

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran esensial yang wajib diberikan kepada peserta didik pada jenjang pendidikan sejak tingkat paling awal sampai pendidikan tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat ranah kecakapan berbahasa yang saling berkaitan, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan juga menulis. Menurut Tarigan (1993, hlm. 1) keempat keterampilan tersebut erat satu sama lain dan saling mendukung dalam proses berbahasa. Dengan demikian, keterkaitan keempat keterampilan berbahasa tersebut menjadi landasan penting dalam membangun kemampuan berbahasa yang utuh.

Keterampilan membaca merupakan aspek yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Menurut Susanto (2023, hlm. 260) tujuan dari membaca yaitu untuk mencari atau memperoleh informasi yang mencakup isi berita serta untuk memahami isi dari berita yang dibaca. akan tetapi, berdasarkan survei, hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang diselenggarakan pada tahun 2022 memperlihatkan capaian literasi membaca peserta didik Indonesia hanya sebesar 359 poin, yang di mana itu menjadi skor terendah sejak keikutsertaan pertama Indonesia dalam PISA tahun 2000. Keadaan tersebut berpotensi berdampak terhadap mutu sumber daya manusia pada masa mendatang. Oleh sebab itu, upaya untuk meningkatkan keterampilan membaca masih perlu diperkuat agar tujuan membaca bisa tercapai. Keinginan membaca yang kuat mendorong individu untuk melakukan kegiatan membaca secara inisiatif. Selaras dengan pendapat Elendhiana dalam Zalukhu (2024, hlm. 2) minat membaca merupakan keinginan, motivasi, dan keinginan peserta didik. Minat membaca seseorang tidak bisa dipaksa, keinginan tersebut harus tumbuh sendiri dalam diri seseorang. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat sejumlah penyebab yang melatarbelakangi rendahnya minat baca seseorang.

Laila dalam Zalukhu (2024, hlm. 2) menjelaskan bahwa salah satu aspek literasi yang sangat vital dalam kehidupan adalah membaca. Dalam dunia pendidikan keterampilan membaca merupakan aspek yang paling mendasar yang harus dimiliki oleh peserta didik. Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya keterampilan membaca, terutama dalam dunia pendidikan, dimana peserta didik cenderung tidak menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia karena banyaknya teks yang harus mereka baca juga metode pembelajaran yang masih dominan ceramah serta hafalan.

Di dalam kurikulum merdeka, salah satu materi yang harus dipelajari dan dipahami oleh peserta didik kelas VII yaitu teks berita dengan kemampuan dasar berupa mengenali unsur berita pada beragam media dengan capaian pembelajarannya yaitu menganalisis berbagai informasi dalam bentuk ide, opini, petunjuk, maupun pesan dari berbagai tipe teks berwujud teks visual dan/atau audiovisual sehingga mampu menemukan makna eksplisit dan implisit. Sintia, dkk (2021, hlm. 38) mendefinisikan mengidentifikasi sebagai kegiatan untuk menelusuri, menemukan, mengumpulkan, mencari atau meneliti dengan mencatat data dari informasi yang diperoleh di lapangan. Dengan demikian, peserta didik perlu memahami isi bacaan terlebih dahulu agar mampu untuk mengidentifikasi unsur intrinsik pada teks berita. Kemampuan mengidentifikasi juga menuntut keterampilan membaca.

Teks berita memiliki beberapa unsur pembangun yang disebut teras berita yang berisi pokok peristiwa, biasanya berupa jawaban dari pertanyaan 5W + 1H atau yang biasa disebut ADIKSIMBA (Apa, Di mana, Kapan, Siapa, Mengapa, Bagaimana). Memahami unsur yang terdapat pada teks berita bertujuan untuk memahami informasi yang terdapat pada teks berita tersebut agar mengetahui fakta yang benar-benar terjadi dalam berita. Menurut Awi dalam Manangka dkk (2022, hlm. 1596) teks berita merupakan teks yang berisi mengenai cerita atau keterangan suatu kejadian yang baru saja terjadi. Informasi yang dimuat dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti orang, radio, televisi, internet, dan surat kabar. Oleh sebab itu, materi ajar teks berita harus berdasarkan fakta dengan sumber yang dapat dipercaya juga aktual.

