

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Integrasi media berbasis teknologi menggabungkan berbagai jenis media melalui komputer, menjadikannya metode yang lebih inovatif. Perluasan ini menciptakan peluang baru untuk pembelajaran yang kreatif dan dinamis, yang mendorong kreativitas dan keterlibatan dalam pembelajaran. Teknologi digital berdampak signifikan pada sektor pendidikan, meningkatkan pengalaman belajar aktif, kemampuan memecahkan masalah, dan memanfaatkan pengetahuan secara lebih efektif. Teknologi ini menghubungkan guru dan siswa dari berbagai lokasi fisik, menjadikannya alat penting di era digital saat ini (Putra dkk, 2023).

Menurut (Effendi, 2019) Penerapan dan adaptasi teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk mengatasi perubahan global, karena teknologi informasi dan komunikasi memengaruhi proses pembelajaran dan memberikan banyak manfaat, terutama dalam pendidikan.

Menurut (Mulyani, 2021) Teknologi dalam pendidikan digunakan sebagai sumber daya untuk memfasilitasi proses pembelajaran, termasuk pengumpulan informasi dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta pelaksanaan tugas.

Menurut (Anam, 2021) penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi membantu menghidupkan suasana di kelas, terjadinya komunikasi dan diskusi aktif, memudahkan guru menyampaikan materi dan dipahami oleh siswanya, serta memberikan dimensi pembelajaran lebih menarik.

Teknologi memengaruhi media pembelajaran yang digunakan di sekolah, karena digitalisasi mengharuskan penggunaan media yang inovatif dan andal. Guru harus memahami dan menguasai teknologi, tetapi penggunaan teknologi atau keterampilan digital mungkin tidak efektif, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang efisien.

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMA N 5 Banda Aceh Jalan Hamzah Fansuri No. 3, Kopelma Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh bahwa sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada tahun 2023 sejak keluarnya surat edaran Nomor 56/M/2022 tentang berlakunya Kurikulum Merdeka yang memuat pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Dari beberapa uraian tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Penerapan Penggunaan Aplikasi Brainly terhadap Kemampuan Mengonstruksi Cerpen pada Peserta Didik Kelas XI di SMAN 5 Banda Aceh”***

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Peserta didik kurang terampil dalam mengonstruksi cerpen
- 2) Kurangnya minat belajar pesera didik dalam mengonstruksi cerpen
- 3) Belum tersedianya media pembelajaran yang tepat untuk melatih peserta didik dalam mengonstruksi cerpen

1.3 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimanakah hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan Aplikasi *Brainly* terhadap Kemampuan Mengonstruksi Cerpen pada Peserta Didik Kelas XI di SMA N 5 Banda Aceh.
- 2) Apakah Aplikasi *Brainly* efektif terhadap Kemampuan Mengonstruksi Cerpen pada Peserta Didik Kelas XI di SMA N 5 Banda Aceh.

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan Aplikasi *Brainly* terhadap Kemampuan Mengonstruksi Cerpen pada peserta didik kelas XI di SMAN 5 Banda Aceh.
- 2) Untuk mengetahui keefektifan Aplikasi *Brainly* terhadap Kemampuan Mengonstruksi Cerpen pada peserta didik kelas XI di SMAN 5 Banda Aceh.

1.5 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan yang mungkin tidak dapat ditemui di buku. Selain itu, Aplikasi *Brainly* memudahkan peserta didik untuk mendapatkan referensi jawaban dari pengguna aplikasi *Brainly* yang lain, karena satu pertanyaan yang diajukan bisa ditanggapi oleh lebih dari satu orang pengguna aplikasi *Brainly*.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi penulis

Untuk mengetahui sejauh mana Aplikasi *Brainly* dimanfaatkan dalam mendukung kegiatan pembelajaran peserta didik.

b) Bagi peserta didik

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta pemahaman tentang sejauh mana Aplikasi *Brainly* sebagai sumber ajar.

1.6 Definisi Operasional

Penelitian ini berjudul “*Penerapan Penggunaan Aplikasi Brainly terhadap Kemampuan Mengonstruksi Cerpen pada Peserta Didik Kelas XI di SMAN 5 Banda Aceh*”. Untuk memahami rumusan judul penelitian ini, penulis akan menjelaskan pengertian dan istilah-istilah sebagai berikut yaitu :

- 1) Pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan peserta didik yang melibatkan sumber belajar dari lingkungan sekitar.
- 2) Menulis adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide atau gagasannya ke dalam bentuk tulisan untuk disampaikan kepada pembaca.
- 3) Teks cerpen adalah karya sastra berbentuk prosa naratif yang bersifat fiksi dan memiliki cerita singkat. Cerpen biasanya memiliki jumlah kata antara 1.600 hingga 10.000 kata.
- 4) Media adalah alat bantu atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa bahan ajar dari guru kepada peserta didik.
- 5) Aplikasi *Brainly* adalah platform pembelajaran sosial yang memungkinkan penggunaanya untuk bertanya, menjawab, dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah.