

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berasal dari kata "didik", lalu kata ini mendapat awalan me sehingga menjadi "men-didik", artinya memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntutan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Selanjutnya, pengertian "pendidikan" menurut kamus besar bahasa Indonesia ialah pengubahan sikap dan tata laku sesuai dengan atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat bangsa dan negara.

Sanjaya (2011) menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana, hal ini berarti proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang dilaksanakan secara asal-asalan dan untung-untungan, akan tetapi proses yang bertujuan hingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan pada pencapaian tujuan."

Kegiatan belajar mengajar dalam sebuah pembelajaran di dalamnya terdapat proses komunikasi. Komunikasi berasal dari bahasa latin, yaitu "Communicare" artinya memberitahukan atau menjadi milik bersama.

Rusman & Riyana (2013) berpendapat bahwa "Komunikasi merupakan suatu proses pemindahan dan penerimaan lambanglambang yang mengandung makna." Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan, materi pelajaran) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi di antara keduanya

Redhana (2019) Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, tak terkecuali pada aspek pendidikan. Dampak pandemi Covid-19 yang melanda dunia kurang lebih dua tahun juga secara sadar memiliki peran yang luar biasa bagi perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Situasi pandemi mengharuskan siswa dan guru untuk beradaptasi dengan pembelajaran yang terintegrasi teknologi. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat membuktikan bahwa saat ini pendidikan tengah memasuki abad 21, yang mana semua informasi dan keberlangsungan dalam pembelajaran sangat mudah untuk didapatkan dengan bantuan internet.

Efendi (2023) Menurut Kemendikbud, pendidikan di abad ke-21 ini memiliki ciri diantaranya adalah ketersediaan informasi dimanapun dan kapanpun, terdapat implementasi dari penggunaan mesin (komputasi), dan memungkinkan untuk menjangkau seluruh pekerjaan yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran abad 21 tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi. Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi banyak bermunculan, namun hal tersebut tentunya menjadi tantangan bagi para guru, mengingat tidak semua guru memiliki kemampuan dalam menggunakan

media pembelajaran berbasis teknologi. Banyak diantara guru yang merasa kesulitan dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi. Seperti yang diungkapkan oleh Utami et al. (2021), bahwa permasalahan yang dialami oleh guru akibat perkembangan teknologi ini adalah guru mengalami kesulitan untuk menghasilkan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis teknologi. Kurangnya keterampilan guru dalam menguasai teknologi juga menjadi penghambat terlaksananya pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi, yang pada akhirnya guru memilih untuk kembali pada pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Utami et al. (2021), bahwa terdapat keterbatasan waktu dan kurangnya kemampuan guru dalam menguasai teknologi, sehingga guru lebih banyak menggunakan buku yang dimiliki oleh siswa.

Rachman et al. (2023) Media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa ataupun sebaliknya. Pasande & Hakim (2025) Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pengertian media bervariasi menurut para ahli.

Hidayat & Kurikulum (2010) menyatakan bahwa "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar." Kristanto (2010), Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan "Media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut."

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga timbul motivasi untuk belajar. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu.

Puryanto & Japa (2021) menyatakan bahwa "Pembelajaran bahasa adalah pembelajaran yang harus mampu menyajikan sejumlah stimulus yang baik guna menghasilkan respon yang berkualitas serta telah mengeluarkan respon tersebut."

Perayani et al. (2020) Pembelajaran bahasa Indonesia selalu menggunakan teks untuk sarana pembelajaran sejalan pula dengan Kurikulum 2013 yakni pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks menuntut siswa menggunakan bahasa tidak hanya sarana komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berfikir.

Desi & Hakim (2024) menyatakan bahwa kemampuan komunikasi sangatlah penting bagi siswa atau mahasiswa sebagai bekal dalam menyampaikan, mengklarifikasi, atau mempertahankan ide atau gagasan, baik secara lisan maupun tertulis.

Ramadania (2016) dalam pembelajaran berbasis teks, mengatakan yakni "Bahasa Indonesia diajarkan bukan sekadar pengetahuan bahasa, melainkan sebagai teks yang mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunaannya pada konteks sosial, budaya, dan akademis."

Murtiyastuti (2022) Teks laporan hasil observasi adalah jenis teks yang menyajikan informasi umum mengenai sesuatu setelah diadakannya investigasi

penelitian. Jenis teks ini biasanya berisi fakta-fakta tentang suatu hal, deskripsi dan informasi tentang kebiasaan dan kualitas suatu hal yang dapat dibuktikan secara ilmiah dalam teks laporan hasil observasi.

Anderson dalam Azizi (2017:11) berpendapat bahwa "Teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyampaikan informasi tentang sesuatu yang faktual, disajikan apa adanya teks yang menyampaikan informasi tentang sesuatu apa adanya sebagai hasil pengamatan dan analisis secara sistematis."

(Kadek Perayani, 2020) Pada dasarnya teks laporan hasil observasi adalah teks yang lahir dari hasil pengamatan yang kemudian dituangkan menggunakan bahasa yang sistematis. Dalam hal ini, guru harus bisa memfasilitasi proses pembelajaran untuk mempermudah jalannya siswa mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan guru adalah menggunakan metode yang cocok dengan karakteristik siswa.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan cara tatap muka saja, dalam keadaan tertentu pembelajaran secara daring harus dilakukan seperti yang terjadi pada tahun 2020 lalu saat terjadinya wabah pandemi, pembelajaran mau tidak mau harus dilakukan secara daring.

