

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar yang membantu siswa mengembangkan potensi dirinya, baik dalam hal kecerdasan maupun keterampilan. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya mampu menyerap informasi namun juga memiliki kemampuan berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari. Berhubungan dengan hal tersebut Rahman dkk (2022) menyatakan bahwa pendidikan mampu menciptakan proses pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dalam mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian dan kecerdasan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Salah satu perwujudan dari keterampilan tersebut yaitu kemampuan siswa dalam memahami informasi melalui pembelajaran teks berita.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran penting dalam keterampilan literasi, khususnya dalam memahami berbagai jenis teks, termasuk teks berita. Pemahaman teks berita tidak hanya sekadar menangkap informasi secara umum, tetapi juga menuntut siswa untuk dapat mengidentifikasi struktur dan unsur-unsur penting teks berita, seperti unsur 5W+1H (*what, where, when, who, why, how*) sehingga siswa dapat menangkap makna dan tujuan isi berita secara utuh.

Teks berita merupakan salah satu bentuk teks yang paling sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bentuk media cetak maupun digital oleh karena itu teks berita menjadi sumber informasi utama dalam

memahami berbagai peristiwa yang aktual. Pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan dapat mengidentifikasi fakta, menganalisis informasi dan memahami unsur berita yang berkaitan dengan apa, siapa, kapan, di mana, mengapa dan bagaimana suatu peristiwa dapat terjadi. Teks berita tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi namun juga sebagai media penting untuk melatih keterampilan berpikir kritis dan literasi siswa.

Hasil wawancara dengan salah satu Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Sintang saat dilakukan Pra-observasi pada Kamis, 15 Januari 2026 menunjukkan bahwa materi teks berita telah diajarkan kepada siswa kelas VII. Namun, dalam proses pembelajaran masih ditemukan beberapa kendala khususnya pada siswa kelas VII B. Guru menjelaskan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami teks berita, terutama dalam mengidentifikasi unsur-unsur pembangun berita, yaitu 5W+1H (*what, who, when, where, why, dan how*). Kesulitan tersebut disebabkan karena siswa belum memahami unsur-unsur teks berita secara utuh sehingga informasi penting dalam teks belum dapat diidentifikasi secara lengkap.

Guru juga menjelaskan bahwa sekitar 80% siswa telah mampu menyimpulkan isi teks berita dengan baik. Meskipun demikian, kemampuan tersebut belum diikuti dengan pemahaman yang baik terhadap unsur 5W+1H sehingga masih diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh terhadap isi teks berita. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah yang dipadukan dengan contoh-contoh

berita yang bersumber dari buku, gawai, maupun pengalaman siswa. Keaktifan siswa selama pembelajaran juga bervariasi, terdapat siswa yang aktif, namun masih ada siswa yang kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan hasil Pra-observasi tersebut maka Kelas VII B dipilih sebagai objek penelitian.

Temuan pada tahap Pra-observasi menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memahami materi teks berita secara lebih optimal. Upaya tersebut tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga dengan pemanfaatan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dipandang sebagai salah satu alternatif untuk mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap teks berita, khususnya dalam mengidentifikasi unsur-unsur 5W+1H. Dengan demikian, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman teks berita pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran karena berperan dalam mendukung penyampaian materi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran

perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa agar dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif.

