

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang dinamis dan berkelanjutan yang di mana individu mengembangkan potensi dirinya secara utuh, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Proses ini melibatkan interaksi antara peserta didik, guru, dan lingkungan belajar yang kaya akan pengalaman. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pendidikan bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berbahasa yang baik dan benar, sehingga mereka dapat berkomunikasi secara efektif, berpikir kritis, dan menghargai keberagaman budaya.

Dalam era digital seperti sekarang, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia semakin penting. Platform pembelajaran daring, aplikasi mobile, dan media sosial dapat memberikan akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber belajar. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan ritme belajar mereka.

Masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kurangnya kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Masih ada guru yang menggunakan media seadanya seperti buku teks. Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh salah satu guru Bahasa Indonesia SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam. Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh guru saat menyampaikan materi adalah kurangnya kreativitas guru tentang perkembangan media jenis lain karena media yang digunakan biasanya adalah hanya buku teks. Hal ini menunjukkan bahwa perlunya perhatian pada inovasi baru dalam media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan dan membuat media pembelajaran sederhana namun efektif, seperti gambar, permainan interaktif, dan platform pembelajaran online. Hal ini akan membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Salah satu media pembelajaran yang efektif di era sekarang adalah platform pembelajaran online. Menggunakan media digital dalam bentuk aplikasi pembelajaran adalah salah satu alat bantu proses belajar yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil pembelajaran di kelas. Pada penelitian ini, pokok pembahasan pada media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh guru agar proses pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas dengan menggunakan media digital berbentuk aplikasi *teachmint*.

Teachmint adalah aplikasi dari *Learning Management System* (LMS) yang memungkinkan guru dan peserta didik terhubung satu sama lain baik di dalam maupun di luar kelas. *Teachmint* memiliki fitur yang memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik, seperti fitur untuk mengerjakan kuis, merekam pada saat pembelajaran, papan tulis, berkomunikasi secara langsung dan memantau kehadiran siswa pada saat proses pembelajaran online berlangsung. Dengan memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada *teachmint*, guru dapat dengan mudah menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif untuk pembelajaran, terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang menerapkan Kurikulum Merdeka terdapat beberapa teks yang dipelajari di kelas X SMA/SMK, yaitu teks prosedur, teks laporan hasil observasi, teks eksposisi, teks anekdot, dan teks negosiasi. Dalam hal ini penulis memilih salah satu teks untuk diteliti, yaitu teks eksposisi. Teks eksposisi merupakan bentuk wacana yang tujuan utamanya adalah memberitahukan atau memberi informasi mengenai suatu objek tertentu. Dengan informasi tadi pengetahuan para pembaca bertambah luas. Apakah pembaca menerima semua informasi yang disampaikan penulisnya atau tidak, bukan menjadi masalah. Karena itu, jenis wacana ini sama sekali tidak bermaksud mempengaruhi atau mengubah sikap dan pendapat orang lain atau pembacanya.

Peneliti tertarik mengujicobakan teks eksposisi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam karena masih banyak peserta didik yang kurang tertarik dalam menulis teks

eksposisi. Salah satu penyebabnya, yakni guru Bahasa Indonesia lebih banyak menyampaikan materi secara teori dan pembelajaran terkesan membosankan sehingga dapat menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru. Dengan proses belajar mengajar yang membosankan dapat mengakibatkan menurunnya hasil belajar siswa. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik di kelas X SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap siswa pada pembelajaran teks eksposisi kelas X SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam diketahui bahwa ketercapaian indikator belum maksimal. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa belum semua yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada aspek pembelajaran Bahasa Indonesia yang telah ditentukan sekolah. KKM pada aspek pembelajaran Bahasa Indonesia adalah 76. Hanya 16 dari 33 peserta didik yang nilai KKM nya diatas rata-rata. Data tersebut membuktikan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas X SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam masih rendah.

Hasil belajar siswa adalah hasil yang dicapai seseorang setelah mengikuti proses belajar dengan melakukan evaluasi dari proses belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung dalam bentuk belajar mengajar melibatkan guru dan peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peran guru sebagai fasilitator memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar memahami konsep materi pembelajaran terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksposisi. Pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif seringkali mengakibatkan kurangnya partisipasi dari siswa yang akhirnya tujuan dan proses belajar dan pembelajaran itu tidak tercapai.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai topik yang akan diteliti oleh penulis, judul yang akan dipilih sesuai dengan permasalahan tersebut yakni " Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Teachmint* pada materi teks eksposisi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA."

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berarti mengenali masalah dengan mendaftarkan faktor faktor yang berupa masalah. Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan terkait dengan judul penelitian yang akan di teliti (Sugiyono, 2017: 82).

Berdasarkan pemaparan yang ada pada latar belakang masalah, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menangkap materi teks eksposisi.
2. Peserta didik masih memiliki keterbatasan pengetahuan tentang materi teks eksposisi.
3. Masih kurangnya media pembelajaran yang variatif dalam materi teks eksposisi.
4. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada teks eksposisi.

C. Batasan Masalah

Di dalam sebuah penelitian harus ada sebuah pembatasan masalah. Masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti, suatu kondisi yang ingin diperbaiki, atau suatu keinginan yang ingin dieliminasi/dihilangkan (Sugiyono, 2017: 79).

Berdasarkan pendapat tersebut dan uraian pada identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam melakukan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berbantuan *Teachmint* sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Penggunaan *teachmint* dalam penelitian ini dibatasi pada fitur unggahan materi, papan pengumuman, laporan kehadiran, merekam sesi pembelajaran, dan forum diskusi. Penggunaan *teachmint* dalam pembelajaran juga memiliki keterbatasan akses internet yang apabila

tidak menggunakan kuota atau wifi maka siswa tidak dapat mengakses teachmint.

2. Penelitian ini berfokus pada teks eksposisi proses kelas X SMA, yaitu salah satu jenis teks eksposisi yang menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan suatu hal secara sistematis. Batasan ini mencakup topik teks eksposisi proses yang diajarkan, yaitu langkah-langkah dalam membuat, melakukan, dan mengoperasikan sesuatu.
3. Hasil belajar menulis yang diukur dalam penelitian ini meliputi aspek psikomotorik berdasarkan tes hasil belajar (tes tertulis) yang relevan dengan materi teks eksposisi kelas X SMA.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan upaya untuk menyatakan secara tersirat pertanyaan-pertanyaan apa saja yang ingin dicari jawabannya. Perumusan masalah dapat dilakukan dengan cara merumuskan judul selengkapya. Namun demikian walaupun tampaknya masalah sudah dituangkan dalam bentuk judul, pembaca dapat menafsirkan dengan arti yang berbeda dengan maksud peneliti (Sugiyono, 2016: 19). Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Masalah merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2016: 21)

Berdasarkan pemaparan di atas, Perumusan masalah yang ditetapkan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbantuan *teachmint* pada teks eksposisi kelas X SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbantuan *teachmint* pada teks eksposisi kelas X SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam?
3. Seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berbantuan *teachmint* pada materi teks eksposisi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan. Tujuan Penelitian pengembangan adalah untuk memvalidasi atau mengembangkan produk (Sugiyono, 2016: 28).

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbantuan *teachmint* pada teks eksposisi kelas X SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran berbantuan *teachmint* pada teks eksposisi kelas X SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam.
3. Mendeskripsikan seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berbantuan *teachmint* pada materi teks eksposisi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Nurul Ittihadiyah Lubuk Pakam.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dan hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wacana baru dalam memperkaya pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi teks eksposisi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA dan menjadi pertimbangan bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Teachmint*.

2. Manfaat Praktif

a. Bagi Siswa

Memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan motivasi siswa dalam memahami teks eksposisi, meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi teks ekposisi, serta memberikan stimulus agar siswa dapat tertarik dalam mempelajari dan memahami teks eksposisi.

b. Bagi Guru

mendapatkan informasi dan pengetahuan baru, serta mendapatkan motivasi untuk mengembangkan sarana pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mata pelajaran bahasa indonesia.

c. Bagi Sekolah

Mendorong sekolah dalam upaya meningkatkan potensi guru dalam memperbarui media pembelajaran yang lebih berinovasi. Sehingga penelitian ini bisa dijadikan bahan referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik yang lebih bermakna dalam pembelajaran bahasa indonesia.

BAB II
KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN
PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoritis

Kajian teoritis adalah sekumpulan ide atau definisi dan saran yang bertujuan untuk melihat fenomena secara sistematis dengan mengidentifikasi bagaimana variabel berinteraksi satu sama lain. Ini berguna untuk menjelaskan dan meramalkan fenomena tersebut. Teori adalah generalisasi atau kumpulan generalisasi yang dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai fenomena secara sistematis (Sugiyono, 2017: 106).