Berdasarkan permasalahan yang telah di sebutkan diatas sangat penting penelitian ini dilakukan dikarenakan penulis ingin mengembangkan media untuk pembelajaran secara daring yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik agar proses pembelajaram tidak monoton dan membosankan. Maka Penulis melakukan penelitian yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran**

## **Interaktif Berbasis *Nearpod* Pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X Sman 2 Lubuk Pakam.**

### **B. Identifikasi Masalah**

P. Sugiyono (2015) mengatakan bahwa "identifikasi masalah adalah pertajaman berbagai unsur atau faktor yang terkait terhadap topik atau masalah yang akan diteliti.". Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih belum cukup tersedianya bahan ajar media interaktif yang mendukung proses pembelajaran.
2. Kondisi pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah.
3. Terdapat beberapa siswa yang masih belum memahami materi pembelajaran teks laporan hasil observasi.

### **C. Batasan masalah**

Batasan masalah perlu dilakukan dalam suatu penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk menciptakan hasil yang lebih baik dan terperinci, serta dapat dipertanggung jawabkan agar peneliti terhindar dari kesimpang siuran dalam proses pelaksanaan penelitian.

Arikunto (2010) mengatakan "Batasan masalah merupakan sejumlah masalah yang dipandang penting dan berguna untuk dicarikan pemecahannya.". Sedangkan Tahir (2011) mengungkapkan "Pembatasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi.". Dengan demikian masalah akan dibatasi menjadi lebih khusus lebih sederhana dan gejalanya akan lebih muda kita amati karna dengan pembatasan masalah maka

seorang peneliti akan lebih fokus dan terarah sehingga tau kemana akan melangkah selanjutnya dan apa tindakan selanjutnya

Berbagai masalah yang sudah diuraikan pada bagian identifikasi masalah merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, jadi peneliti membatasi masalah penelitian ini pada:

1. Materi pembelajaran yang digunakan adalah materi bahasa Indonesia kelas X SMA yaitu teks laporan hasil observasi.
2. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *Nearpod*.
3. Penelitian dilakukan di sekolah SMAN 2 Lubuk Pakam tepatnya di kelas X-D tahun ajaran 2024/2025.

#### **D. Rumusan Masalah**

Silalahi & Atif (2015) berpendapat bahwa "Rumusan masalah merupakan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang berhubungan dengan topik yang selanjutnya akan diuji secara nyata.". Sugiyono (2016:56) berpendapat "Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawaban nya melalui pengumpulan data. Bentuk- bentuk rumusan masalah penelitian ini dikembangkan berdasarkan penelitian menurut tingkat eksplanasi (deskriptif, komparatif dan asosiatif)."

Adapun beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar materi teks laporan hasil observasi berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMAN 2 Lubuk Pakam.
2. Bagaimanakah validasi ahli materi dan ahli media pengembangan bahan ajar materi teks laporan hasil observasi berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMAN 2 Lubuk Pakam.
3. Bagaimanakah Kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar materi teks laporan hasil observasi berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMAN 2 Lubuk Pakam.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Kuncoro (2013) mengatakan bahwa "Tujuan penelitian adalah penjabaran secara jelas apa yang direncanakan untuk dilakukan dalam usulan penelitian."

Sugiyono (2016:5) berpendapat bahwa "Setiap penelitian harus mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Dan dalam hal ini ialah tujuan penelitian pengembangan adalah memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada."

Adapun beberapa tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar materi teks laporan hasil observasi berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMAN 2 Lubuk Pakam.

2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan media pengembangan bahan ajar materi teks laporan hasil observasi berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMAN 2 Lubuk Pakam.
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar materi teks laporan hasil observasi berbasis *Nearpod* untuk meningkatkan pembelajaran siswa kelas X SMAN 2 Lubuk Pakam.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah dasar untuk mencapai sasaran penelitian. Mainuddin dkk (1988: 18) berpendapat bahwa "Manfaat penelitian sering di identifikasikan dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu perlu dijelaskan bahwa manfaat yang dimaksud adalah aplikasi hasil penelitian tersebut baik bagi lembaga-lembaga tertentu atau masyarakat." Jadi, manfaat penelitian merupakan perwujudan dan aplikasi dari hasil penelitian, baik bagi penulis maupun kepada orang lain, terutama kepada pendidikan yang akan merealisasikan tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan proses belajar khususnya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari segi teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut :

### **a. Manfaat Teoritis.**

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi teks Laporan Hasil Observasi (LHO) pada siswa kelas X di SMAN 2 Lubuk Pakam.

### **b. Manfaat Praktis.**

#### **a). Bagi Guru.**

Manfaat bagi guru dalam penelitian ini adalah sebagai bahan pengembangan dalam kegiatan pembelajaran serta sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam belajar.

**b). Bagi Peserta Didik.**

Manfaat bagi peserta didik dengan dilakukan penelitian ini adalah sebagai pengembangan pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam belajar terutama pada materi Teks Laporan Hasil Observasi.

**c). Bagi Peneliti**

Dapat dijadikan sarana sebagai upaya pengaplikasian teori-teori yang telah didapatkan selama proses perkuliahan dengan keadaan yang ada dilapangan dengan salah satunya memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh Siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **a. Hakikat Penelitian Pengembangan**

Ritonga et al. (2022) Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Chairunisah et al. (2024) Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Yuni & Harini (2024) Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran lebih realistis, bukan sekedar idealisme pendidikan yang sulit diterapkan dalam kehidupan. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, Veni baik secara materi maupun metode dan substitusinya. Secara materi, artinya dari aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan, sedangkan secara metodologis dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis.