Berdasarkan temuan observasi melalui wawancara bersama salah seorang pendidik di MTs Al-Mahmudiyah pembelajaran Bahasa Indonesia masih cenderung membosankan karena metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan teknik ceramah. Menurut Azizah (2024, hlm. 96) kompetensi yang dimiliki oleh pendidik dalam menentukan strategi, metode, Teknik, media, dan alat pembelajaran menjadi kunci untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita, sebagian besar peserta didik kelas VII Mts Al-Mahmudiyah masih belum memahami materi tersebut. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional dalam pembelajaran mengakibatkan rendahnya dorongan belajar peserta didik sehingga capaian pembelajaran belum memenuhi target yang ditetapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pendidik, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks yang dibaca. Hal ini disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar serta kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton, sehingga partisipasi peserta didik dalam memahami materi kurang optimal. Dengan demikian, untuk meraih keberhasilan dalam proses belajar diperlukan upaya inovatif dan menyenangkan sesuai dengan konsep *deep learning*, seperti penerapan metode berbasis digital yang menarik dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa diperlukan upaya untuk menangani masalah tersebut. Metode yang bisa diterapkan untuk menangani masalah tersebut, yaitu dengan menggunakan metode *Story and card* berbasis digital. Metode *Story and Card* merupakan gabungan dari metode *storytelling* (bercerita) dengan menggunakan kartu sebagai media visual atau peraga untuk menyampaikan isi materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. *Story and card* biasa disebut kartu cerita. Menurut Nur amalia dalam Latif (2024, hlm. 124) sarana pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam belajar berbicara, memahami cerita, dan memecahkan masalah ialah metode kartu cerita. Dengan menggunakan metode tersebut pembelajaran akan semakin menarik dan peserta didik akan menjadi lebih paham terhadap isi teks yang mereka baca.

Manangka dkk, telah melakukan penelitian pada tahun 2022 dengan judul “Pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita dengan model *teams group tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII smp negeri 2 tombulu”. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa rata-rata nilai peserta didik secara keseluruhan adalah 80,063 dengan kategori mampu. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan model *Tournament* dalam *Teams Games* memberikan kontribusi positif dalam membantu siswa kelas VII SMP Negeri 2 Tombulu menemukan unsur-unsur teks berita. Namun, penelitian ini masih menggunakan permainan manual belum mengkolaborasikan dengan teknologi yang ada.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh novriyani dkk, pada tahun 2023. Penelitian tersebut berjudul “Pengaruh media pembelajaran kartu bercerita terhadap kemampuan menulis fabel siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara”. Penelitian tersebut membuktikan adanya dampak positif dari media pembelajaran kartu bercerita terhadap peningkatan kemampuan menulis fabel siswa kelas VII SMP 15 Kabupaten Bengkulu Utara dengan perbedaan yang signifikan

Kedua penelitian tersebut telah menggunakan metode belajar yang menyenangkan. Sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Waryanti dalam Syahrul (2022, hlm. 97) motivasi dan kompetensi pada anak dapat meningkat serta Tingkat stress pada anak dapat berkurang juga belajar lebih ada bekasnya jika, pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Disamping itu, penelitian tersebut selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa penggunaan teknologi di zaman sekarang tidak bisa dihindarkan. Oleh karena itu, perlu menggabungkan metode pembelajaran dengan media ajar secara digital dan kedua penelitian tersebut belum menggabungkan metode tersebut secara digital.

Pembelajaran yang dikemas secara menarik untuk peserta didik dapat memberikan pengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Sadiman sebagaimana dikutip oleh Djuanda dalam Susanto (2023, hlm. 230) bentuk sarana untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima sehingga penerima dapat merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian peserta

didik agar proses belajar terjadi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran. Dengan adanya pemaparan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik membutuhkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan juga interaktif dengan menggabungkan teknologi yang ada. Maka dari itu, metode *story and card* dapat dikembangkan dalam bentuk digital dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang interaktif.

Tidak hanya menyiapkan materi pembelajaran tetapi pada Pendidikan abad 21 ini pendidik juga dituntut untuk mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman dan teknologi, menurut Pristiwati dkk (2022, hlm. 72) dapat dikatakan, pada abad 21 ini penggunaan teknologi tidak bisa diabaikan. Dengan adanya perkembangan teknologi, hal tersebut dapat memberikan dampak positif khususnya bagi dunia Pendidikan. Pendidik dapat memilih metode atau media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi interaktif yang dapat melibatkan peserta didik sehingga suasana belajar semakin menyenangkan dan menarik. hal tersebut diperkuat oleh pendapat Manangka dkk, (2022, hlm. 1536) metode atau model pembelajaran yang diterapkan pendidik harus disesuaikan dengan karakteristik teks berita dan unsur-unsur yang membangun teks berita. Penggunaan metode *Story and card* berbasis digital akan berdampak pada pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dengan menggunakan metode tersebut diharapkan akan membangkitkan semangat belajar dan antusias mengikuti pembelajaran karena menggunakan metode yang menarik juga interaktif sehingga motivasi belajar peserta didik semakin bertambah.

