

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan ajar atau materi ajar merupakan seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, yang menampilkan wujud utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Majid (2009) bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sebagai salah satu dari komponen pembelajaran, bahan ajar juga termasuk komponen yang harus memiliki kualitas yang ditinjau dari kelayakan isi, bahasa, serta penyajian. Bahan ajar yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis (cetak) maupun tidak tertulis (non cetak).

Di dalam pembelajaran di sekolah sangat memerlukan bahan ajar yang menarik agar siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Jika bahan ajar yang digunakan tidak bervariasi, pembelajaran akan sangat membosankan bagi siswa. Keberhasilan tujuan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh proses belajar dan pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh guru. Siswa akan mengalami perubahan dalam pengetahuan, perihal pemahaman, keterampilan, serta sikap dengan digunakan bahan ajar yang sangat mendukung materi pembelajaran.

Sekolah telah menyediakan bahan ajar berupa buku teks pegangan siswa, yang bersumber dari Kemendikbud. Ketersediaan bahan ajar yang terdapat di sekolah dianggap sebagai satu-satunya bahan ajar yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pengembangan bahan ajar masih sangat jarang dilakukan oleh guru, padahal jika dipahami dengan seksama

mengembangkan bahan ajar merupakan tuntutan yang berkaitan dengan kemampuan pedagogik serta wujud keprofesionalan seorang guru.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemanfaatan teknologi informasi dapat berperan dalam ketersediaan bahan ajar dengan bentuk yang lebih bervariasi dan inovatif, guna menyokong minat dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar pada masa sekarang ini. Dengan adanya teknologi yang memudahkan, saat ini juga tersedia bahan ajar dalam bentuk visual, audio, bahkan juga berbasis elektronik yang sekiranya mampu menstimulasi kreativitas, keaktifan, sikap kritis, dan pemahaman yang baik bagi peserta didik dan guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Bahan ajar elektronik adalah materi yang dimuat dalam bentuk elektronik. Merujuk pada pengertian bahan ajar sebelumnya, bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis yang menampilkan wujud utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran, dikemas dalam bentuk interaktif multimedia. Multimedia yaitu media yang menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Multimedia yang sering ditandai dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer (*CBI*), yang termasuk ke dalam bahan ajar elektronik adalah buku elektronik (*e-book*), majalah elektronik (*e-magazine*), berita elektronik (*e-news*), jurnal elektronik (*e-journal*), *CD/DVD* multimedia interaktif model *flash/flip/slide* interaktif, *e-learning*, dan sebagainya. Salah satu contoh bahan ajar berbasis elektronik yakni, *handout* elektronik.

Penggunaan bahan ajar *handout* pada pembelajaran ternyata berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa (Chusna, *et al.*, 2013).

Mengembangkan *handout* menjadi bahan ajar yang efektif dan inovatif dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik mengenai materi, sehingga peserta didik terdorong untuk semangat belajar (Helmanda, *et al.*, 2012). Penyusunan *handout* dalam ruang pembelajaran mengandung beberapa manfaat, diantaranya yaitu mempermudah peserta didik mengikuti proses pembelajaran, melengkapi materi yang dirasa kurang, seperti materi yang diterangkan dalam buku teks maupun materi yang disajikan langsung oleh pendidik (Prastowo, 2015 :81).

Untuk merancang, atau membuat sebuah *handout* elektronik sangat dibutuhkan perangkat lunak atau yang biasa disebut dengan *software*. Berbagai macam jenis *software*, dapat digunakan untuk mendukung pembuatan dari *handout* elektronik. Macam-macam jenis *software* / aplikasi yang dapat mendukung dalam proses pembuatan *handout* elektronik diantaranya yaitu, (1) *InDesign*; (2) *Adobe Flash*; (3) *Canva*; (4) *3D Page Flip*; dan (5) *Kvisoft Flipbook Maker Pro*.

Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP pada Kurikulum 2013 edisi revisi, yaitu materi Teks Fabel. Materi ini adalah materi pelajaran yang wajib untuk dipelajari siswa, yang menekankan proses belajar terpusat kepada siswa. Terdapat pada KD 3.11, 4.11, 3.12, dan 4.12. KD 3.11 yakni mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.11 berisikan tentang menceritakan kembali isi

fabel/legenda daerah setempat, KD 3.12 berisi mengenai menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.12 yakni memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Proses belajar yang terpusat kepada siswa adalah hal baru bagi siswa, mulai dari kegiatan belajar secara mandiri dan berpikir kritis saat mengidentifikasi informasi mengenai fabel, berdiskusi dalam tim dengan membangun kerja sama, berkreasi, aktif dan berani mengekspresikan diri di depan kelas ketika menceritakan kembali isi fabel, serta menunjukkan talenta seperti memerankan isi dalam fabel. Kegiatan belajar seperti ini membuat siswa kesulitan dalam mencapai tingkat pemahaman serta penguasaan terhadap materi fabel itu sendiri.

Dalam Yohanes (2014:60) fabel termasuk kedalam jenis cerita rakyat. Fabel merupakan cerita tentang binatang yang prilakunya menyerupai manusia. Cerita ini mengandung banyak suatu pembelajaran mengenai pendidikan moral. Binatang dalam cerita tersebut memiliki akal, tingkah laku, dan juga dapat berbicara seperti manusia. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku layaknya manusia. Fabel juga termasuk ke dalam jenis cerita fiksi atau khayalan, yang di dalamnya mengandung pelajaran serta penggambaran karakter baik dan jahat.

Tuntutan kurikulum yang tercantum dalam KD di atas memiliki tujuan, manfaat, serta dampak yang baik bagi siswa. Tak hanya sekedar memahami isi dari suatu fabel, namun di balik itu siswa dapat mengetahui dan memiliki pemahaman mengenai pesan, serta hal-hal baik yang terdapat dalam isi fabel

tersebut. Siswa juga melatih sikap, dan dapat membedakan tentang hal-hal baik maupun buruk dari watak dalam isi cerita fabel yang dipelajari. Terlebih lagi, juga dapat melatih dan mengembangkan keterampilan siswa dalam memainkan peran, dan melatih rasa percaya diri siswa. Jika materi ini dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan dan keinginan kurikulum dengan bantuan bahan ajar yang mendukung tentu saja akan sangat memberikan dampak yang baik bagi kualitas pembelajaran serta kualitas prestasi siswa.

Berdasarkan survei yang dilakukan peneliti sekaligus wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Bapak Mulyono, S.Pd. di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan selama menjalani magang II dan magang III, kenyataan dilapangan masih terdapat permasalahan dalam pembelajaran materi teks fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan tersebut antara lain *pertama*, pembelajaran pada materi teks fabel mata pelajaran bahasa Indonesia belum pernah menggunakan bahan ajar pendukung materi ajar dan hanya berpatok kepada buku cetak siswa yang disediakan oleh Kemendikbud; *kedua*, Guru menganggap buku cetak yang disediakan Kemendikbud sudah memumpuni ketercapaian siswa untuk menerima materi pelajaran yang diberikan; *ketiga*, ketersediaan benda elektronik seperti *infocus*, penguat suara (*speaker*), yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan ketidaktahuan guru mata pelajaran untuk mengoperasikan benda elektronik tersebut; *keempat*, pembelajaran materi teks fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia masih terbilang cukup rendah, dibuktikan dengan banyak peserta didik yang kurang motivasi, merasa bosan, dan tidak

nyaman dengan konsep belajar yang hanya belajar lewat buku cetak siswa sehingga terciptanya suasana kelas yang tidak kondusif saat peneliti mengamati proses pembelajaran materi teks fabel. Kelima, Pengembangan bahan ajar *handout* elektronik belum pernah dilakukan di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan . Oleh karena itu, dibutuhkan suatu pengembangan bahan ajar *handout* elektronik yang perlu di realisasikan di sekolah ini, sebab hal ini dapat menjadi solusi bagi siswa dan guru, untuk dapat menciptakan suasana belajar yang baik, terlebih lagi produk yang dihasilkan dapat digunakan secara *offline* maupun *online*.

Hal ini di dukung oleh penelitian terdahulu oleh Sa'dah, Dewi Latifatus (2016) adapun hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan bahan ajar yang berupa *handout* berbasis gambar subtema kerajaan islam di Indonesia, hasil validasi terbukti valid dengan rata-rata dari validasi isi (materi) 98%, validasi ahli desain 96% yang menyatakan sangat valid, dan hasil validasi guru kelas 82% menyatakan valid. Hasil uji coba kelas V MIN Sumberjati Kedamangan Blitar menunjukkan 86% menyatakan sangat valid. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Nasikhah, M.T (2019), adapun hasil penelitiannya menunjukkan kualitas *handout* berbasis video *scribe* untuk media pembelajaran fisika pada materi pesawat sederhana mempunyai kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dengan rincian persentase validasi ahli media 90%, ahli materi 88,5% serta respon peserta didik 95%.

