

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan peserta didik serta dimanfaatkan secara benar guna meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut Widodo & Jasmadi (dalam Lestari, 2013: 1), menjelaskan bahwa bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran, artinya tanpa ada bahan ajar akan sulit bagi guru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Demikian pula tanpa bahan ajar akan sulit bagi peserta didik untuk mengikuti proses belajar di kelas. Oleh karena itu, bahan ajar dianggap sebagai bahan yang dapat di manfaatkan, baik oleh guru maupun peserta didik sebagai salah satu instrumen untuk memperbaiki mutu pembelajaran.

Sumber belajar dapat dikatakan sebagai landasan belajar dalam memperoleh pengetahuan salah satu contohnya adalah bahan ajar (Surahman, 2020). Dewasa ini ada berbagai macam bahan ajar yang berinovasi. Diantaranya adalah bahan ajar dengan berbasis pada teknologi atau lebih dikenal dengan nama

bahan ajar *e-learning*. *E-learning* sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman mengenai pengetahuan dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Alasan penting menggunakan *e-learning* yaitu untuk memberikan alternatif pembelajaran interaktif pada era milenial dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Melalui media *e-learning* kegiatan belajar peserta didik dimungkinkan sangat efektif dan bisa berlangsung secara baik. Karena peserta didik dapat mengakses pembelajaran berbasis web dirancang dengan baik dan tepat, maka dapat menjadikan pembelajaran yang menyenangkan dan menyebabkan peserta didik mengingat lebih banyak materi ajar. (Susilo & Suhardi, 2018).

Pengembangan bahan ajar inovatif perlu mendapat perhatian dalam memenuhi tuntutan peningkatan kualitas pendidikan dan mendukung pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta peningkatan efisiensi dan efektifitas pembelajaran menuju pembaharuan guna mencapai hasil belajar yang baik. Penyediaan bahan ajar berkualitas baik sesuai dengan kurikulum nasional akan dapat menolong peserta didik dalam belajar secara efektif (Situmorang dkk, 2015). Bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mendukung dan menguatkan informasi materi ajar yang disampaikan oleh guru. Bahan ajar membantu peserta didik memahami konsep ilmu mencapai kompetensi yang diinginkan sehingga mudah diingat dan dapat diulang-ulang (Situmorang, 2013).

Salah satu kompetensi yang ingin dicapai oleh pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 untuk kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah peserta didik mampu mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang

terkandung di dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulisan. Dengan kompetensi dasar 3.7 “Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis”. Kompetensi dasar 4.7 “Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang di dengar dan dibaca. Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat lampau, yang kerap diperkenalkan kepada generasi berikutnya. Kompetensi dasar 3.8 “Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen. Kompetensi dasar 4.8 “ Mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai. Hal tersebut merupakan ciri khas khusus untuk negara yang memiliki beraneka ragam budaya dan sejarah, seperti yang dimiliki Indonesia. Manfaatnya peserta didik mempelajari cerita rakyat (hikayat) dari langkat agar dapat menambah wawasan tentang sejarah di suatu daerah dan dengan mempelajari cerita rakyat (hikayat) peserta didik bisa belajar tentang budaya, adat istiadat yang ada di dalam cerita dan lingkungan mereka tinggal.

Namun kenyataannya, pembelajaran cerita rakyat (hikayat) masih saja kurang di minati oleh peserta didik sehingga siswa merasa bosan. Berdasarkan wawancara dengan ibu Agustina yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat sebagai guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat, pembelajaran cerita rakyat (hikayat) kurang di minati siswa karena guru cenderung hanya menggunakan buku paket. Semua pembelajaran materi cerita rakyat (hikayat) dan catatan untuk siswa semuanya bersumber dari buku paket.

Selain apa yang ada di dalam buku peserta didik, hikayat yang

ditampilkan dan diceritakan adalah cerita rakyat (hikayat) yang berasal dari daerah Jawa Barat sehingga kurang mengembangkan wawasan dan pengetahuan peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan bahan ajar yang berada di sekitar lingkungan peserta didik yaitu cerita yang berasal dari Langkat agar siswa lebih memahami dan mengetahui apa saja yang ada di lingkungan sekitar mereka serta melestarikan cerita-cerita yang sudah banyak dilupakan oleh orang banyak. Kemudian, beberapa peserta didik masih kebingungan dalam menyampaikan isi cerita yang menjadi kendala kemampuan peserta didik menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yaitu kurangnya penerapan media yang digunakan guru saat proses pembelajaran, guru hanya memberikan tugas saja tanpa memfasilitasi peserta didik dengan media untuk membantu proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi kurang berminat dalam proses pembelajaran menceritakan kembali isi cerita, dan peserta didik tidak begitu paham proses menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca.

Pada kenyataan metode pembelajaran yang digunakan guru SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat saat ini tidak begitu efektif karena memerlukan waktu yang cukup panjang, khususnya pada materi cerita rakyat (hikayat) padahal waktu pembelajaran di dalam kelas sangat terbatas. Hal tersebut disebabkan oleh keterbatasan persediaan media pembelajaran sehingga peserta didik hanya bisa memperhatikan dan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh pendidik.