Kajian teoritis mencakup berbagai teori yang berkaitan dengan hal-hal yang dikaji dalam suatu penelitian. Teori-teori ini digunakan sebagai landasan pemikiran dan acuan untuk membicarakan masalah yang diteliti. Pada bab ini akan diuraikan tentang pembelajaran teks eksposisi dengan memperhatikan aspek penilaian yaitu isi, struktur, kaidah, dan tata bahasa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam kajian teoritis ini akan memuat sejumlah teori atau penjelasan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

Maka pendapat tersebut sesuai dengan wahyu Allah dalam Al-Qur'an Surah At-Taubah ayat (122) yaitu:

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ
مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا
إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾

Artinya: Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama

mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?

Dalam ayat ini, Allah menerangkan bahwa tidak semua orang mukmin harus berangkat ke medan perang, bila peperangan itu dapat dilakukan oleh sebagian kaum Muslimin saja. Tetapi harus ada pembagian tugas dalam masyarakat, sebagian berangkat ke medan perang, dan sebagian lagi harus menuntut ilmu dan mendalami agama Islam, supaya ajaran-ajaran agama itu dapat diajarkan secara merata, dan dakwah dapat dilakukan dengan cara yang lebih efektif dan bermanfaat sehingga kecerdasan umat Islam dapat ditingkatkan.

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

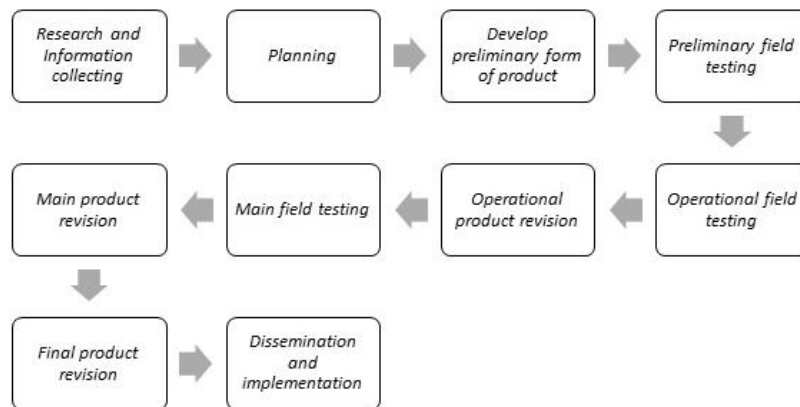
Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2020: 139). Berkenaan dengan pendapat di atas, Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan (Slamet, 2022: 61).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan penelitian pengembangan adalah suatu proses penelitian yang melakukan perbaikan untuk membuat produk baru yang lebih sesuai atau bermanfaat untuk proses belajar mengajar.

Penelitian dan Pengembangan memiliki beberapa jenis. Diantaranya adalah model Borg & Gall, model ADDIE, model 4D, dan Model Richey & Klein (Waruwu, 2024). Berikut penjelasan beberapa jenis penelitian pengembangan:

1) Model Borg & Gall

Model pengembangan ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg & Gall pada tahun 1983. Model pengembangan ini terdiri dari 10 tahapan yang dapat dilihat pada gambar berikut.



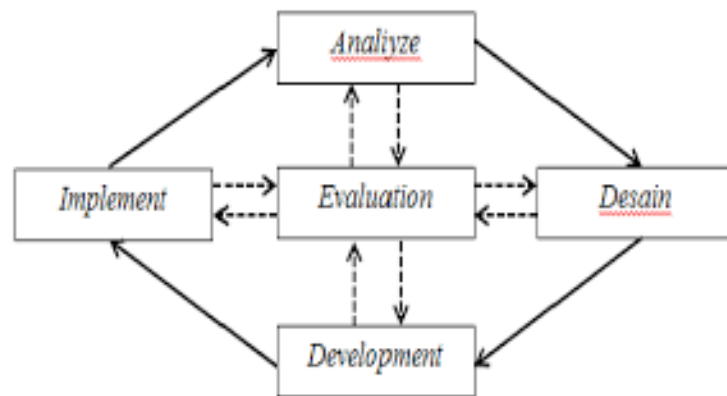
Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Borg & Gall (Slamet, 2022: 65)

Rangkaian model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 10 tahapan yaitu:

- a) *Research and Information Collecting*
Tahap ini merupakan tahap pengumpulan informasi yang didapatkan dari observasi dan wawancara.
- b) *Planning*
Tahap ini merupakan kegiatan perencanaan desain dari produk yang akan dikembangkan.
- c) *Develop Preliminary Form Of Product*
Tahap ini merupakan tahapan mengembangkan produk yang telah direncanakan dari tahapan sebelumnya.
- d) *Preliminary Field Testing*
Tahap ini merupakan kegiatan uji coba awal produk setelah produk dinyatakan valid oleh ahli.
- e) *Main Product Revision*
Tahap ini dilakukan revisi pada produk setelah diuji cobakan kepada siswa dalam uji coba awal.
- f) *Main Field Testing*.
Tahap ini merupakan kegiatan lanjutan dari uji coba awal setelah dilakukan revisi produk.
- g) *Operational Product Revision*
Tahap ini merupakan kegiatan revisi dari uji coba utama apabila masih ada kekurangan terhadap produk yang diuji cobakan.
- h) *Operational Field Testing*
Tahap ini merupakan uji coba operasional setelah dilakukan revisi produk pada tahap revisi produk operasional.
- i) *Final Product Revision*
Tahap ini merupakan tahap revisi apabila pada uji coba operasional.
- j) *Dissemination and Implementation*
Tahap ini merupakan kegiatan penyebarluasan produk setelah melalui serangkaian tahapan pengembangan yang telah dilakukan, dan revisi terhadap kekurangan produk (Firmansyah, 2020).

2) Model ADDIE

Model pengembangan ADDIE dikembangkan pertama kali oleh Reiser dan Molenda sekitar tahun 1990. Model ini biasa digunakan dalam konteks pengembangan produk pembelajaran berbasis kinerja. Tahapan model ini meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Nam, 2019). Tahapan model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.2 Tahapan Pengembangan ADDIE (Slamet, 2022: 69)

Kelima tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* secara lebih ringkas dapat dijelaskan berikut ini:

a) *Analysis*

Tahap ini merupakan tahap analisis perlunya pengembangan produk atau model dan analisis kelayakan produk. Pengembangan produk diawali karena adanya masalah pada produk yang telah ada sebelumnya.

b) *Design*

Tahap ini merupakan tahap untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Rancangan produk masih bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

c) *Development*

Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk yang siap diterapkan atau diujicobakan. Pada tahap ini dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

d) *Implementation*

Tahap ini merupakan tahap penerapan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti memperoleh umpan balik terhadap produk yang dikembangkan dan diterapkan.

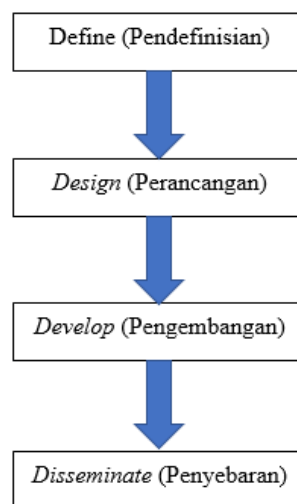
e) *Evaluation*

Tahap ini merupakan tahap memberikan evaluasi terhadap produk atau model yang dikembangkan berupa umpan balik

dari pengguna produk. Pada tahap ini peneliti akan mengukur tingkat ketercapaian tujuan pengembangan produk (Nam, 2019).

3) Model 4D

Model pengembangan 4D dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel padatahun 1970-an. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Model 4-D adalah model pengembangan yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran (Arkadiantika, 2020). Tahapan model 4D dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.3 Tahapan Pengembangan 4D (Slamet, 2022: 71)

Berikut ini penjabaran dari tahap model 4D:

a) *Define*

Pada tahap ini, membantu dalam menentukan dan menjelaskan kebutuhan serta mengumpulkan informasi terkait hal-hal yang akan dikembangkan dalam produk yang akan di buat. Tahap ini meliputi analisis awal-akhir, analisis pembelajar, analisis tugas, analisis konsep, dan tujuan-tujuan instruksional khusus.

b) *Design*

Pada tahap ini dapat dilakukan pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan rancangan awal.

c) *Development*

Dalam tahap ini, produk yang telah dibuat harus melewati beberapa tahap perbaikan dari ahli atau validator dan diuji terhadap konsumen sebagai pengguna.

d) *Disseminate*

Pada tahap ini produk dapat disebar dan dikenal kan kepada masyarakat luas melampaui lingkup pengembangan itu sendiri (Haviz, 2013).

4) Model Richey & Klein

Model pengembangan ini dikembangkan oleh Richey & Klein pada tahun 2007. Secara konseptual, model pengembangan Richey & Klein ini memiliki kesamaan dengan model-model terdahulu. Namun model pengembangan Richey & Klein terbagi menjadi dua model, yaitu *Product and tool research* dan model *reseacrh* (Warumu, 2024). Model pengembangan Richey dan Klein dapat dilihat pada tabel berikut ini.