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu mengalihkan pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student-Centered*). Transformasi ini penting agar peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi terlibat aktif melalui pengalaman belajar yang bermakna. Teknologi digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa melalui media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Platform digital yang mulai banyak dimanfaatkan dalam lingkungan pendidikan adalah *Wayground*. *Platform* ini sebelumnya dikenal dengan nama *Quizizz*, yang telah lama digunakan sebagai media evaluasi berbasis kuis interaktif. Seiring dengan perkembangan fitur dan perluasan fungsi, *Quizizz* bertransformasi dan melakukan *rebranding* menjadi *Wayground*. Perubahan nama ini tidak hanya sekadar pengertian identitas, tetapi juga menandai pengembangan *platform* menjadi lebih lengkap dengan menghadirkan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis gamifikasi, penugasan interaktif, serta fitur pemantauan kemajuan belajar siswa. Pendekatan gamifikasi dan aktivitas interaktif tersebut menjadikan *Wayground* mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan media pembelajaran digital dan pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian yang relevan dilakukan oleh Praja dkk (2025) menunjukkan bahwa berdasarkan pengukuran menggunakan *metode System Usability Scale (SUS)*, platform *Wayground* memiliki tingkat *Usability* yang baik sehingga layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini lebih menekankan pada aspek kegunaan platform secara umum dan belum mengkaji pengaruh penggunaan *Wayground* terhadap peningkatan pemahaman materi pembelajaran tertentu, khususnya pemahaman teks berita.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Fauziah dkk (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Nilai rata-rata meningkat dari 50 menjadi 78,25 dengan tingkat ketuntasan menjadi 80% pada siklus II. Temuan tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis digital dan gamifikasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini berfokus pada materi teks fiksi dan jenjang sekolah dasar, sehingga memiliki perbedaan konteks materi dan karakteristik peserta didik jika dibandingkan dengan pembelajaran teks berita pada jenjang SMP.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu di atas, bahwa media pembelajaran digital dan pendekatan gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta keterampilan berbahasa, masih terdapat keterbatasan penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan media

Wayground dalam meningkatkan pemahaman teks berita, terutama pada aspek unsur 5W+1H pada siswa kelas VII. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan kontribusi empiris terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan berbasis teknologi digital. Sehingga, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Pemahaman Teks Berita Menggunakan Media *Wayground* Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026”**

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, Pertanyaan Penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan upaya meningkatkan pemahaman teks berita melalui media *Wayground* pada siswa kelas VII B?
2. Bagaimanakah tindakan dalam upaya meningkatkan pemahaman teks berita melalui media *Wayground* pada siswa kelas VII B?
3. Bagaimanakah peningkatan pemahaman teks berita melalui media *Wayground* pada siswa kelas VII B?
4. Bagaimanakah respon siswa terhadap upaya meningkatkan pemahaman teks berita melalui media *Wayground*?

C. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan upaya meningkatkan pemahaman teks berita melalui penggunaan media *Wayground* pada siswa kelas VII B.

2. Mendeskripsikan pelaksanaan tindakan dalam upaya meningkatkan pemahaman teks berita melalui media *Wayground* pada siswa kelas VII B.
3. Mendeskripsikan pemahaman siswa terhadap teks berita melalui penggunaan media *Wayground* pada siswa kelas VII B.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penerapan media *Wayground* dalam upaya meningkatkan pemahaman teks berita.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah kontribusi yang diharapkan dari hasil penelitian bagi pihak-pihak yang terkait, adapun manfaat penelitian meliputi:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam pengembangan kajian pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya berkaitan dengan pemahaman teks berita dan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wayground*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami teks berita secara lebih baik, terutama dalam mengidentifikasi unsur-unsur penting yang ada pada teks berita, serta meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana alternatif bagi guru Bahasa Indonesia dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, khususnya pada media *Wayground*, untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks berita.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran teks berita maupun materi Bahasa Indonesia lainnya.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi pembaca mengenai upaya meningkatkan pemahaman teks berita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta menjadi bahan referensi yang bermanfaat untuk memahami penerapan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran di sekolah.

E. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penjelasan mengenai makna penting yang digunakan dalam penelitian. Tujuannya ialah untuk memberikan batasan pengertian agar pembaca memiliki pemahaman yang sama dan tidak terjadi perbedaan penafsiran. Untuk memperjelas pemahaman pembaca, definisi istilah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Teks Berita

Teks berita adalah jenis teks faktual yang menyajikan informasi mengenai suatu peristiwa atau kejadian nyata. Teks berita disusun secara objektif, logis, dan sistematis dengan memperhatikan kaidah kebahasaan yang tepat serta memuat unsur-unsur penting dalam berita, yaitu *5W+1H* (*what, who, when, where, why, dan how*). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, teks berita tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai media untuk melatih kemampuan siswa dalam membaca kritis, memahami isi teks, serta mengidentifikasi informasi penting secara akurat.

2. Media *Wayground*

Media *Wayground* yang sebelumnya dikenal sebagai *Quizizz* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran di kelas. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran, kuis interaktif berbasis permainan dan latihan soal. Penggunaan media *Wayground* dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa sehingga proses pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif.