

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Guru di tanah air kita sering kali menjadi sorotan dan bahan perbandingan dengan guru-guru yang ada di luar negeri, utamanya negara-negara maju, dari metode, model mengajar hingga gaji seorang guru. KBBI V mendefinisikan bahwa guru adalah seseorang yang memiliki profesi atau pekerjaan berupa mengajar. Banyak guru dianggap tidak berkomitmen dalam mendidik anak bangsa dan dianggap hanya memenuhi kebutuhan perut semata, padahal tidak sedikit guru yang rela mengorbankan waktu luang dan kebersamaan bersama keluarga untuk terus mengembangkan pengetahuan dan skil yang terus berkembang dengan zamannya. Seorang guru tidak akan mampu merealisasikan komitmennya tanpa adanya pengorbanan sepenuh hati [1].

Keadaan lingkungan belajar dan peserta didik di Indonesia sangat beraneka ragam. Menjadi tuntutan bagi seorang guru untuk selalu bisa menguasai medan dalam keadaan apa pun, di mana pun, kapan pun, juga dalam situasi apa pun. Seorang guru harus mampu menguasai alur pembelajaran dengan kreatif dan inovatif [1]. Akal adalah anugrah agung dari tuhan yang hanya diberikan pada manusia. Berpikir kreatif dan berkreasi inovatif merupakan Tindakan menyukuri anugrah tuhan berupa akal ini.

Kencangnya arus kemajuan teknologi yang manusia miliki sekarang menuntut guru untuk terus belajar dan belajar serta menyesuaikan diri dengan teknologi yang sudah dimiliki. Seseorang yang berhenti belajar layaknya ikan mati, dia akan terseret oleh arus perkembangan zaman dan teknologi. Orang yang belajar di era manual dan mengajar di era digital harus mempelajari dan menguasai bagaimana alat-alat digital bisa dimasukkan dalam pembelajaran tanpa mengurangi eksistensi dari sosok seorang guru itu sendiri. Jangan sampai teknologi yang dibuat untuk kemudahan hidup manusia malah menggeser manusia itu sendiri. Teknologi yang dibuat untuk mempermudah manusia dalam menyelesaikan pekerjaan harus dimanfaatkan dengan baik dan dipelajari hingga mampu digunakan untuk hal yang lebih baik.

Dengan teknologi yang sudah sedemikian canggih tentunya menjadi angin segar bagi semua kalangan, pastinya juga bagi seorang guru dan tenaga pengajar lainnya. Perjalanan menuju sekolah menjadi lebih mudah dan cepat karena hampir semua guru sudah memiliki alat transportasi pribadi. Komunikasi dan koordinasi antara guru, kepala sekolah, dan staf yang lain bisa dilaksanakan kapan saja dan di mana saja tanpa harus menunggu berkumpul dalam satu tempat berkat adanya alat komunikasi berupa telepon cerdas yang hampir tidak pernah terlepas dari kehidupan setiap individu manusia. Guru lebih mudah menjangkau materi pelajaran dalam bentuk visual, audio, audio visual, maupun teks dengan adanya alat satu ini. Seorang peserta didik lebih mudah menanyakan pelajaran kepada guru meski berada di tempat yang berbeda.

Saat ini guru tidak lagi kebingungan saat materi yang akan disampaikan belum sempat untuk dicetak dan dilipatgandakan. Guru hanya perlu membagikan materi berupa file atau pun pranala melalui aplikasi Whastapp. Lebih-lebih saat ini informasi sangat mudah diakses oleh semua kalangan.

Sudah pasti semua hal akan lahir dengan dua sisi yang berbeda. Selain lahir dengan sisi positif, teknologi juga lahir dengan negatifnya. Akan terus ada gelap dan terang dalam setiap kehidupan manusia dan manusia perlu untuk mempelajari kedua sisinya. Orang tua perlu belajar bagaimana dampak buruk telepon cerdas agar ia bisa membedakan mana tindakan anak yang baik dan buruk saat menggunakan telepon cerdas. Seorang guru harus mengetahui trik-trik curang peserta didik dalam mengerjakan dengan telepon cerdas agar guru dapat meminimalisir dampak buruknya terhadap cara belajar peserta didik.

Sekarang banyak sekolah sudah membolehkan peserta didiknya untuk membawa bahkan mengoprasikan telepon cerdas saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), berbeda dengan zaman peneliti ketika masih belajar di bangku sekolah menengah, telepon cerdas masih dilarang untuk masuk di dunia sekolah. Dulu guru melarang peserta didik untuk membawa telepon cerdas saat sekolah, sekarang guru dituntut untuk melibatkan dan memanfaatkan telepon cerdas saat kegiatan belajar mengajar. Guru harus mampu menemukan ide-ide kreatif dan inovatif dalam

pembelajaran. Dengan menggunakan telepon cerdas bahan dan sumber ajar sangat mudah didapat oleh guru maupun peserta didik.

Internet memudahkan guru menemukan ide-ide baru dalam menciptakan media pembelajaran. Alasan tidak mahir menggunakan menggunakan alat elektronik seharusnya sudah mulai ditinggalkan oleh seorang guru karena semua sudah bisa dipelajari melalui segenggam alat saja. Memasuki era yang serba digital, seharusnya pembelajaran juga mulai melibatkan alat-alat digital, maka alat digital yang paling mudah untuk didapat adalah telepon cerdas.

Tantangan muncul ketika guru dihadapkan dengan kebijakan yayasan pendidikan yang tidak membolehkan peserta didiknya untuk membawa telepon cerdas. Ini terjadi pada sekolah-sekolah yang berada di bawah naungan yayasan pendidikan Islam seperti pondok pesantren yang tersebar di Nusantara. Meski pun tidak semua pondok pesantren menggunakan kebijakan tersebut, mayoritas pondok pesantren tetap menggunakan kebijakan ini pada santrinya untuk tidak membawa telepon cerdas baik di luar maupun saat pembelajaran. Adanya kebijakan ini bukan tanpa alasan, pengurus yayasan menginginkan agar peserta didik untuk fokus terhadap pendidikan yang ada di pesantren, utamanya pendidikan keislaman.

Bukan hanya telepon cerdas, kebanyakan pondok pesantren juga melarang santrinya untuk menggunakan alat-alat elektronik selain telepon cerdas. Alasan mendasar adalah pondok pesantren merupakan tempat bagi seoranganstri untuk melatih hidup mandiri dan disiplin. Penggunaan alat elektronik seringkali membuat santri lupa waktu, ketika masuk waktu kegiatan terkadang sebagian santri masih sibuk dengan alat elektronik tersebut. Sehingga perlu adanya kebijakan untuk membatasi penggunaan alat elektronik di lingkungan pesantren [2]. Akan tetapi, kebijakan ini tidaklah mutlak, ada beberapa keadaan dimana santri boleh menggunakan alat elektronik seperti untuk menghubungi orang tua, saat kunjungan, atau saat kegiatan belajar mengajar yang membutuhkan peran alat elektronik, bahkan sekolah yang dinaungi pondok pesantren melengkapi fasilitas pembelajaran dengan laboratorium komputer untuk menunjang kebutuhan pembelajaran peserta didik di pesantren.

Pondok Pesantren Al-Multazam Mojokerto yang notabennya merupakan pondok pesantren modern. Menurut Abdul Tolib (2015: 64) pesantren modern merupakan pondok pesantren yang prioritas pendidikannya adalah pada sistem sekolah formal dan menekankan pada penggunaan bahasa Arab modern (lebih spesifik pada *speaking/muhawarah*)[3]. Pondok Al-Multazam memiliki beberapa pendidikan formal dan non formal. Pendidikan non formal di Pondok Pesantren Al-Multazam seperti Lembaga Diniyyah, Lembaga Murottilil Quran, dan Lembaga Pengembangan Bahasa Asing (Arab dan Inggris). Adapun pendidikan formal seperti TK Al-Multazam, SMP Al-Multazam, MTs Al-Multazam, dan SMAS Al-Multazam. SMAS Al-Multazam sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas X dan masih menerapkan kurikulum 2013 untuk kelas XI dan XII.