Afrizal et al. (2021) Penelitian pengembangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung

jawabkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan.

Berdasarkan pengertian pengembangan yang telah diuraikan yang dimaksud dengan pengembangan adalah suatu proses untuk menjadikan potensi yang ada menjadi sesuatu yang lebih baik dan berguna sedangkan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada menjadi produk yang dapat dipertanggung jawabkan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolution) dan perubahan secara bertahap. Seels & Richey (1994) dalam (Sumarno, 2012) mengatakan bahwa "Pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik."

Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey (Alim Sumarno, 2012) "Pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir,

seperti analisis kontekstual." Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk yang dirancang melalui tahapan dan evaluasi tertentu untuk menguji tingkat kelayakan dan keefektifan dalam penggunaannya.

## **b. Hakikat Media Pembelajaran.**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran.**

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar, dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Dalam standar proses pendidikan, pembelajaran di desain untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar.

Ubabuddin (2019) Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi/komunikasi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu seseorang. Dengan berinteraksi individu diarahkan untuk mendapatkan pengalaman melalui proses melihat, mendengar, mengamati, dan memahami sesuatu.

Salah satu proses interaksi antara anak dengan sumber belajar sangat perlu digunakan dalam proses pembelajaran. Permendikbud No 65 Tahun

2013 dalam (Sobarningsih et al., 2019) yaitu Standar Proses Pembelajaran.

Dalam Permendiknas tersebut diterangkan bahwa:

“Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.”

Dalam hal ini, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik dan komponen lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah-tengah", "perantara" atau "pengantar". Gerlach & Ely dalam (Arsyad, 2014) mengatakan bahwa "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap."

Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich et al. (1982) mengemukakan "Istilah medium sebagai sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima."

Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan afektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media interaktif dapat di artikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.

Hasan et al. (2021) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Mardhiah & Akbar (2018) Media pembelajaran memiliki kontribusi yang baik terhadap proses pembelajaran, dimana ketika media yang digunakan dalam pembelajaran tepat akan memberikan hasil yang optimal terhadap siswa dalam memahami materi pelajaran. Disamping itu, tentunya

guru harus melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.

Cikal bakal tentang penggunaan teknologi dalam komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam surah An-Naml (27) 28 – 30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balkis;

إِذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهْ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾

إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ﴿٣٠﴾

*Artinya: “(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. (29) berkata ia (Balqis): "Hai pembesar-pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: "Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.*

Atmawarni (2012) Model pembelajaran multimedia interaktif adalah proses pembelajaran dimana penyampaian materi, diskusi, dan kegiatan pembelajaran lain dilakukan melalui media komputer. Pentingnya media sebagai alat untuk merangsang proses belajar.

## 2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.

Gerlach et al. (1971) dalam (Sapriyah, 2019) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa

saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

- 1) Ciri *fiksatif*, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri *manipulative*, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki ciri manipulatif.
- 3) Ciri *distributive*, memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

### **3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.**

Kisworo (2017) mengatakan bahwa "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik."

Gerlach et al. (1971) dalam (Daniyati et al., 2023) menjelaskan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

#### 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau

menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang di proyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

## 2) Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau (membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

## 3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

## 4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali. Dengan kata lain, media

pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Kemp & Dayton (1985) dalam (Depdiknas & No, 2003), mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari beberapa fungsi media di atas penulis menyimpulkan bahwa media yang baik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar pada peserta didik karena, media memiliki fungsi untuk membuat pembelajaran menjadi

menarik dan dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi serta mempertinggi perhatian peserta didik.

Sesuai yang dikemukakan oleh Frederick, J. Donald. Mc dalam (Nisfah et al., 2023). Nisfah et al. (2023) menyatakan bahwa “*motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*”, yang berarti bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan.

#### **4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.**

(Yuspar Uzer, 2024) Media di klasifikasi dalam lima kelompok, yaitu :

1. Media berbasis manusia (guru, tutor dll)
2. Media berbasis cetak;
3. Media berbasis visual (gambar, grafik, slide)
4. Media berbasis audio visual (televisi, film, video)
5. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Salah satu ciri dari media ini bahwa ia membawa pesan kepada penerima. Sebagian diantaranya memproses pesan atau informasi yang diungkapkan oleh peserta didik. Dengan media ini akan tercipta lingkungan belajar yang interaktif.

Haney dan ullmer dalam (Hatibie, 2019) ada 3 kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yaitu :

1. Media yang mampu menyajikan informasi (media penyaji) yang dapat dikelompokkan menjadi media grafis, cetak, gambar diam, proyeksi diam audio, audio visual, film, televisi dan multimedia.
2. Media objek yaitu media tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran dan berat.
3. Media interaktif, karakteristik terpenting kelompok ini ialah bahwa peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran.

Allen dalam (Uzer et al., 2023) Selain bentuk-bentuk media pembelajaran di atas, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Disamping klasifikasinya, terdapat kaitannya antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tujuan belajar antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur keterampilan, dan sikap.

### **c. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif.**

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

(SAPUTRI, 2023) Media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Salah satu bentuk interaksi peserta didik dengan

menggunakan media komputer, misalnya CD interaktif, simulator, laboratorium bahasa, dan lab. Komputer atau kombinasi di antaranya yang berbentuk video interaktif. Beberapa model media interaktif yaitu model drills, model tutorial, model simulasi dan model instruction.

Firmansyah et al. (2023) Salah satu media interaktif berbasis komputer ialah multimedia. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran Interaktif.**

Pramesti et al. (2023a) Multimedia pembelajaran yang dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para pendidik dan peserta didik. Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Manfaat tersebut akan diperoleh mengingat terdapat kelebihan dari sebuah media multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan elektron.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, dan gunung.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, dan memekarnya bunga.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, dan salju.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Putri (2019) Kemampuan teknologi elektronika semakin besar seiring berkembangnya bentuk grafis, video, animasi, diagram, dan suara.

Multimedia berbasis komputer dan interaktif video merupakan komponen dari kemampuan teknologi elektronika yang digunakan dalam memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

Kelebihan multimedia berbasis komputer dan interaktif video:

1. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video lebih inovatif dan interaktif.
2. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video memotivasi belajar siswa.

3. Keunggulan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat menggunakan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung.
4. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video merupakan media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel.
5. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video dapat membawa objek materi pembelajaran yang sulit didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar.
6. Pembelajaran menggunakan multimedia berbasis komputer dan interaktif video menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas dan menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.

Kekurangan multimedia berbasis komputer dan interaktif video:

1. Biaya relatif mahal untuk tahap awal penggunaan multimedia pembelajaran.
2. Kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan multimedia masih perlu di tingkatkan lagi agar semakin memudahkan dalam proses penyampaian.
3. Kurangnya perhatian dari pemerintah mengenai multimedia pembelajaran.
4. Fasilitas yang mendukung multimedia belum memadai untuk daerah tertentu.

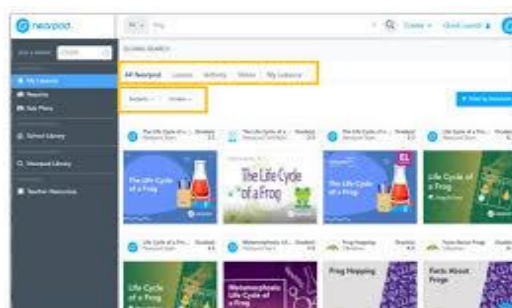
#### d. Hakikat *Nearpod*.

##### 1. Pengertian *Nearpod*.



Gambar 2. 1 *Nearpod*

Ami (2021) *Nearpod* merupakan media pembelajaran berbasis internet yang dapat diakses melalui website atau diunduh melalui *playstore* dan perangkat lainnya yang mendukung. *Nearpod* termasuk ke dalam jenis media pembelajaran multimedia. *Nearpod* dapat mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif di kelas. *Nearpod* dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa. Guru dapat membuat folder pembelajaran kemudian siswa dapat mengaksesnya hanya dengan menggunakan kode yang dibagikan oleh guru.



Gambar 2. 2 Tampilan home *Nearpod*

Minalti & Erita (2021) Dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, *nearpod* hadir menawarkan dua jenis pilihan menu beserta fitur-fiturnya yang menarik untuk merancang pembelajaran menjadi lebih interaktif. Pilihan menu tersebut adalah konten dan aktivitas. Konten merupakan bahan yang dapat ditambahkan oleh guru untuk membuat slide, video, konten web, *Nearpod 3D* (bahan berbentuk 3D), *simulation* (simulasi), VR Field Trip (konten *virtual reality*), menambah bahan *sway* (*microsoft office*), dan audio. Menu aktivitas dapat digunakan untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan interaktif dengan fitur yang tersedia berupa *time to climb* (kuis), *openended responses* (pertanyaan terbuka), *matching pairs activities* (menjodohkan), *fill-in-the-blank activities* (mengisi bagian kosong), dan a *memory test games* (permainan tes memori).

## **2. Fitur-fitur *Nearpod*.**

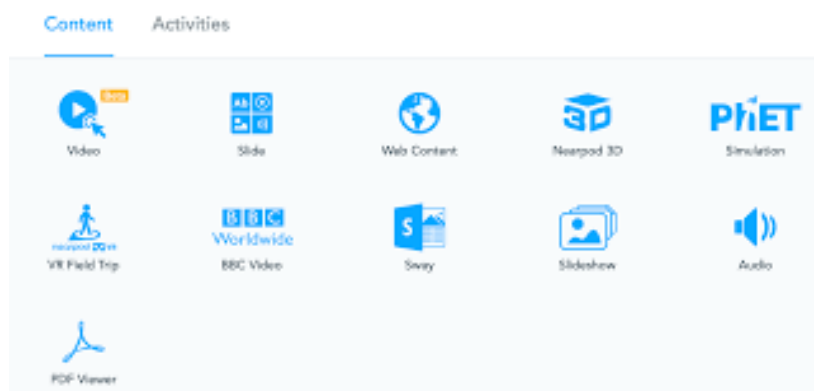
Pramesti et al. (2023) Fitur-fitur yang tersedia di dalam *nearpod* dapat membantu guru dalam pembelajaran agar lebih menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami konten atau isi dari materi yang diajarkan. Ramadhani (2024) menjabarkan fitur yang tersedia di dalam *nearpod* beserta dengan kegunaannya, yaitu sebagai berikut.

- 1) Slide presentasi, dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi di kelas. Guru dapat membuat slide presentasi secara langsung di *nearpod*.
- 2) Video, guru dapat menambahkan video ke paparan materi pembelajaran melalui fitur ini. Terdapat banyak video yang tersedia di

dalam galeri *nearpod*. Guru juga dapat menghubungkan dari video youtube atau dapat mengunduh video dari komputer untuk dipaparkan dalam pembelajaran.

- 3) *Web content*, pada fitur ini guru dapat menambahkan link untuk informasi tambahan pada paparan yang diambil dari tertentu.
- 4) *Nearpod 3D*, fitur ini dapat digunakan untuk menambahkan konten *3D* yang telah disediakan oleh *nearpod* dan dapat mengeksplor sesuai materi yang akan diajarkan.
- 5) *Simulation*, fitur ini menyediakan pilihan materi praktik yang dapat dilakukan oleh siswa.
- 6) *VR field Trip*, adalah fitur yang menyediakan konten dalam bentuk virtual reality yang sangat menarik.
- 7) *Sway*, fitur yang dapat digunakan untuk menambahkan dokumen yang dibuat dari produk microsoft office.
- 8) *Time to climb*, adalah kuis pilihan ganda yang dikemas dengan menarik. Siswa dapat memilih karakter yang tersedia sebelum mereka mengerjakan kuis. Selain itu, siswa dapat melihat nilai siswa lainnya apabila nilainya tinggi akan berada diposisi atas. Tentunya hal tersebut akan meningkatkan motivasi siswa untuk menjawab soal dengan sungguh-sungguh.
- 9) *Open ended question*, fitur ini dapat digunakan ketika guru akan meminta siswa untuk memberikan pendapat atau jawaban berupa uraian.
- 10) *Matching pairs*, digunakan untuk memberikan soal menjodohkan yang dapat berupa tulisan, gambar, atau keduanya.

- 11) *Quiz*, fitur kuis pilihan ganda yang dapat digunakan guru sebagai evaluasi pembelajaran. Skor dapat dilihat secara langsung setelah siswa selesai mengerjakan kuis.
- 12) *Draw it*, fitur ini dapat digunakan untuk menggambar dengan menggunakan tool yang telah disediakan oleh nearpod.
- 13) *Polling*, fitur ini dapat digunakan untuk melakukan pengambilan keputusan secara langsung. Tidak ada pilihan benar ataupun salah pada fitur ini.
- 14) *Fill in the blank*, fitur ini dapat digunakan untuk membuat soal dengan variasi melengkapi bagian yang kosong. Siswa dapat memindahkan jawaban yang sudah disiapkan ke kolom sesuai dengan jawaban yang tepat.
- 15) *Memory test*, fitur ini dapat digunakan untuk mengetes kemampuan mengingat siswa terhadap letak gambar. Fitur ini cocok digunakan untuk ice breaking agar siswa lebih semangat lagi dalam belajar.



Gambar 2. 3 Fitur-fitur *Nearpod*

Selain fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh *nearpod* sebagai media pembelajaran yang interaktif, ternyata *nearpod* juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

#### **4. Kekurangan dan Kelebihan *Nearpod*.**

Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh *nearpod* dijelaskan sebagai berikut.

##### a. Kelebihan

Kelebihan media pembelajaran *nearpod* menurut (Ami, 2021) adalah sebagai berikut.

1. *Nearpod* sangat bagus digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.
2. *Nearpod* memiliki banyak fitur, konten, aktivitas yang kreatif, inovatif, dan edukatif.
3. *Nearpod* dapat diakses melalui telepon seluler maupun *website*, sehingga tidak terbatas ruang dan waktu.
4. *Nearpod* memiliki fitur *report* untuk melihat rekam jejak pembelajaran yang telah berlangsung.
5. *Nearpod* dapat diunduh atau diakses secara gratis

*Nearpod* juga memiliki kelebihan dalam penyusunan presentasi pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Terdapat *menu activity* pembuatan kuis, impor pembelajaran, dan papan kolaborasi. Dalam pemanfaatan pada fitur ini, guru dapat membuat soal dengan berbagai tipe seperti *time to climb*, *open ended*

*question, matching pairs, quiz, flipgrid, draw it, collaborative board, fill in the blank, dan test memory.*

2. Tersedia banyak variasi konten untuk media pembelajaran baik berbentuk slide, video, simulasi, atau pdf.
  3. Terdapat fitur *book nearpod* yang dapat memberikan kemudahan bagi guru yang ingin berinovasi dengan sedikit kemampuan yang dimilikinya, namun dapat menghasilkan karya yang luar biasa.
- b. Kekurangan

Adapun kekurangan media pembelajaran nearpod menurut Ami (2021) adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan internet untuk mengakses nearpod membuat boros
2. Harus didukung dengan kekuatan sinyal, sehingga terbatas penggunaannya pada daerah yang sinyalnya tidak mendukung.
3. Pilihan bahasa yang terbatas, yakni hanya bisa dijangkau dengan bahasa inggris saja.
4. Guru hanya bisa membuat modul pembelajaran melalui komputer.

#### **e. Hakikat Teks Laporan Hasil Observasi (LHO).**

##### **1. Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi.**

Khairani (2022) Teks laporan hasil observasi adalah teks yang berisi penjabaran umum atau melaporkan sesuatu berupa hasil dari pengamatan (observasi). Fathonah et al. (2023) Teks laporan observasi juga disebut teks klasifikasi, karena memuat klasifikasi mengenai jenis – jenis sesuatu berdasarkan kriteria tertentu.

## 2. Struktur Teks Laporan Hasil Observasi

Laia (2023) struktur dalam teks laporan observasi yaitu definisi umum (pembukaan), deskripsi bagian dan deskripsi manfaat.

### a. Pernyataan umum dan klasifikasi

Pernyataan umum dan klasifikasi adalah orientasi atau hal pembuka mengenai sesuatu yang akan dilaporkan, dalam hal ini penulis mendeskripsikan hal-hal yang didapatkan pada objek secara garis besar tentang objek itu sendiri. Sebagai contoh, ketika objeknya adalah binatang, maka dalam hal ini yang dibahas adalah nama dari pada binatang tersebut, klasifikasi dari binatang itu, dan juga tempat hidup binatang itu sendiri. Artinya bahwa dalam bagian ini pengamat hanya membahas tentang hal-hal umum tentang binatang sebagai objek observasi.

### b. Deskripsi bagian

Deskripsi bagian adalah merupakan penjelasan yang lebih spesifik tentang objek yang diamati tersebut. sebagai contoh, ketika objek observasinya adalah binatang maka yang dibahas dalam bagian ini adalah jenis-jenis, makanan, habitat, kebiasaan unik, pola makan, bagian-bagian tubuh dari binatang tersebut.

### c. Deskripsi manfaat atau kesimpulan

Deskripsi manfaat atau kesimpulan dalam hal ini adalah merupakan penjelasan atau deskripsi manfaat ataupun kegunaan adanya objek yang diamati dalam kehidupan manusia maupun alam.

### 3. Ciri-ciri teks laporan hasil observasi:

a) Bersifat objektif dan universal

- Objektif

Objektif disini berarti teks laporan hasil observasi harus disajikan sesuai dengan keadaan objek yang sebenarnya di lapangan, tanpa di pengaruhi pandangan atau pendapat pribadi.

- Universal

Universal adalah teks laporan hasil observasi tidak tendensi atau memihak kepada pihak tertentu.

Dengan kata lain, laporan hasil observasi yang dibuat haruslah bersifat umum atau general. Maksudnya dapat dipahami oleh semua orang dan tidak merugikan orang lain.

b) Objek yang akan dibicarakan/dibahas ialah objek tunggal.

c) Ditulis secara lengkap dan sempurna

d) Ditulis berdasarkan fakta sesuai dengan pengamatan yang dilakukan

e) Informasi teks merupakan hasil penelitian terkini yang sudah terbukti kebenarannya

f) Tidak mengandung prasangka/dugaan/pemihakan yang menyimpang atau tidak tepat

g) Saling berkaitan dengan hubungan berjenjang antara kelas dan subkelas yang terdapat di dalamnya

#### 4. Ciri – Ciri Kebahasaan

- a) Menggunakan frasa nomina ( K.Benda ) yang diikuti penjenis dan pendeskripsi
- b) Menggunakan verba (K.Kerja) relasional, seperti ialah,merupakan,adalah,yaitu,digolongkan,termasuk,meliputi,terdiri atas,disebut, dan lain-lain (digunakan untuk menyatakan definisi paa istilah teknis atau istilah yang digunakan secara khusus pada bidang tertentu)
- c) Menggunakan verba aktif alam untuk menjelaskan perilaku, seperti : bertelur,membuat,makan,hidup,tidur dan sebagainya
- d) Menggunakan kata penghubung yang menyatakan :
  - Tambahan : dan serta
  - Perbedaan : berbeda dengan
  - Persamaan : sebagaimana, seperti halnya, demekian halnya, hal demikian, sebagai, hal yang sama
  - Pertentangan : sedangkan, tetapi, namun, melainkan, sementara itu, padahal berbanding terbalik.
  - Pilihan : atau
- e) Menggunakan paragraf dengan kalimat utama untuk menyusun informasi utama, diikuti rincian aspek yang hendak dilaporkan dalam beberapa paragraph
- f) Menggunakan kata keilmuwan atau teknis, seperti: herbivore, degeneratif, osteoporosis, mutualisme, parasitisme, pembuluh vena, leukimia, syndorm phobia, dan lain-lain.

### **5. Fungsi Teks Laporan Hasil Observasi:**

- a) Melaporkan tanggung jawab sebuah tugas dan kegiatan pengamatan
- b) Menjelaskan dasar penyusunan kebijaksanaan, keputusan dan /pemecahan masalah dalam pengamatan
- c) Sarana untuk pendokumentasian
- d) Sebagai sumber informasi terpercaya.

### **6. Contoh Teks Laporan Hasil Observasi.**

#### **WAYANG**

Wayang adalah seni pertunjukan yang telah ditetapkan sebagai warisan budaya asli Indonesia. UNESCO, lembaga yang mengurus kebudayaan dari PBB, pada 7 November 2003 menetapkan wayang sebagai pertunjukkan bayangan boneka tersohor berasal dari Indonesia. Wayang merupakan warisan mahakarya dunia yang tidak ternilai dalam seni bertutur (Marterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity). Para wali songo, penyebar agama Islam di Jawa sudah membagi wayang menjadi tiga. Wayang kulit di Timur, wayang wong atau wayang orang di Jawa Tengah, dan wayang golek atau wayang boneka di Jawa Barat. Penjenisan tersebut disesuaikan dengan penggunaan bahan wayang. Wayang kulit dibuat dari kulit hewan ternak, misalnya kulit kerbau, sapi atau kambing. Wayang wong berarti wayang yang ditampilkan atau diperankan oleh orang.

Wayang golek adalah wayang yang menggunakan boneka akayu sebagai pemeran tokoh. Selanjutnya, untuk mempertahankan budaya wayang agar tetap dicintai, seniman mengembangkan wayang dengan

bahan-bahan lain, antara lain wayang suket dan motekar. Latihan Pembelajaran 1 Wayang kulit dilihat dari umur, dan gaya pertunjukannya pun dibagi lagi menjadi bermacam jenis. Jenis yang paling terkenal, karena diperkirakan memiliki umur paling tua adalah wayang purwa. Purwa berasal dari bahasa Jawa, yang berarti awal. Wayang ini terbuat dari kulit kerbau yang ditatah, dan diberi warna sesuai kaidah pulasan wayang pendalangan, serta diberi tangkai dari bahan tanduk kerbau bule yang diolah sedemikian rupa dengan nama cempurit yang terdiri atas tuding dan gapit.

Wayang wong (bahasa Jawa yang berarti orang) adalah salah satu pertunjukkan wayang yang diperankan langsung oleh orang. Wayang orang dikenal di suku banjar adalah wayang gung, sedangkan yang dikenal di suku jawa adalah wayang topeng. Perkembangan wayang orangpun saat ini beragam, tidak hanya digunakan dalam acara ritual, tetapi juga digunakan dalam acara yang bersifat menghibur. Selanjutnya jenis wayang yang lain wayang golek yang mempertunjukkan boneka kayu, wayang golek berasal dari Sunda. Ada lagi wayang klithik yang bentuknya pipih seperti wayang kulit. Akan tetapi cerita yang diangkat adalah cerita Panji dan Damarwulan. Wayang lain yang terbuat dari kayu adalah wayang papak dan cepak . Perkembangan terbaru dunia pewayangan menghasilkan kreasi berupa wayang suket.

Wayang ini digunakan terbuat dari rumput yang menyerupai wayang kulit. Wayang suket biasanya dibuat sebagai alat permainan atau peyampaian cerita perwayangan kepada anak-anak di desa Jawa. Dalam versi lebih modern, terdapat wayang motekar atau wayang plastik berwarna.

Wayang motekar adalah jenis pertunjukkan teater bayang-bayang atau serupa wayang kulit. Namun, jika wayang kulit memiliki bayangan yang berwarna hitam saja, wayang motekar menggunakan teknik terbaru hingga bayang-bayangan bisa tampil dengan warna-warni penuh. Wayang tersebut menggunakan bahan plastik berwarna, sistem pencahayaan teater modern, dan layar khusus. Semua jenis wayang di atas merupakan wujud ekspresi kebudayaan yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai kehidupan antara lain sebagai media pendidikan, Media informasi, dan media hiburan.

Wayang bermanfaat sebagai media pendidikan, karena isinya banyak memberikan ajaran kehidupan kepada manusia. Pada era modern ini, wayang juga banyak digunakan sebagai media informasi. Ini antara lain dapat kita lihat pada pangelaran wayang yang disisipi informasi tentang program pembangunan seperti keluarga berencana (KB), pemilihan umum, dan sebagainya yang terakhir, meski semakin jarang, wayang masih tetap menjadi media hiburan.

*Sumber : E-Modul Bahasa Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan SMA  
([https://repositori.kemdikbud.go.id/19446/1/Kelas%20X\\_Bahasa%20Indonesia\\_KD%203.1%20%281%29.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/19446/1/Kelas%20X_Bahasa%20Indonesia_KD%203.1%20%281%29.pdf))*

## **B. Kerangka Konseptual.**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran adalah unsur yang sangat penting. Kerangka konseptual dalam penelitian ini dan