Penerapan metode *Story and Card* berbasis digital dapat diaplikasikan pada materi mengidentifikasi unsur-unsur teras berita yang terdapat pada teks berita kelas VII. Alasan penulis memilih meneliti unsur dalam teks berita karena dalam penelitian yang dilakukan oleh Manangka dkk, hasil tes sebelum perlakuan memang sudah sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Namun, setengah dari total peserta didik mendapat nilai tepat pada angka kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan. Selanjutnya, penelitian tersebut menunjukkan persoalan pokok yang harus diselesaikan pendidik, yakni bagaimana cara menumbuhkan semangat peserta didik dalam mengikuti

pembelajaran mengidentifikasi teks berita. Masalah dalam penelitian tersebut juga dialami oleh guru dan peserta didik kelas VII MTs Al-Mahmudiyah.

Berlandaskan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis berencana melaksanakan penelitian mengenai penerapan metode *Story and card* berbasis digital dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita peserta didik kelas VII di MTs Al-Mahmudiyah. Adapun perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu, yaitu terletak pada penggunaan metode yang akan dikolaborasikan dengan aplikasi pendukung. Penulis meneliti pada jenjang SMP kelas VII dengan metode bercerita dengan bantuan kartu digital dengan menggunakan media ajar aplikasi yang mendukung metode tersebut yakni aplikasi *Wordwall* yang dirumuskan dalam judul “Penerapan Metode *Story and Card* Berbasis Digital dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Berita Peserta Didik Kelas VII MTs Al-Mahmudiyah”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan menetapkan beragam persoalan penelitian yang disusun berdasarkan latar belakang masalah. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya minat membaca sehingga menyebabkan peserta didik tidak memahami isi teks dan kesulitan dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks.
2. Metode pembelajaran yang masih konvensional menyebabkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah.
3. Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah tersebut, dibutuhkan inovasi yang dapat membantu pembelajaran agar lebih menarik. Dengan demikian, penulis akan melakukan penelitian terhadap penerapan metode pembelajaran yang menarik yaitu metode *story and card* berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka pokok permasalahannya adalah bagaimana penulis merancang penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan dan pemahaman mengidentifikasi unsur-unsur dalam teks berita peserta didik kelas VII. Maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita pada peserta didik kelas VII MTs Al-Mahmudiyah menggunakan metode *story and card* berbasis digital?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks berita sebelum dan sesudah menggunakan metode *Story and card* berbasis digital pada peserta didik kelas VII MTs Al-Mahmudiyah?
3. Efektifkah metode *story and card* berbasis digital digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita pada peserta didik kelas VII MTS Al-Mahmudiyah?

Pada rumusan masalah ini penulis ingin mengetahui hasil dari penerapan metode *story and card* berbasis digital dalam meningkatkan kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur teks berita.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka terdapat tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. untuk mengetahui kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi penerapan metode *story and card* berbasis digital dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita pada peserta didik kelas VII MTs Al-mahmudiyah.
2. Untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks berita sebelum dan sesudah menggunakan metode *Story and card* berbasis digital pada peserta didik kelas VII MTs Al-Mahmudiyah.

3. Untuk mengetahui efektifitas penerapan metode *story and card* berbasis digital dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur teks berita pada peserta didik kelas VII MTs Al-Mahmudiyah.