Peneliti memilih SMAS Al-Multazam sebagai tempat penelitian dengan berbagai pertimbangan, 1) Kebanyakan penelitian yang dilaksanakan di pesantren dan lembaga-lembaga yang ada di bawah naungannya hanya pada pendidikan keislamannya atau pendidikan non formalnya. 2) Untuk meminimalisir paradikma masyarakat tentang pesantren sering dianggap kudet (kurang *update*). 3) SMAS Al-Multazam memiliki banyak prestasi dan daya saing yang tinggi dengan sekolah lain baik negeri maupun swasta di bidang akademik atau non akademik. 4) Keefektifan jarak tempat penelitian dengan domisili peneliti.

Setelah pelaksanaan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMAS Al-Multazam, peneliti memilih materi *teks laporan hasil observasi* pada semester genap dengan alasan materi dianggap biasa saja dan kurang menarik. Dengan adanya modifikasi model dan media pembelajaran diharapkan materi ini menjadi lebih menarik dan bekesan bagi peserta didik.

Teka teki silang dipilih sebagai media pembelajaran karena sudah familiar di kalangan masyarakat, lebih-lebih ketika teka teki silang dipopulerkan oleh Cak Lontong melalui program televisi bernama WIB (Waktu Indonesia Bercanda). Alasan lain adalah karena santri sering mengisi teka teki silang yang ada di koran pada setiap hari minggu dan majalah Warta Auliya (majalah yang dikelola oleh santri Pondok Pesantren Al-Multazam) tanpa ada yang memerintah. Mengerjakan

latian soal akan lebih menyenangkan ketika ada relasi antara materi maupun media yang digunakan dengan kesenangan peserta didik.

Kemajuan teknologi menawarkan beberapa kemudahan pada manusia. Produk digital yang awalnya hanya bisa dibuat oleh programming, sekarang sudah bisa dibuat oleh orang non programing. Teka teki silang yang awalnya hanya bisa digunakan dalam media cetak, kini bisa diadopsi ke dalam media digital dalam bentuk aplikasi. Setelah peneliti melakukan beberapa riset, ternyata sudah ada website dan aplikasi seperti *puzzle maker*, *puzzleorg*, *eclipse crossword*, *proprofs* yang memang secara khusus dibuat untuk seseorang bisa membuat teka teki silang dan dapat diisi oleh orang lain[4].

Proprofs menyediakan kuis khusus untuk membuat teka teki silang (dalam Bahasa Inggris, *crossword*). *Website* ini sangat membantu guru dalam membuat teka teki silang. Soal TTS (teka teki silang) yang telah dibuat oleh guru bisa dikerjakan peserta didik secara daring di dalam website dan dikoreksi secara otomatis. Kekurangan dari website ini adalah tampilan teka teki silang yang belum bisa disesuaikan dengan keinginan pembuat kuis. Fitur bantuan jawaban seperti yang ada di aplikasi TTS Lontong belum ada di website ini. Aplikasi TTS Lontong memang bisa diadopsi dalam pembelajaran, akan tetapi guru tidak bisa menjadi pembuat, hanya sebatas pengguna saja. Oleh karena itu peneliti ingin mencari alternatif yang bisa memfasilitasi guru untuk bisa membuat kuis teka teki silang yang memuat, 1) Guru bisa membuat tampilan teka teki silang yang disesuaikan dengan keinginan. 2) Terdapat fitur bantuan jawaban ketika peserta didik kesulitan menjawab soal dalam kuis. 3) Dapat digunakan meskipun guru tidak memiliki kemampuan *coding*.

Penelitian dan pengembangan memiliki beberapa istilah berbeda yang pada intinya sama, metode ini ditujukan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada atau menciptakan suatu produk baru. Sugiono (2016, 28) mengungkapkan istilah-istilah mengenai penelitian dan pengembangan[5]. *Research and Development/R&D* yang bisa diterjemahkan mejadi penelitian dan pengembangan digunakan sebagai istilah oleh Borg and Gall (1998). Richey and Kelin (2009) menggunakan istilah *Design and Development Research* yang bisa diterjemah ke

dalam Bahasa Indonesia menjadi Perancangan dan Penelitian Pengembangan. Thiagarajan (1974) menggunakan nama 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and Dissemination*. ADDIE yang merupakan singkatan atau kependeka dari lima tahapan berupa *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* digunakan oleh Dick and Carry (1996)[6].

Pendekatan yang peneliti pilih sebagai metode penelitian ini adalah pendekatan ADDIE. ADDIE adalah akronim dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Pendekatan ini dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Alasan peneliti memilih pendekatan ini karena setiap tahapannya mudah dipelajari dan sederhana. Pendekatan ADDIE memiliki lima tahapan yang sistematis dan harus berurutan, tidak bisa diacak urutannya. Selain itu, pendekatan ADDIE sering digunakan oleh tenaga kependidikan dalam mengembangkan perangkat dan model pembelajaran. Para praktisi pendidikan mengembangkan model ADDIE untuk mengembangkan perangkat serta infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran[7].

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran teka teki silang berbasis android pada materi teks laporan hasil observasi mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran teka teki silang teks laporan hasil observasi berbasis android menurut penilaian ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimanakah efektifitas penggunaan media pembelajaran teka teki silang teks laporan hasil observasi berbasis android?
4. Bagaimana keberkualitasan media pembelajaran teka teki silang teks laporan hasil observasi berbasis android berdasarkan respon peserta didik?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dapat disimpulkan dengan menjawab pertanyaan penelitian di atas, berikut adalah tujuan dari diselenggarakannya penelitian ini:

1. Mengembangkan media pembelajaran teka teki silang berbasis android pada materi teks laporan hasil observasi dari mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Mengetahui validitas media pembelajaran teka teki silang teks laporan hasil observasi berbasis android menurut penilaian dari ahli materi dan ahli media?
3. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran teka teki silang teks laporan hasil observasi berbasis android?
4. Mengetahui keberkualitasaan media pembelajaran teka teki silang teks laporan hasil observasi berbasis android berdasarkan respon peserta didik?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Terdapat beberapa manfaat dari adanya penelitian dan pengembangan ini seperti berikut.

##### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Fitur terbaru dari aplikasi yang menjadi luaran dari penelitian ini dapat menjadi bukti kemajuan perkembangan pendidikan di Indonesia.

##### **1.4.2 Secara berkualitas**

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

Fitur terbaru dari aplikasi yang menjadi luaran dari penelitian ini dapat menjadi bukti kemajuan perkembangan pendidikan di Indonesia.

###### **b. Bagi peserta didik**

Karakteristik latihan soal mata pelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung menggunakan teks yang panjang dapat membuat peserta didik jenuh. Dengan teki teki silang teks latihan soal dapat dipersingkat. Karena semakin singkat teks latihan soal yang disajikan, semakin singkat pula waktu pengerjaan soalnya.

###### **c. Bagi sekolah**

Dapat meningkatkan kepercayaan wali murid dan peserta didik terhadap sekolah dengan adanya model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

###### **d. Bagi peneliti**

Sebagai referensi dan ide untuk terus dikembangkan.

## **1.5 Batasan Penelitian**

Agar penelitian menjadi lebih fokus, efektif, dan efisien maka perlu adanya batasan penelitian. Adanya pembatasan dalam penelitian akan membawa pembahasan dalam penelitian menjadi lebih terarah dan mendalam, tanpa adanya batasan akan menimbulkan distraksi atau gangguan. Jika terdapat gangguan, kajian ilmiah akan menjadi tidak terarah dan tidak komprehensif. Hal ini akan berpengaruh terhadap keabsahan dan kevalidan hasil penelitian.

Penelitian dan pengembangan yang akan peneliti laksanakan dibatasi pada pengembangan fitur yang belum ada dalam media pembelajaran TTS pada penelitian relevan. Selain pembatasan dalam objek penelitian, peneliti juga memberikan batasan pada tempat dan subjek penelitian. Penelitian dilaksanakan di SMAS Al-Multazam pada peserta didik kelas X. Mata pelajaran yang peneliti pilih adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks laporan hasil observasi.