<i>Product dan Tool Research</i>	<i>Model Research</i>
Desain komprehensif dan proyek pengembangan	Pengembangan model
<ul style="list-style-type: none"> • Produk pembelajaran dan program • Produk non pembelajaran dan program 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan model komprehensif • Pengembangan komponen proses model
<i>Specific project phases</i>	<i>Model validation</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Analisis • Desain • Pengembangan • Evaluasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Validasi internal komponen model • Validasi eksternal dampak model
<i>Design & development tools</i>	<i>Model Use</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan alat • Penggunaan alat 	<ul style="list-style-type: none"> • Kajian dampak penggunaan model • Pengambilan keputusan • Keahlian dan karakteristik yang diharapkan.

Gambar 2.4 Tahapan Pengembangan Richey & Klein Menurut (Slamet, 2022: 73)

Dari gambar 2.4 dapat dijelaskan bahwa ada dua kategori penelitian perkembangan, yang disebut tipe 1 dan tipe 2. Setiap tipe memiliki perbedaan yang terlihat pada kesimpulan penelitian pengembangan. Tipe pertama fokus pada pengembangan produk, program, proses, atau alat pembelajaran tertentu. Sementara tipe kedua berfokus pada desain, pengembangan, atau model atau proses evaluasi tertentu.”

Dari beberapa jenis penelitian pengembangan yang sudah dijabarkan di atas, peneliti memilih model pengembangan ADDIE sebagai rujukan untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Pengembangan ADDIE memiliki fungsi sebagai pembangun perangkat dan membentuk program pelatihan yang dinamis, efektif dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Tahap – tahap penelitian ADDIE sesuai dengan singkatannya yaitu Analisis (*analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Alasan peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang sering digunakan dan memiliki keunggulan yang sistematis dalam kerjanya, selain itu model pengembangan ADDIE juga sederhana, mudah dipahami, dan mudah untuk diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan setiap langkah model pengembangan ADDIE yang dimana pada setiap proses tahap pengembangannya dianggap sistematis, berurutan dan interaktif.

2. Pengertian Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu sebagai penghubung antara sumber dan penerima. Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wati, 2016: 6).

Pembelajaran adalah proses di mana guru memberikan peserta didik kesempatan untuk berpikir kritis dan memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif anatara dua pihak, yaitu antara peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan membelajarkan (Rusman, 2017: 85). Sejalan dengan pendapat di atas, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

berfungsi sebagai perantara antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi, dengan tujuan memotivasi dan memungkinkan siswa berpartisipasi penuh dalam proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan, 2021: 45).

Media pembelajaran merupakan semua hal yang dapat menyalurkan informasi secara efektif dan efisien kepada peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diperlukan agar peserta didik lebih tertarik dan paham akan materi pembelajaran (Handayani, 2020).

Berkenaan dengan pendapat di atas, Media pembelajaran dalam dunia pendidikan digunakan sebagai bahan dan alat dalam terlaksananya proses pembelajaran (Utara, 2022: 51). Media pembelajaran adalah semua bentuk fisik yang digunakan pendidik untuk penyajian pesan dan memfasilitasi peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Yaumi, 2018: 32).

Sejalan dengan pendapat ahli di atas, Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yang meliputi alat bantu dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (Nunuk, 2018: 4).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru atau pengajar mampu menggunakan alat alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Untuk itu guru atau pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Selak-beluk proses belajar.
- d) Hubungan antar metode mengajar dan media pembelajaran.
- e) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- f) Nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran.
- g) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.

h) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran (Kustandi, 2013: 6).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sarana atau fasilitas yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dengan harapan, tujuan pembelajaran baik melalui aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat terwujud.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai bagian dari sistem pembelajaran harus dibuat untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Yuwana, 2023: 137).

Berkenaan dengan pendapat di atas, Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai alat untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran. Perannya dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Ritonga, 2019: 81).

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Fungsi edukatif, menjadikan pembelajaran lebih bernilai dan mampu meningkatkan efektifitas kegiatan belajar mengajar.
- b) Fungsi ekonomis, menjadikan tujuan pembelajaran mampu dicapai dengan efisien dengan mengurangi keterbatasan ruang, biaya, dan waktu.
- c) Fungsi sosial, menjadikan tujuan pembelajaran dapat dikembangkan untuk kebutuhan pengalaman dan pergaulan peserta didik.
- d) Fungsi budaya, menjadikan tujuan pembelajaran lebih maksimal dalam meneruskan unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat (Ritonga, 2019: 92).

Berdasarkan pemaparan diatas fungsi media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam menyampaikan materi dari guru ke peserta didik, karena dengan adanya media dapat mempermudah peserta didik untuk mengerti materi yang disampaikan. Media pembelajaran berguna untuk menimbulkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

c. Manfaat Media pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki manfaat untuk berbagi informasi guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar (Kustandi, 2013: 12). Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran untuk memberi informasi dari guru ke peserta didik (Kustandi, 2016: 20).

Berkenaan dengan pendapat di atas, Manfaat media pembelajaran, yakni:

- a) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik.
- b) Mengatasi batas ruang kelas.
- c) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan.
- d) Menghasilkan keseragaman pengamat.
- e) Menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- f) Membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik.
- g) Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- h) Mengontrol kecepatan belajar peserta didik.
- i) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak (Yuwana, 2023: 156).

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pelajaran lebih menarik, menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik, memperjelas makna materi agar lebih mudah dipahami sehingga guru dapat menguasai tujuan pembelajaran, dan membuat peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan belajar yang bukan hanya mendengarkan tetapi juga terlibat dalam mengamati, presentasi, dan aktivitas lainnya.

d. Klasifikasi dan Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru itu sendiri dan ada media yang diproduksi pabrik. Meskipun media banyak ragamnya, namun kenyataannya tidak banyak jenis media yang biasa digunakan oleh guru di sekolah.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya (Sanjaya, 2008: 212-221). Klasifikasikan media pembelajaran dibagi ke dalam empat kelompok, yaitu:

a) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Contohnya seperti buku cetak, koran, majalah, dan surat kabar.

b) Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesinmesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Contohnya seperti video pembelajaran, film, podcast, dan powerpoint.

c) Media hasil teknologi yang berdasarkan computer

Teknologi yang berdasarkan komputer merupakan cara menghasilkan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Contohnya seperti aplikasi teachmint.

d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Contohnya seperti buku kerja interaktif (Sanjaya, 2008: 212-221).

Dari 4 bagian klasifikasi media pembelajaran yang sudah dijabarkan di atas, media teachmint yang dipakai peneliti dalam penelitian ini termasuk ke dalam media hasil teknologi yang berdasarkan komputer karena aplikasi ini memanfaatkan berbagai fitur dan kemampuan komputer untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien. Meski begitu, media teachmint juga dapat diakses selain dari komputer, seperti gadget dan tablet.

Teachmint adalah salah satu *Learning Management System* yang dapat digunakan sebagai media penghubung dalam pembelajaran interaktif untuk mempermudah interaksi pendidik dengan peserta didik (Rompas, 2023).

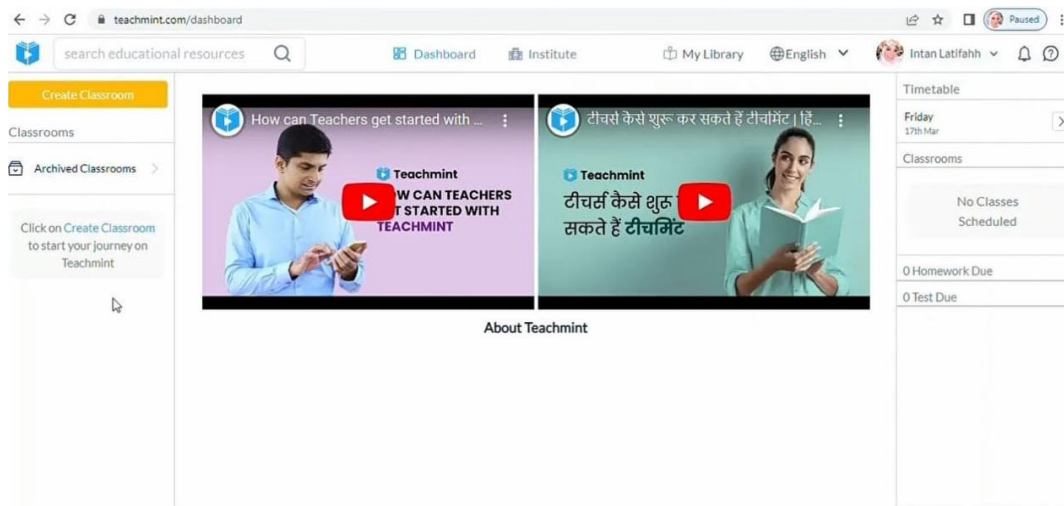
Ada beberapa jenis aplikasi pembelajaran online yang termasuk dalam *Learning Management System* (LMS) selain teachmint, seperti moodle, google classroom, edmodo, dan masih banyak lagi.

Media pembelajaran e-learning moodle merupakan suatu nama yang diberikan bagi suatu aplikasi yang mampu merubah sebuah media pembelajaran menjadi suatu web namun tetap berupa materi belajar. Aplikasi ini memungkinkan para peserta didik untuk berada di dalam “Ruang Kelas Digital” agar dapat mengakses materi-materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik, dan lain-lain (Utami, 2016).