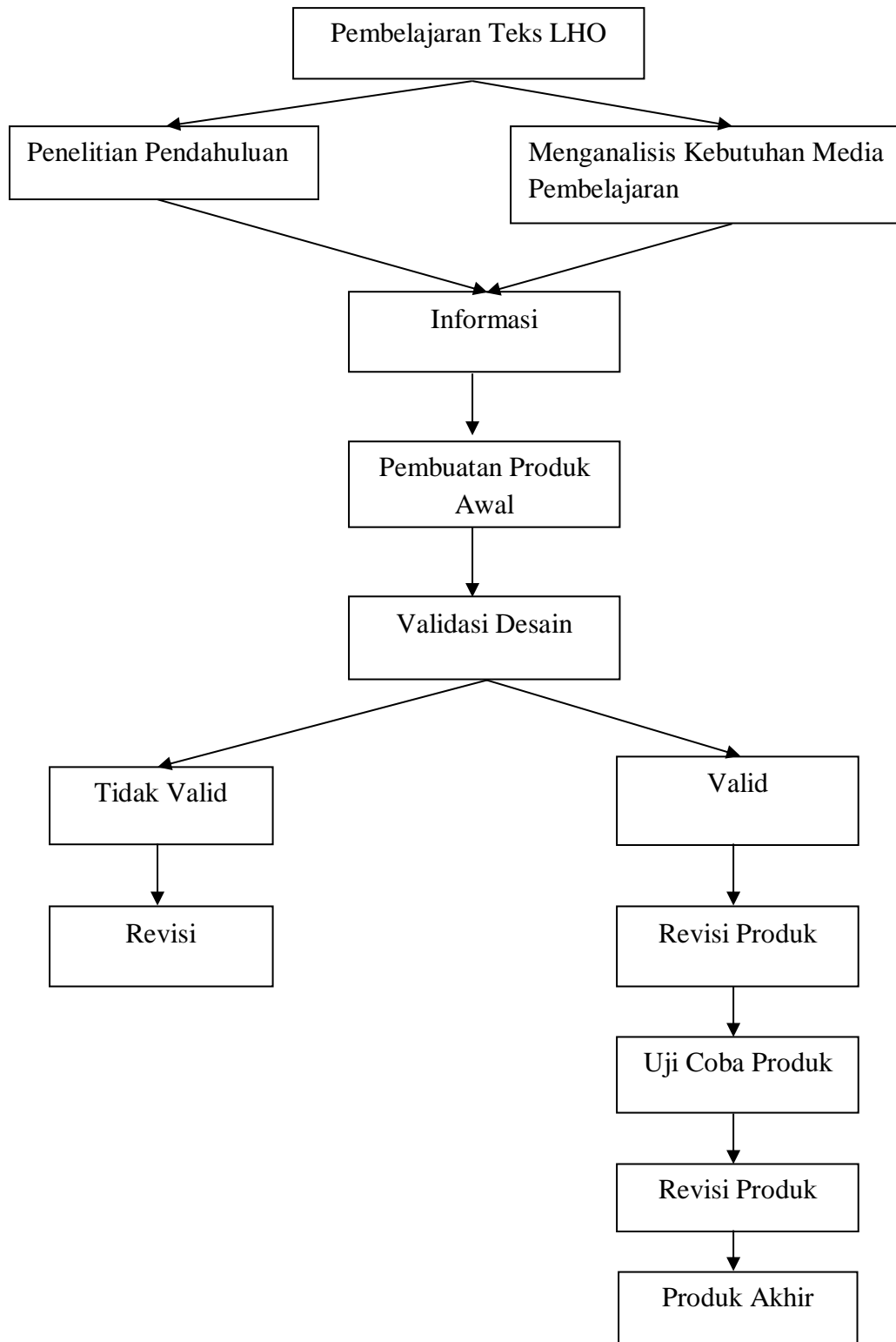
pengembangan ini berawal dari permasalahan yang ditemukan di sekolah, media atau bahan ajar bahasa Indonesia yang digunakan belum berjalan dengan efektif. Salah satu bentuk media pembelajaran bahasa Indonesia yang sering digunakan yaitu buku cetak. Buku cetak sebagai sumber belajar yang dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam belajar. Biasanya peserta didik cenderung bosan dalam menggunakan buku cetak yang bersifat informatif dan kurang menarik sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam proses belajar.

Media pembelajaran harus mudah digunakan dan harus menarik agar merangsang pengguna tertarik menjelajah seluruh program, sehingga seluruh materi pembelajaran yang terkandung di dalamnya dapat terserap dengan baik.

Adapun susunan penelitian yang dilakukan sebagai berikut :

1. Mencari penelitian terdahulu sebagai sumber yang relevan serta menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang akan digunakan, dalam hal ini penulis sebelum memulai penelitian pengembangan, terlebih dahulu mencari sumber-sumber yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan serta menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang akan digunakan nanti.
2. Mengumpulkan informasi, pada tahap ini penulis mengumpulkan informasi yang telah didapat dan selanjutnya akan menjadi bahan untuk dilakukan penelitian.
3. Pembuatan produk awal, pada tahap ini setelah informasi dan kebutuhan yang diperlukan telah terkumpul maka selanjutnya dilakukan pembuatan rancangan produk awal yang akan dikembangkan.

4. Validasi desain, Setelah produk awal untuk dikembangkan maka selanjutnya akan dilakukan tingkat validitas oleh tim validator yang telah ditentukan oleh peneliti untuk menentukan tingkat kelayakan dan keefektifan dari produk yang akan dikembangkan.
5. Hasil validasi, Jika produk yang diuji tidak lolos validitas maka akan dilakukan revisi ulang sesuai kesalahan yang telah disampaikan oleh tim validator. Sebaliknya, jika produk lolos uji validitas maka akan dilakukan perbaikan yang lebih signifikan dan lebih matang kemudian diuji kembali oleh tim validator jika ada kekurangan akan diperbaiki kembali.
6. Produk akhir, pada tahap ini produk yang telah dinyatakan lolos dan layak oleh tim validator merupakan produk akhir yang telah selesai dan siap untuk digunakan.



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

### **C. Penelitian Yang Relevan.**

Berikut ini hasil penelitian terdahulu sebagai pembandingan penelitian penulis:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Ami, 2021). Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan Nearpod dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Persentase peningkatan hasil belajar siswa mencapai sekitar 82% pada siklus pertama dan meningkat menjadi 94% pada siklus kedua.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Muhtarisatul et al., 2021). Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar ketika pembelajaran menggunakan nearpod dengan persentase 33,3% menjadi 50% dengan demikian media pembelajaran nearpod dinilai efektif untuk meningkatkan ketertarikan mahasiswa dalam pembelajaran pada mata kuliah termodinamika.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Nurhamidah, 2021). Hasil penelitian mengembangkan instrumen penilaian menggunakan Nearpod dan menemukan bahwa validasi ahli menunjukkan nilai 84%, yang dikategorikan sebagai layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Indonesia.