Selanjutnya Nisa, N.K. (2019) adapun hasil penelitian ini menunjukkan pengembangan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*, kelayakan

isi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa termasuk kriteria sangat layak. Pada komponen kelayakan isi dengan persentase 90,625%, dan kelayakan penyajian dengan persentase 100%, komponen kelayakan kebahasaan dengan persentase 93,75%. Dibuktikan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik *flipbook* berbasis *mind mapping*, efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Sriwahyuni, I., Risdianto, E., & Johan, H. (2019) berdasarkan hasil uji validitas aspek penyajian memperoleh hasil persentase sebesar 78,12% dengan kategori sangat baik, aspek isi sebesar 81,88% dengan kategori sangat baik, aspek bahasa sebesar 82,81% dan aspek media sebesar 75% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, bahan ajar elektronik menggunakan *flip PDF Professional* yang dihasilkan dalam penelitian ini sudah valid dengan persentase total sebesar 79,45% yang sudah termasuk ke dalam kategori sangat baik. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Wibowo, E. (2018). Penelitian ini menunjukkan hasil pengembangan bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* memperoleh kriteria baik dengan nilai rata-rata skor 3,64 dengan predikat sangat menarik, dan respon peserta didik terhadap *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* memperoleh kriteria sangat menarik dengan nilai rata-rata skor 3,49.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan suatu bahan ajar yang menarik agar peserta didik merasa senang dan memahami materi pelajaran pada saat materi berlangsung. Adapun judul penelitian ini “Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Elektronik Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker Pro* Materi Teks Fabel Kelas VII SMP” Penulis berharap dengan

dikembangkannya *handout* elektronik dengan berbantuan *software* / aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker Pro* ini dapat membantu peserta didik lebih aktif belajar dan memiliki ketertarikan atau semangat dalam memahami pelajaran materi teks fabel di sekolah sehingga menjadi tangga bagi peserta didik untuk menjelajahi ide-ide dalam diri mereka hingga memperoleh pengetahuan yang utuh dan kompleks.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. pembelajaran pada materi teks fabel mata pelajaran bahasa Indonesia belum pernah menggunakan bahan ajar pendukung materi ajar, hanya mengandalkan buku paket/ cetak siswa yang disediakan Kemendikbud
2. guru menganggap buku cetak yang disediakan Kemendikbud sudah memumpuni ketercapaian siswa untuk menerima materi pelajaran yang diberikan
3. ketersediaan benda elektronik yang dimiliki sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
4. pembelajaran pada materi teks fabel mata pelajaran Bahasa Indonesia masih terbilang cukup rendah, dibuktikan dengan banyak peserta didik yang kurang motivasi, merasa bosan, dan tidak nyaman dengan konsep belajar yang tidak inovatif sehingga tercipta suasana kelas yang tidak kondusif

5. pengembangan bahan ajar *handout* elektronik belum pernah dilakukan di SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan tersebut, tidak semua masalah dapat dibahas karena keterbatasan kemampuan, waktu, serta dana, agar lebih memperdalam analisa data, maka pada penelitian ini hanya akan membahas beberapa cakupan sebagai berikut,

1. Mengembangkan bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro*
2. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Materi Teks Fabel kelas VII SMP
3. KD 3.11, 4.11, 3.12, dan 4.12

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat di tentukan rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana tahapan proses pengembangan bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* pada materi teks fabel?
2. Apakah *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* yang telah dibuat untuk pembelajaran teks fabel di kelas VII SMP layak digunakan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Mengetahui tahapan proses pengembangan bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *kvisoft flipbook maker pro* pada materi teks fabel.
2. Mengetahui kelayakan *handout* elektronik yang telah dibuat untuk pembelajaran teks fabel kelas VII SMP

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini secara teoretis dapat dijadikan kajian studi yang akan menambah wawasan pembaca tentang pengembangan bahan ajar berupa *handout* elektronik
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman baru mengenai bahan ajar *handout* elektronik sehingga dapat di terapkan dalam praktik pembelajaran.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang sangat sangat berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik.

Penelitian ini juga melatih peneliti untuk menemukan serta

menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam bentuk pengembangan bahan ajar *handout* elektronik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi guru bahasa Indonesia dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran materi teks fabel untuk meningkatkan potensi belajar siswa dengan menggunakan *handout* elektronik yang inovatif.

c. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru, sehingga diharapkan adanya peningkatan minat siswa dalam belajar teks fabel.