Google Classroom adalah salah satu bagian dari pembelajaran e-learning yang menggunakan sistem web CT. Aplikasi pembelajaran Google Classroom akan memberikan kemungkinan terjadinya ruang kelas dunia maya. Kemudian aplikasi pembelajaran Google Classroom pun diharapkan mampu untuk memberikan kemudahan dalam sistem pendidikan di Indonesia, yang dapat digunakan apabila aplikasi pembelajaran Google Classroom tersebut dapat terhubung secara baik dengan internet. Agar untuk kedepannya baik guru maupun siswa dapat menggunakan dan menjadikan aplikasi ini sebagai tempat mengakses materi, mengumpulkan tugas, dan menilai serta memberikan evaluasi terhadap tugas yang telah dikumpulkan (Sari, 2019).

Edmodo sebagai platform media sosial yang sering digambarkan seperti facebook untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa (Suriadhi, 2014).

3. Teachmint



Gambar 2.5 Tampilan Aplikasi *teachmint*



Gambar 2.6 Tampilan Ruang Kelas dan Fitur-fitur *Teachmint*

Aplikasi *Teachmint* merupakan salah satu aplikasi yang up to date dalam pengajaran *All-in-one* terbesar untuk pengajar, pendidik, dan lembaga pelatihan yang semuanya tersaji lengkap hanya dengan satu aplikasi yang berbasis seluler. *Teachmint* memudahkan siswa dan guru terhubung di dalam dan diluar kelas. kelas *teachmint* dan fitur LMS (*Learning Management System*) membantu dalam mengerjakan kuis/tes, berbagai materi pelajaran, berbagai pekerjaan rumah, berkomunikasi/mengobrol dengan siswa, mengikuti kelas *online* langsung, merekam pembelajaran langsung, mengajar menggunakan papan tulis, memantau kehadiran, kinerja dan lain lain (Danial, 2022:313).

Teachmint adalah salah satu *Learning Management System* yang dapat digunakan sebagai media penghubung dalam pembelajaran interaktif untuk mempermudah interaksi pendidik dengan peserta didik (Rompas, 2023). *Teachmint* menyediakan kelas live tak terbatas dan tanpa batas waktu, mengajar efektif dengan berbagi layar dan papan tulis, membagi rekaman kelas live, bahan studi, dan catatan, melakukan polling siswa selama kelas live, mengobrol dengan siswa, mengirim pengingat, tugas, dan kuis, papan pengumuman selain itu aplikasi *Teachmint* adalah LMS gratis untuk pendidik dan peserta didik (Teachmint, 2021).

Dengan menggunakan *teachmint*, guru dapat mengatur semua kegiatan pembelajaran, termasuk melakukan kegiatan belajar mengajar secara live, merekam, menyimpan, menyusun, dan berbagi bahan pelajaran. Menurut sudut pandang pengguna, aplikasi *teachmint* ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Salah satu keunggulan *Teachmint* adalah dapat berjalan pada sistem operasi Windows, iPhone, dan Android. Peserta didik dapat menggunakan LCD proyektor dalam pembelajaran dengan *Teachmint* karena peserta didik dapat menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone, laptop, atau komputer.

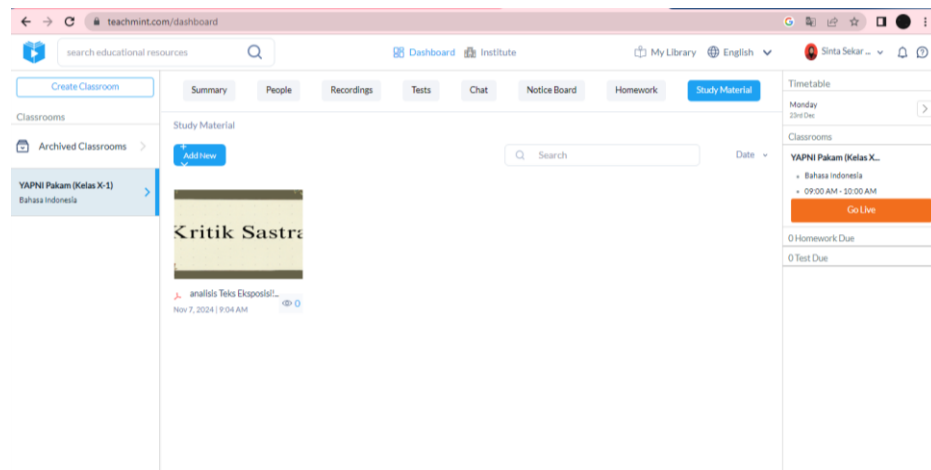
Salah satu bentuk penggunaan teknologi pembelajaran adalah aplikasi *teachmint*. Aplikasi ini dapat mencatat aktivitas siswa secara

otomatis, memungkinkan guru untuk mengetahui siapa saja yang hadir di kelas. Aplikasi ini sangat mudah digunakan sehingga tidak menyulitkan guru dan fiturnya dapat digunakan secara gratis. Kekurangan dari aplikasi *teachmint* ini adalah untuk menggunakan aplikasi ini harus membutuhkan data internet dan jaringan yang stabil, soal-soal dalam tes tidak dapat dibuat secara otomatis, ketika sudah membuat satu soal harus menyimpan satu soal sebelum menyelesaikannya.

Terlepas dari beberapa kekurangan pada media *teachmint*, peneliti telah mempertimbangkan solusi yang akan dilakukan untuk mengatasi kekurangan tersebut. Dengan demikian, hal yang dilakukan adalah dengan memilih lokasi penelitian yang jaringan internet stabil, menyediakan hotspot untuk siswa yang memiliki kuota internet terbatas dan tidak stabil.

Berikut adalah fitur-fitur *teachmint* yang digunakan dalam penelitian.

a) **Fitur *Study Materials***

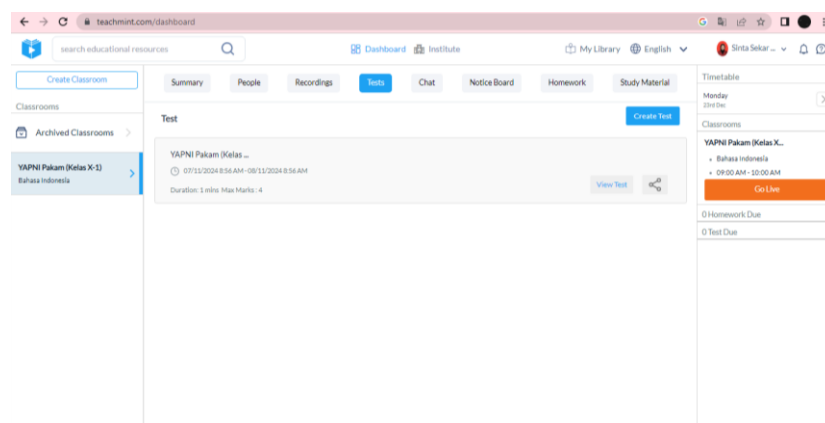


Gambar 2.7 Fitur *Study Materials*

Fitur *Study Materials* adalah suatu fitur yang dirancang dengan tujuan untuk menyimpan bahan materi yang akan dipelajari dalam kelas. Fungsinya mencakup penyimpanan berbagai sumber belajar seperti salindia, video, dokumen, dan materi lainnya. Dalam konteks pembelajaran menulis resensi, fitur ini digunakan untuk menyajikan materi berupa presentasi powerpoint tentang teks

eksposisi. Pemanfaatan fitur ini memberikan fleksibilitas kepada pengajar untuk menyimpan dan berbagi berbagai sumber belajar secara mudah, memungkinkan siswa mengaksesnya saat diperlukan.

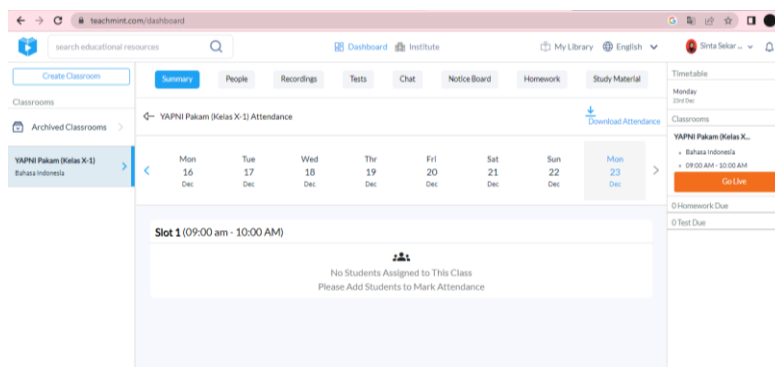
b) Fitur Tes



Gambar 2.8 Fitur Tes

Fitur tes pada media teachmint merupakan bagian dari fitur kuis yang disediakan untuk siswa. Tes ini dirancang untuk memungkinkan siswa memilih jawaban yang benar, baik dalam bentuk pilihan ganda maupun esai. Fitur ini memiliki tujuan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir secara teliti, memastikan pemahaman mereka terhadap materi, dan mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran. Ketika tes dikerjakan bersama, fitur ini memberikan informasi tentang nama-nama siswa dan jumlah poin yang mereka peroleh. Hal ini dapat menciptakan atmosfer kolaboratif dalam pembelajaran, memberikan gambaran kepada peserta didik tentang sejauh mana mereka memahami materi, dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif.

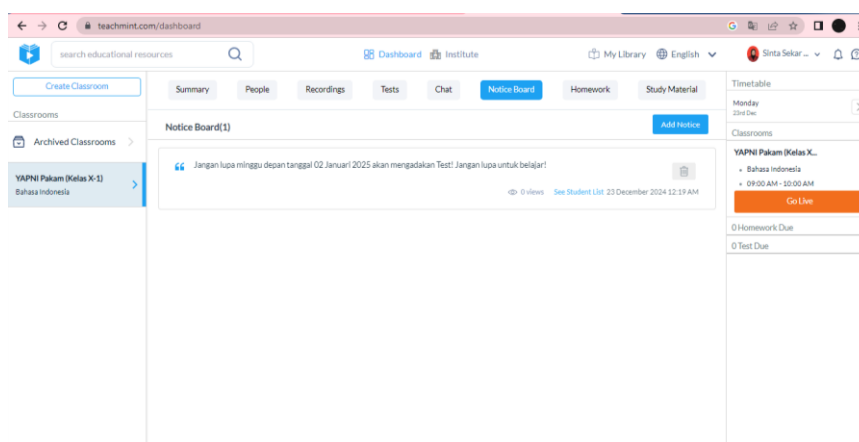
c) Fitur Kehadiran



Gambar 2.9 Fitur Kehadiran

Fitur Kehadiran dalam aplikasi teachmint dapat memudahkan guru untuk mencatat kehadiran peserta didik secara digital, baik dalam kelas tatap muka maupun daring. Data kehadiran yang tercatat secara akurat akan membantu guru memantau tingkat kehadiran siswa, mengidentifikasi siswa yang sering absen, dan mengambil tindakan yang diperlukan. Selain itu, fitur ini juga dapat digunakan untuk membuat laporan kehadiran yang rinci, sehingga memudahkan dalam melakukan evaluasi pembelajaran dan komunikasi dengan orang tua peserta didik. Dengan demikian, fitur kehadiran di *Teachmint* berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pengelolaan kelas dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

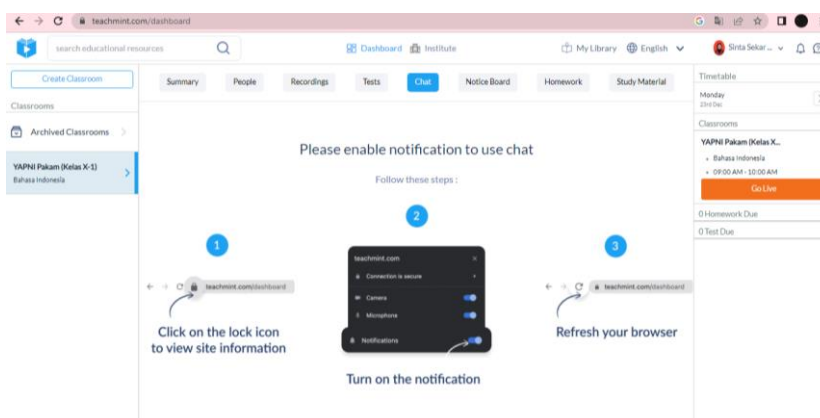
d) Fitur Papan Pengumuman



Gambar 2.10 Fitur Papan Pengumuman

Fitur Papan Pengumuman dalam aplikasi *Teachmint* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi penting secara efektif dan efisien kepada seluruh peserta didik dalam satu kelas atau bahkan beberapa kelas sekaligus. Mulai dari pengumuman jadwal ujian, perubahan tugas, materi tambahan, hingga informasi seputar kegiatan ekstrakurikuler, semua dapat dibagikan melalui papan pengumuman ini. Peserta didik pun dapat dengan mudah mengakses informasi tersebut kapan saja dan di mana saja, sehingga tidak ada lagi informasi penting yang terlewatkan. Selain itu, fitur ini juga dapat digunakan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dengan memfasilitasi diskusi dan tanya jawab melalui kolom komentar.

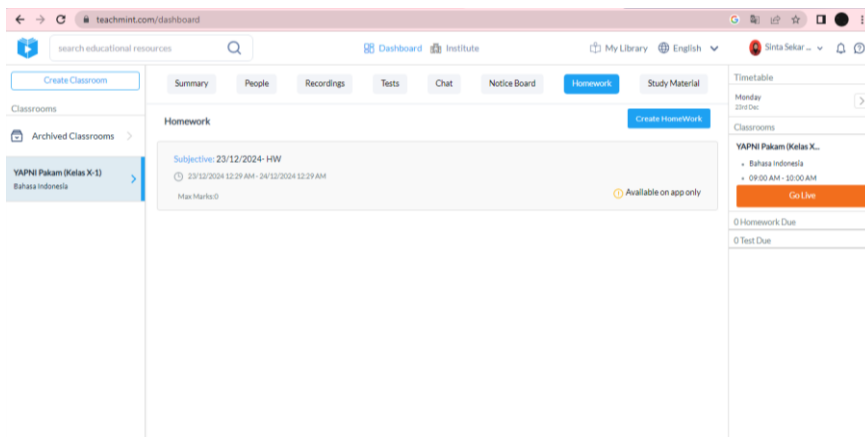
e) **Fitur Chat**



Gambar 2.11 Fitur *Chat*

Fitur *Chat* dalam aplikasi *Teachmint* dapat memudahkan guru dalam memberikan penjelasan tambahan mengenai materi pelajaran, menjawab pertanyaan peserta didik secara real-time, serta memberikan umpan balik terhadap tugas yang telah dikerjakan. Selain itu, peserta didik juga dapat saling berdiskusi dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas kelompok. Fitur *chat* ini juga memungkinkan guru untuk memberikan pengumuman penting atau pengingat terkait jadwal pembelajaran.

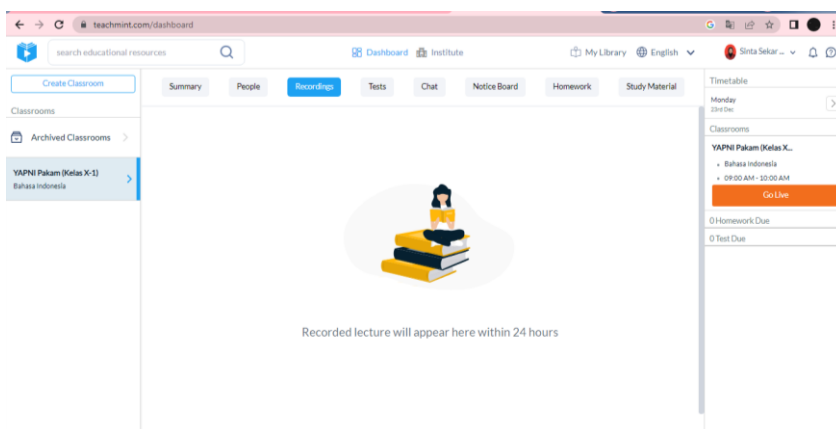
f) Fitur *Homework*



Gambar 2.12 Fitur *Homework*

Fitur *Homework* dalam aplikasi *teachmint* dapat memudahkan guru dengan membuat, membagikan, dan mengumpulkan tugas kepada siswa secara *online*. Peserta didik pun dapat dengan mudah mengakses tugas yang diberikan, mengerjakannya, dan mengirimkan kembali hasilnya melalui aplikasi ini. Selain itu, fitur homework juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik terkait hasil pekerjaan mereka.

g) Fitur *recording*



Gambar 2.13 Fitur *Recording*

Fitur *recording* dalam aplikasi *Teachmint* dapat memudahkan guru untuk merekam seluruh sesi pembelajaran, baik berupa materi yang disampaikan, diskusi kelas, atau presentasi peserta didik.

Rekaman ini kemudian dapat dibagikan kepada peserta didik yang tidak dapat mengikuti kelas secara langsung, sebagai bahan pembelajaran tambahan atau untuk mengulang materi yang belum dipahami. Selain itu, guru juga dapat menggunakan rekaman untuk mengevaluasi kualitas pembelajaran dan melakukan perbaikan di masa mendatang. Bagi peserta didik, rekaman dapat menjadi sumber belajar mandiri yang fleksibel, sehingga mereka dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

4. Teks Eksposisi

a. Pengertian Teks Eksposisi

Teks eksposisi dapat diartikan sebagai karangan yang menyampaikan argumentasi dengan tujuan untuk meyakinkan orang lain (Kosasih, 2014: 31). Eksposisi adalah teks yang menguraikan pendapat penulis tentang masalah fenomena tanpa membujuk pembaca untuk melakukan sesuatu. Teks ini hanya akan meyakinkan pembaca bahwa masalah fenomena penting/pantas untuk diabaikan dengan memberikan argumen/pendapat untuk mendukung topik tersebut (Toruan, 2017: 54).