E. Manfaat Penelitian

Hakikat penelitian Adalah menyajikan data yang diperlukan guna menemukan penyelesaian atas persoalan yang tercantum dalam rumusan masalah. Dengan begitu penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi orang banyak khususnya yang terlibat dalam penelitian ini. Dengan terlaksananya penelitian ini, penulis berharap sejumlah manfaat berikut dapat diperoleh:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis merupakan manfaat jangka panjang. Maka dari itu, manfaat teoretis ini berdampak pada ilmu pengetahuan. Dari sisi teoretis, temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik pengetahuan atau wawasan baru bagi para pembacanya.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia Pendidikan, khususnya dalam menggunakan media digital sebagai bantuan media ajar dalam menerapkan metode pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merujuk pada manfaat yang memberikan dampak langsung terhadap komponen pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberi dampak positif yang bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut.

a. Bagi Pendidik

- 1) memberikan pengalaman Pendidik untuk menerapkan metode *story and card* berbasis digital.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik dalam memilih metode dan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 3) Memotivasi pendidik untuk menciptakan gagasan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih terlibat.

b. Bagi peserta didik

- 1) Memotivasi peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuan membaca.

- 2) Memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat dan berperan aktif dalam pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman langsung untuk menggunakan metode dan media pembelajaran yang menjadi dasar dalam mengembangkan model pembelajaran kreatif dan inovatif.

F. Definisi Operasional

Tujuan dari definisi operasional ialah untuk menghindari kesalahpahaman tentang penelitian ini antara penulis serta pembaca. Berikut pemaparan variabel dalam penelitian ini;

1. Penerapan

Penerapan adalah proses mengimplementasikan, melaksanakan, atau menggunakan suatu konsep, teori, metode, atau kebijakan dalam situasi nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam dunia pendidikan, penerapan dapat berupa penggunaan model pembelajaran, strategi, atau kurikulum dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat menghasilkan perubahan atau peningkatan kompetensi peserta didik.

2. Metode *Story and Card* berbasis digital

Metode *Story and Card* merupakan gabungan dari metode *storytelling* (bercerita) dengan menggunakan kartu sebagai media visual atau peraga untuk menyajikan materi agar lebih menarik, komunikatif, serta mudah dipahami. Metode yang dikenal sebagai kartu cerita ini merupakan salah satu metode yang bisa dipakai dalam pembelajaran. Metode *Story ad card* berbasis digital merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi pendukung dalam proses penerapannya.

3. Pembelajaran

Pembelajaran didefinisikan sebagai proses yang disusun untuk mendukung peserta didik agar memperoleh pengalaman belajar secara optimal. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan melalui penyampaian materi

juga pada proses membimbing, mengarahkan, dan memfasilitasi peserta didik agar terjadi perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

4. Mengidentifikasi unsur-unsur

Mengidentifikasi merupakan suatu proses dimana individu berlatih untuk mengidentifikasi, menamai, dan mengelompokkan komponen-komponen dari sebuah objek, ide, atau sistem tertentu. Pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur merupakan salah satu pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada pada jenjang SMP kelas VII.

5. Teks Berita

Pada umumnya, teks berita kerap diartikan sebagai informasi atau kabar. Teks berita adalah jenis teks tertulis atau digital yang melaporkan fakta tentang peristiwa terkini atau penting. Tujuan utama teks berita yaitu memberikan informasi secara objektif, tepat, dan mudah dipahami kepada pembaca dengan memperhatikan unsur-unsur berita yang lengkap.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan, bahwa penerapan metode pembelajaran yang sesuai sangat berperan penting dalam meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik. Penerapan metode *story and card* berbasis digital menjadi salah satu pilihan alternatif pembelajaran yang selaras dengan karakteristik peserta didik saat ini sehingga diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan bermakna.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi memuat uraian mengenai isi bab I hingga bab V. Sistematika penyusunan ini membantu untuk memudahkan penulis dalam penulisan skripsi untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai isi pembahasan pada setiap bab. Skripsi ini terdiri dari lima bab dengan uraian seperti berikut.

Bab I pendahuluan. Pada bab ini berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II kajian teori. Bab ini merupakan bagian yang memfokuskan pada hasil kajian teori dan konsep yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Pada bab ini menjelaskan teori sesuai variabel.

Bab III metodologi penelitian. Pada bab ini memuat jenis dan pendekatan penelitian, Teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan data, disertai dengan pembahasan yang mengaitkan hasil penelitian dengan teori penelitian.

Bab V simpulan dan saran. Pada bab ini berisi simpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan. Simpulan harus mampu menjawab semua pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Serta saran yang ditujukan bagi pihak-pihak terkait dan untuk penelitian selanjutnya.

Dengan sistematika penulisan skripsi tersebut, diharapkan skripsi ini dapat disusun secara sistematis dan mudah dipahami oleh pembaca.