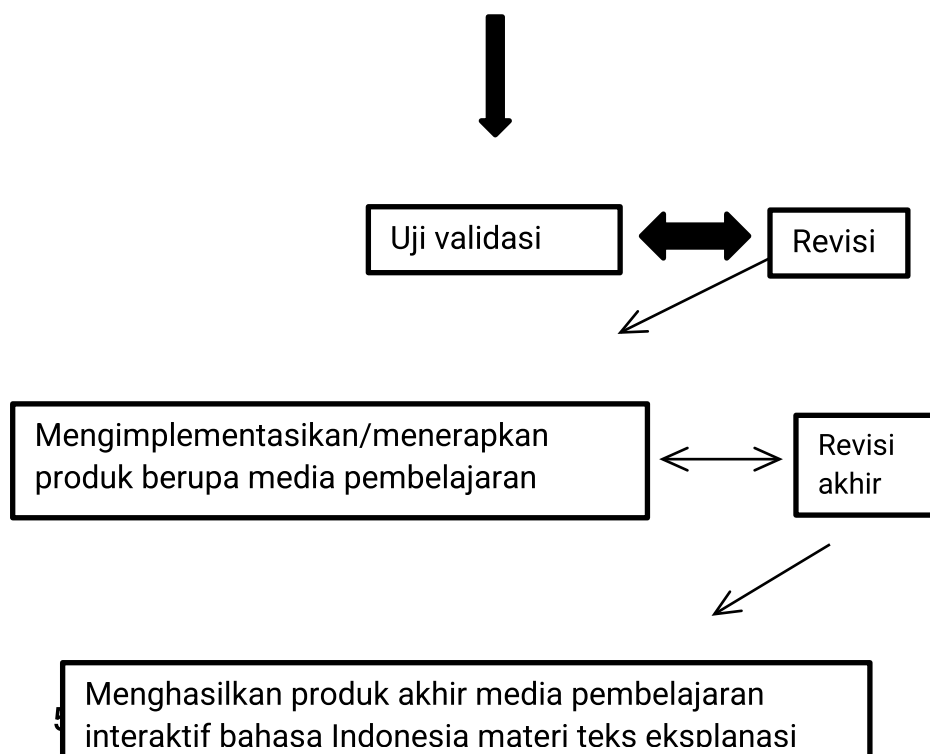
Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk baru yang mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu mengatasi kendala-kendala dalam

pembelajaran teks eksplanasi yang juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diharapkan mampu menjadi solusi dari kendala tersebut. Penelitian yang dimaksud berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi *Assemblr Edu* Pada Materi Teks Eksplanasi Untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa Kelas XI”**. Pengembangan media pembelajaran tersebut memerlukan beberapa tahap yaitu, observasi lapangan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran kondisi awal mengenai ketersediaan media pembelajaran teks eksplanasi baru untuk siswa kelas XI di SMKS MMA UISU MEDAN.

Berdasarkan pengamatan mengenai kondisi awal maka dapat dijadikan acuan untuk merangsang dan menciptakan produk awal media pembelajaran pada materi teks eksplanasi.

Gambar 2. Kerangka Berpikir





Beberapa jenis penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ikrima Fatia Nuraziza (2024) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Pembelajaran Geografi". Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran geografi dengan menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan teknologi AR sebagai sumber belajar. Hasil kelayakan dari media yang digunakan didapat rata-rata kelayakan sebesar 85,99% dengan kategori sangat layak berdasarkan ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Adapun respon peserta didik mencapai skor 82,09% (sangat

baik) dan respon guru sebesar 95% (sangat baik) sehingga media dapat diterima untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Penelitian Nani Nirwani (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pembelajaran Aktif di Kelas XI SMA Negeri 1 Muaro Jambi". Hasil dari penelitian tersebut ialah kepraktisan media pembelajaran materi menulis teks eksplanasi ini terdiri dari 3 aspek yakni kelayakan konten dengan rata-rata 88.04, kelayakan tampilan dengan rata-rata 85.49, dan teknik kebahasaan dengan rata-rata 93.75, dengan rata-rata ketiga aspek tersebut dengan nilai 89.09 tergolong praktis. Keefektifan dalam penelitian ini diukur dengan melihat selisih nilai N-Gain Pretes dan Postes baik kemampuan kognitif maupun psikomotorik. Selisih pretes dan postes aspek kognitif sebesar 0,70 maka N-Gain yang dihasilkan tergolong sedang. Selanjutnya, pada aspek psikomotor selisih pretes dan postes didapatkan nilai 0,76 maka N-Gain yang dihasilkan termasuk kategori tinggi.
3. Hasil penelitian Nurul Sakinah, Ali, dan Rika Kartika (2024) dalam jurnal Sintaks: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 4, N0. 1, hal: 72-76, tahun 2024 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbantuan Aplikasi VN untuk Meningkatkan *HOTS* Siswa Kelas XI di Mas Proyek Univa Medan". Pada penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi VN untuk mengidentifikasi

informasi dalam teks eksplanasi di kelas XI MIPA-1 MAS Proyek Univa Medan menggunakan model ADDIE, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini melibatkan 22 siswa kelas XI MIPA-1 di MAS Proyek Univa Medan. Setelah validasi oleh ahli media dan ahli materi, serta uji kelayakan oleh guru dan siswa, hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan aplikasi VN sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Pakar media menilai validitas pada 94%, sementara para ahli material menilai pada 86%. Evaluasi guru rata-rata pada 92%, dan siswa merespon secara positif dengan skor rata-rata 93%. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian ini juga difokuskan pada materi teks eksplanasi dan peningkatan *HOTS* peserta didik.