Teks yang menyajikan pendapat atau gagasan yang dilihat dari sudut pandang penulisnya dan berfungsi untuk meyakinkan pihak lain bahwa argumen-argumen yang disampaikan itu benar dan berdasarkan fakta-fakta (Kosasih, 2014: 25).

Teks Eksposisi berisikan pendapat yang ingin disampaikan, penulisannya pun harus menggunakan kalimat yang baik dan benar. Peserta didik dituntut mampu memahami dan menulis teks eksposisi dengan kalimat yang tersusun baik, cermat, dan santun sehingga mudah dipahami dan tidak menimbulkan salah tafsir (Syahputra, 2016: 3).

Teks eksposisi biasanya digunakan untuk menyajikan pengetahuan, definisi, pengertian, langkah-langkah suatu kegiatan, metode, cara dan proses terjadinya sesuatu. Dengan menulis teks eksposisi, penulis mencoba untuk memberikan informasi dan petunjuk kepada pembaca.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teks eksposisi adalah tulisan berisi pemikiran penulis yang memaparkan, menjelaskan, atau menerangkan suatu ide/gagasan, serta menguraikan sesuatu dan informasi disampaikan dengan sejelas-jelasnya.

b. Ciri-Ciri Teks Eksposisi

Ciri-ciri teks eksposisi ialah sebagai berikut:

- 1) Tulisan itu bertujuan memberikan informasi, pengertian, dan pengetahuan.
- 2) Tulisan itu bersifat menjawab pertanyaan apa, mengapa, kapan, dan bagaimana.
- 3) Disampaikan dengan gaya yang lugas dan menggunakan bahasa baku.
- 4) Umumnya disajikan dengan menggunakan susunan logis.
- 5) Disajikan dengan netral tidak memancing emosi, tidak memihakkan, memaksakan sikap penulis kepada pembaca (Wahidah, 2021).

Adapun ciri-ciri teks eksposisi adalah:

- 1) Paparan itu karangan yang berisi pendapat, gagasan, keyakinan;
- 2) Paparan memerlukan fakta yang dinyatakan dengan angka, statistik, peta, grafik;
- 3) Paparan yang memerlukan analisis dan sintesis;
- 4) Paparan yang menggali sumber ide dari pengalaman, pengamatan, dan penelitian;
- 5) Paparan menjauhi sumber daya khayal;
- 6) Paparan yang dipergunakan adalah bahasa yang informative dengan kata-kata yang denotatif;
- 7) Penutup paparan berisi penegasan (Dalman, 2015: 63).

c. Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi

Kaidah kebahasaan teks eksposisi terdiri dari kata teknis atau kata peristilahan, kata konjungsi kausalitas atau hubungan sebab akibat, kata kerja mental yaitu respon atau sikap seseorang terhadap suatu tindakan, kata perujukan, dan kata persuasif atau kata ajakan (Lispia, 2019).

Teks eksposisi memiliki karakteristik kebahasaan atau kaidah kebahasaan. Kaidah kebahasaan teks eksposisi sebagai berikut.

- 1) Menggunakan pernyataan-pernyataan persuasif.
- 2) Menggunakan pernyataan yang menyatakan fakta untuk mendukung atau membuktikan kebenaran argumentasi penulis atau penuturnya.
- 3) Menggunakan istilah teknis yang berkaitan dengan topik pembahasan.
- 4) Menggunakan pernyataan ungkapan yang bersifat menilai atau mengomentari.
- 5) Menggunakan konjungsi atau kata hubung.
- 6) Menggunakan kata kerja material (Kosasih, 2017: 97).

Kaidah kebahasaan yang sering digunakan pada teks eksposisi ada tiga yaitu kata persuasif, istilah teknis, dan kata kerja yang bersifat mentalis.

1) Kata persuasif

Kata persuasif merupakan kata yang mengandung makna bujukan. Hal ini bertujuan agar penulis dapat menstimulus pembaca agar dapat sepemikiran dengan pendapat yang dikemukakan penulis. Misalnya : dengan mudahnya, maukah kita, tergerus, tidakkah kita sadari dan lain sebagainya.

2) Istilah teknis

Dalam teks eksposisi, istilah teknis bertujuan untuk menumbuhkan sisi intelektualitas dari penulis itu sendiri guna memperkuat gagasannya. Hal ini kemudian akan mengurangi keraguan pembaca akan kredibilitas penulis. Misalnya : kredibilitas, intelektual dan lain sebagainya.

3) Kata kerja yang bersifat mentalis

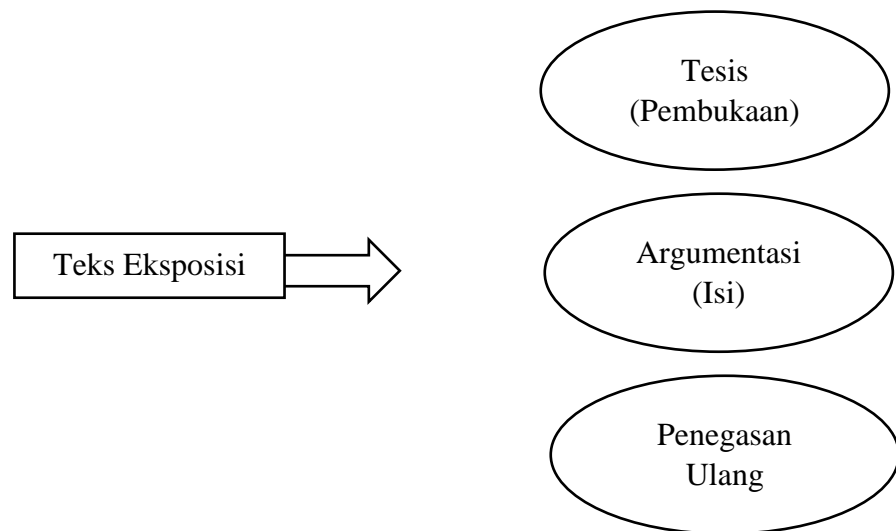
Dalam teks eksposisi, kata kerja yang bersifat mentalis adalah kata kerja yang dilihat dari sudut pandang dan pemikiran dari penulis itu sendiri. Misalnya : menduga, perkiraan, diduga dan lain sebagainya (Ari, 2018: 76).

d. Struktur Teks Eksposisi

Struktur teks eksposisi inilah yang membedakan antara teks eksposisi dengan teks lainnya. Misalnya teks negoisasi yang memiliki struktur teks yaitu orientasi, permintaan, pemenuhan, penawaran, dan persetujuan. Kemudian teks anekdot terdapat lima struktur teks yaitu abstrak, orientasi, krisis, reaksi, dan koda, dan teks-teks lainnya yang memiliki perbedaan dalam struktur teks.

Struktur teks eksposisi terdiri atas tesis atau pernyataan pendapat, argumentasi dan penegasan ulang yang merupakan bagian penutup atau kesimpulan teks.

Berikut struktur teks eksposisi yaitu:



Gambar 2.14 Struktur Teks Eksposisi (Kosasih, 2014: 112)

Teks eksposisi dibentuk oleh tiga bagian, yakni sebagai berikut.

- 1) Tesis Bagian yang memperkenalkan persoalan, isu, atau pendapat umum yang merangkum keseluruhan isi tulisan. Pendapat tersebut

biasanya sudah menjadi kebenaran umum yang tidak terbantahkan lagi.

- 2) Argumentasi Berisi sejumlah pendapat dan fakta-fakta yang mendukung tesis.
- 3) Kesimpulan Berisi penegasan kembali tesis yang diungkapkan pada bagian awal (Kosasih, 2014: 112).

e. Langkah-Langkah Menulis Teks Eksposisi

Adapun langkah-langkah menulis teks eksposisi sebagai berikut;

- 1) menemukan topik(tema);
- 2) menentukan tujuan;
- 3) mendapatkan data yang sesuai dengan topik;
- 4) membuat kerangka karangan;
- 5) mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan eksposisi (Dalman, 2015: 72).

f. Contoh Teks Eksposisi

Manfaat Lidah Buaya

Sejak zaman dahulu, nenek moyang kita telah mengenal tanaman lidah buaya lengkap dengan manfaatnya. Manfaat tumbuhan yang bernama latin Aloe Vera ini tidak hanya sebagai penyubur rambut, namun juga bermanfaat bagi kesehatan tubuh. Lidah buaya memiliki ciri-ciri yaitu daun berbentuk panjang, tebal, dan berwarna hijau. Daunnya mengandung serat bening sebagai daging.

Walaupun sejak dahulu dikenal memiliki banyak manfaat, namun belum banyak orang yang mengetahui bahwa tanaman ini bisa menjadi komoditas yang menguntungkan. Para peneliti mengungkapkan banyak manfaat dari tanaman serbaguna ini. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai manfaat tersebut.

1. Bagian tertentu dari tanaman lidah buaya dapat menjadi obat yang sangat baik untuk mempercepat proses penyembuhan. Lidah buaya dinilai sangat baik untuk mengobati bekas luka, luka bakar dan luka karena cedera.

2. Lidah buaya juga dikenal karena sifat anti-inflamasinya. Dengan kata lain, tanaman ini mempunyai kemampuan untuk memperlambat peradangan karena adanya asam lemak. Mengoleskan gel lidah buaya dapat mencegah atau menghentikan peradangan yang disebabkan oleh cedera, disfungsi kekebalan tubuh, dan lain sebagainya.
3. Meningkatkan pencernaan dan membantu detoksifikasi tubuh. Tidak hanya itu, lidah buaya merupakan pencahar yang baik dan sangat membantu dalam berurusan dengan sembelit.
4. Lidah buaya mempunyai efek anti bakteri dan anti jamur, sifat ini membuat lidah buaya menjadi salah satu produk alami yang sehat, antioksidan yang kuat, menangkal radikal bebas dan melindungi tubuh.
5. Gel atau jus dari tanaman lidah buaya secara tradisional digunakan sebagai obat untuk diabetes karena sifatnya yang dapat menurunkan kadar gula dalam darah.

Sudah jelas, lidah buaya tidak hanya bermanfaat sebagai ramuan penyubur rambut, tetapi justru sebagai makanan alami yang menyehatkan. Oleh karena itu, hendaklah kita menggunakan tanaman lidah buaya karena banyak sekali manfaatnya.

Sumber: (Trisya, 2022)

1) Menelaah Struktur Teks Eksposisi “Manfaat Lidah Buaya”

a) Tesis

Tesis pada teks eksposisi berjudul “Manfaat Lidah Buaya” terdapat pada paragraf 1:

Sejak zaman dahulu, nenek moyang kita telah mengenal tanaman lidah buaya lengkap dengan manfaatnya. Manfaat tumbuhan yang bernama latin Aloe Vera ini tidak hanya sebagai penyubur rambut, namun juga bermanfaat bagi kesehatan tubuh. Lidah buaya memiliki ciri-ciri yaitu daun

berbentuk panjang, tebal, dan berwarna hijau. Daunnya mengandung serat bening sebagai daging.

Bagian tersebut merupakan tesis karena mengenalkan permasalahan utama yaitu berbagai macam manfaat tumbuhan lidah buaya. Bagian itulah yang menjadi fokus utama pada pembahasan teks tersebut.

b) Argumentasi

Argumentasi pada teks eksposisi berjudul “Manfaat Lidah Buaya” terdapat pada paragraf 2:

Walaupun sejak dahulu dikenal memiliki banyak manfaat, namun belum banyak orang yang mengetahui bahwa tanaman ini bisa menjadi komoditas yang menguntungkan. Para peneliti mengungkapkan banyak manfaat dari tanaman serbaguna ini. Di bawah ini akan dijelaskan mengenai manfaat tersebut.

1. Bagian tertentu dari tanaman lidah buaya dapat menjadi obat yang sangat baik untuk mempercepat proses penyembuhan. Lidah buaya dinilai sangat baik untuk mengobati bekas luka, luka bakar dan luka karena cedera.
2. Lidah buaya juga dikenal karena sifat anti-inflamasinya. Dengan kata lain, tanaman ini mempunyai kemampuan untuk memperlambat peradangan karena adanya asam lemak. Mengoleskan gel lidah buaya dapat mencegah atau menghentikan peradangan yang disebabkan oleh cedera, disfungsi kekebalan tubuh, dan lain sebagainya.
3. Meningkatkan pencernaan dan membantu detoksifikasi tubuh. Tidak hanya itu, lidah buaya merupakan pencahar yang baik dan sangat membantu dalam berurusan dengan sembelit.
4. Lidah buaya mempunyai efek anti bakteri dan anti jamur, sifat ini membuat lidah buaya menjadi salah satu produk alami yang sehat, antioksidan yang kuat, menangkal

radikal bebas dan melindungi tubuh.

5. Gel atau jus dari tanaman lidah buaya secara tradisional digunakan sebagai obat untuk diabetes karena sifatnya yang dapat menurunkan kadar gula dalam darah.

Bagian tersebut merupakan rangkaian argumentasi. Argumentasi atau pendapat yang terdapat pada bagian teks tersebut adalah sebagai berikut:

- Walaupun sejak dahulu dikenal memiliki banyak manfaat, namun belum banyak orang yang mengetahui bahwa tanaman ini bisa menjadi komoditas yang menguntungkan.
- Para peneliti mengungkapkan banyak manfaat dari tanaman serbaguna ini.

c) Penegasan Ulang

Bagian ini sering pula disebut penutup atau simpulan. Penegasan ulang pada teks eksposisi berjudul “Manfaat Lidah Buaya” terdapat pada paragraf 3:

Sudah jelas, lidah buaya tidak hanya bermanfaat sebagai ramuan penyubur rambut, tetapi justru sebagai makanan alami yang menyehatkan. Oleh karena itu, hendaklah kita menggunakan tanaman lidah buaya karena banyak sekali manfaatnya.

Bagian tersebut merupakan suatu simpulan dari paparan sebelumnya. Hal ini ditandai dengan kata-kata *lidah buaya tidak hanya bermanfaat sebagai ramuan penyubur rambut*.

2) Menelaah Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi “Manfaat Lidah Buaya”

a) Menggunakan kata teknis (peristilahan)

Istilah-istilah yang muncul dalam teks tersebut adalah sebagai berikut:

- Tanaman Tanaman istilah dari tumbuhan yang biasa di tanam orangg.

- Obat Obat istilah dari bahan untuk mengurangi, menghilangkan penyakit, atau menyembuhkan seseorang dari penyakit.
 - Tubuh Tubuh istilah dari keseluruhan jasad manusia atau binatang yang kelihatan dari bagian ujung kaki sampai ujung rambut.
 - Bakteri Bakteri istilah dari makhluk hidup terkecil bersel tunggal, terdapat dimanamana, dapat berkembang biak dengan kecepatan luar biasa dengan jalan membelah diri, ada yang berbahaya dan ada yang tidak, dapat menyebabkan peragian, pembusukan dan penyakit.
- b) Menggunakan kata konjungsi kausalitas (Hubungan Sebab Akibat)
- Walaupun sejak dahulu dikenal memiliki banyak manfaat, namun belum banyak orang yang mengetahui bahwa tanaman ini bisa menjadi komoditas yang menguntungkan.
 - Lidah buaya mempunyai efek anti bakteri dan anti jamur, sifat ini membuat lidah buaya menjadi salah satu produk alami yang sehat, antioksidan yang kuat, menangkal radikal bebas dan melindungi tubuh.
- c) Menggunakan kata kerja mental (respon terhadap suatu hal)
- Bagian tertentu dari tanaman lidah buaya dapat menjadi obat yang sangat baik untuk mempercepat proses penyembuhan. Lidah buaya dinilai sangat baik untuk mengobati bekas luka, luka bakar dan luka karena cedera.
 - Lidah buaya juga dikenal karena sifat anti-inflamasinya. Dengan kata lain, tanaman ini mempunyai kemampuan untuk memperlambat peradangan karena adanya asam lemak.
 - Meningkatkan pencernaan dan membantu detoksifikasi tubuh. Tidak hanya itu, lidah buaya merupakan pencahar

yang baik dan sangat membantu dalam berurusan dengan sembelit.

- Lidah buaya mempunyai efek anti bakteri dan anti jamur, sifat ini membuat lidah buaya menjadi salah satu produk alami yang sehat, antioksidan yang kuat, menangkal radikal bebas dan melindungi tubuh.

d) Menggunakan kata perujukan

Teks tersebut terdapat kata perujukan yaitu para peneliti mengungkapkan banyak manfaat dari tanaman serbaguna ini.

e) Menggunakan kata persuasif (ajakan)

Oleh karena itu, hendaklah kita menggunakan tanaman lidah buaya karena banyak sekali manfaatnya.

5. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah sejauh mana seorang siswa dapat menguasai pembelajaran setelah menyelesaikan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang ditandai dengan bentuk angka, huruf atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Mudjiona, 2013: 64). Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusun laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran (Rusman, 2010: 24).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh perhatian guru, gaya belajar siswa, dan media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran. (Astuti, 2021: 194).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan puncak dari pencapaian seorang siswa dalam kaitannya dengan tujuan pembelajaran yang diberikan. Hasil belajar meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (perilaku). Perubahan yang dialami siswa dapat diartikan sebagai peningkatan atau kemajuan siswa setelah mengikuti pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang muncul dari diri siswa yang meliputi, faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh) faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan) dan keaktifan siswa dalam bermasyarakat (Slameto, 2010: 102).

2. Faktor Eksternal

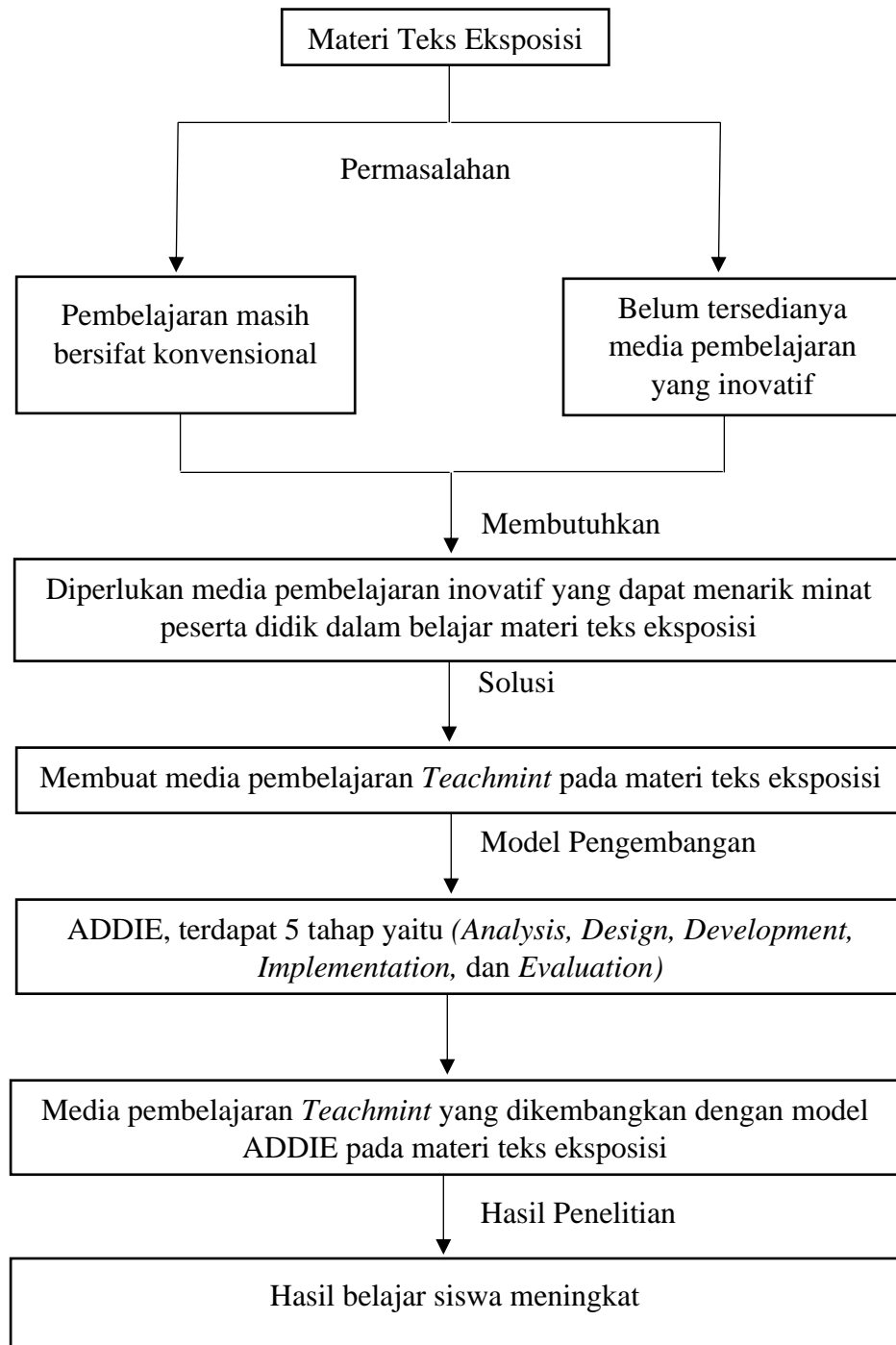
“Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi prestasi siswa belajar yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi, faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan antar siswa dan disiplin sekolah, alat pelajar, waktu sekolah, standar pelajar di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat) (Maharani, 2020).

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini dalam upaya pengembangannya adalah pengembangan media pembelajaran berbantuan *teachmint* pada materi teks eksposisi dalam meningkatkan hasil belajar siswa merupakan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti sebagai penyempurnaan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya.

Pembelajaran teks eksposisi masih kurang efektif. Dalam proses belajar mengajar banyak dijumpai beberapa kendala, diantaranya penyajian materi yang monoton dan membosankan. Hal ini dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam

menyampaikan materi di kelas. Pembelajaran akan lebih efektif jika adanya suatu media yang mendukung pembelajaran tersebut, misalnya media pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti aplikasi *Teachmint*. Dengan adanya media ini diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dan penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi teks eksposisi.



Gambar 2.15 Kerangka Konseptual

C. Penelitian Yang Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka penulis merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau bisa dikatakan juga relevan dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut :

1. RAHMADHANI, R. (2022) dalam penelitian yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Nearpod Pada Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Tanjungbalai”*. Hasil dari validasi ahli materi memperoleh nilai 51 dengan nilai maskimal 55 dengan presentase 92,72%. Hasil validasi ahli media memperoleh nilai 51 dengan nilai maskimal 55 dengan presentase 92,72%. Sedangkan, hasil validasi ahli bahasa memperoleh nilai 32 dengan nilai maskimal 40 dengan presentase 80%. Berdasarkan hasil validasi para ahli, media pembelajaran Nearpod pada materi teks eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 5 Tanjungbalai sangat layak dan berkategori sangat baik.
2. Sulastiani, Y., Sholih, S., & Rusdiyani, I. (2023) dalam penelitian jurnal yang berjudul *“Analisis Respon Guru Dan Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Aplikasi Teachmint Pada Materi Sistem Organisasi Sel Kelas Vii Di Smpn 5 Rangkasbitung Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar”*. Teknik pengumpulan data yang telah dilaksanakan yaitu observasi, wawancara dan penyebaran angket dengan menggunakan Teknik analisis data skala likert. Hasilnya menunjukkan bahwa skor respon guru sebesar 80% dengan kategori sangat setuju dan respon siswa 86,67 dengan kategori sangat setuju dari hasil pengolahan data menunjukkan bahwa keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi teachmint dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
3. Kasiuhe, D. B., Sulangi, V. R., & Pesik, A. (2023) dalam penelitian jurnal yang berjudul *“Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Materi SPLDV Dengan Teachmint Berbantuan Microsoft Math Solver”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata total nilai validasi Modul Ajar 4,47 dan rata-rata total nilai validasi THB 4,55 dengan kategori

sangat baik yang memenuhi kriteria valid. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan rata-rata total nilai 4,31 yang menunjukkan desain pembelajaran sangat praktis. Lalu persentase ketuntasan tes hasil belajar peserta didik adalah 86,36, sehingga ini menunjukkan desain pembelajaran dikategorikan sangat efektif. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji coba, disimpulkan bahwa desain pembelajaran dikategorikan sangat efektif.

4. Widyastutik, I. T (2024) dalam peneitian yang berjudul "*Pemanfaatan Teachmint sebagai Media dalam Pembelajaran Menulis Resensi Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 4 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2023/2024*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media teachmint menunjukkan hasil yang baik dan siswa memiliki kemampuan untuk meresensi sebuah karya terutama film. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media teachmint dapat membantu siswa dalam menulis resensi. Secara keseluruhan, siswa memiliki kemampuan menulis resensi ketika menggunakan media teachmint. pemanfaatan media ini dapat merangsang ide dan gagasan siswa untuk menghasilkan teks resensi.
5. Nurhasanah, N., Elmustian, E., & Permatasari, S. (2024) dalam penelitian jurnal yang berjudul "*Inovasi Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Nearpod pada Materi Teks Eksposisi Kelas X SMA*". Diketahui nilai signifikan dari angket kebutuhan dan uji coba terbatas yang diberikan kepada siswa mendapatkan nilai signifikan 0,000. Apabila nilai signifikan $< 0,05$, maka data berkorelasi, sedangkan apabila nilai signifikan $> 0,05$, maka data tidak berkorelasi. Dari tabel tersebut hasil korelasi data angket kebutuhan dan juga uji coba terbatas menggunakan SPSS Versi 23 didapatkan hasil 0,000, dengan arti hasilnya lebih kecil dari 0,05, sehingga data tersebut berkorelasi. Dapat disimpulkan, hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan oleh siswa dengan hasil uji coba terbatas media pembelajaran audiovisual berbasis nearpod memiliki korelasi atau berhubungan.

6. Assyifa, N. H. S. (2023) dalam penelitian yang berjudul "*Penggunaan Media Podcast Menjadi Manusia Di Spotify Pada Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas Viii Smp Kharisma Bangsa Tahun Pelajaran 2021/2022*" Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan peserta didik kelas VIII SMP Kharisma Bangsa dalam menulis teks eksposisi menggunakan media podcast "Menjadi Manusia" di Spotify yaitu 80. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh peserta didik, yaitu nilai A (80-100) dengan persentase 72%, nilai B (66-79) dengan persentase 22%, dan nilai C (56-65) dengan persentase 6%. Berdasarkan data tersebut maka media podcast "Menjadi Manusia" di Spotify efektif digunakan dalam pembelajaran.