Guru belum menggunakan media pembelajaran yang mampu untuk memfasilitasi peserta didik dalam pemahaman materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif. SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat memiliki fasilitas komputer cukup lengkap. Namun guru belum memanfaatkan fasilitas

tersebut secara maksimal. Guru belum mampu mengemas materi pembelajaran ke dalam media yang sesuai dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang tersedia. Selain itu guru juga beranggapan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran itu menyulitkan, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran. Hal itu karena guru kurang paham akan pemanfaatan aplikasi media pembelajaran, sehingga berimbas pada kreativitas dan produktifitas dalam menyiapkan materi pembelajaran yang kreatif dan berkualitas.

Guru dan peserta didik harus mampu beradaptasi dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Terdapat banyak alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan, salah satunya adalah *Learning Management System (LMS moodle)* yang merupakan program efektif membuat media pembelajaran. Alternatif dari permasalahan tersebut adalah dengan bantuan teknologi pembelajaran. Salah satu yaitu pemanfaatan media pembelajaran online, seperti *social network, learning management system (moodle)*, dan *contentmanagement system*. Melihat kondisi dimasa sekarang, peserta didik lebih cenderung menggunakan layanan internet untuk berkomunikasi antara teman yang satu dengan teman yang lainnya. Contohnya: facebook, twitter, tumblr, linkedin, google+, skype, dan masih banyak lagi. Kebiasaan seperti itu dapat dijadikan peluang dalam mensukseskan pembelajaran selain di sekolah.

Learning Management System tersebut merupakan sebuah sistem pengelola pembelajaran yang sangat populer saat ini, dimana hampir setiap sekolah menggunakan media tersebut untuk menciptakan lingkungan belajar virtual mereka. Diera modern seperti ini, seorang guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin untuk mendukung proses

pembelajaran, salah satunya adalah penguasaan teknologi informasi atau TI terutama sebagai media pendukung bahan ajar untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, sehingga dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk merasakan pengalaman pembelajaran yang sesungguhnya, selain itu juga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Salah satu bentuk pemanfaatan TI dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan *Learning Management System* dalam proses pembelajaran sebagai salah satu model pembelajaran. Seperti yang diungkapkan O'Loughlin (1992) dalam sebuah artikel yang ditulis oleh Gabriele Piccoli (2001) mengatakan: *Learning consist of the development of abstract models to represent reality.*

Berdasarkan kutipan di atas dapat diungkapkan bahwa untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang nyata atau memberikan pengalaman yang sesungguhnya sebuah pembelajaran dapat diciptakan dari sebuah model pembelajaran abstrak atau tidak nyata, dalam hal ini adalah pembelajaran berbasis lingkungan virtual. Untuk membuat model pembelajaran seperti yang telah dijelaskan di atas, seorang guru dapat memanfaatkan kelas maya sebagai salah satu solusinya, yaitu dengan memanfaatkan *Learning Management System*. Jadi berdasarkan penjelasan yang ada, dapat disimpulkan bahwa seorang guru dan peserta didik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi seperti Komputer, perangkat cerdas (smartphone), jejaring sosial, media pembelajaran modern, dan lain-lain sebagai media penunjang dalam pembelajaran.

Peserta didik dan guru sebagai pendidik dapat melakukan interaksi tanpa harus tatap muka di Sekolah. Bahkan dengan pembelajaran ini, peserta didik dan waktu. berdasarkan penjelasan yang ada, dapat disimpulkan bahwa seorang guru

dan peserta didik dapat memanfaatkan perkembangan teknologi seperti komputer, perangkat cerdas (smartphone), jejaring sosial, media pembelajaran modern, dan lain-lain sebagai media penunjang dalam pembelajaran. Peserta didik dan guru sebagai pendidik dapat melakukan interaksi tanpa harus tatap muka di Sekolah. Bahkan dengan pembelajaran ini, peserta didik dan guru untuk melakukan interaksi tidak perlu khawatir terhadap batasan ruang dan waktu.

Tujuan dari implementasi *Learning Management System* (LMS) dalam pembelajaran pemrograman web adalah untuk mendukung pembelajaran peserta didik yang aktif dan mandiri yang diukur dari minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran ini guru berperan sebagai fasilitator dan guru bukan satu-satunya sumber belajar. Peserta didik dapat saling berinteraksi dan bertukar informasi serta mencari referensi/informasi dari sumber lain. Dalam pembelajaran ini, *Learning Management System* (LMS) berperan sebagai media berbagi, berdiskusi, dan belajar bersama dengan memanfaatkan berbagai fitur dan fasilitas pendukung yang ada. Dengan penerapan pembelajaran ini tentu melibatkan keaktifan dari kedua belah pihak, baik guru maupun peserta didik, yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang kemudian berpengaruh positif pada hasil belajar mereka.

Salah satu perangkat *Learning Management System* (LMS) *open source* yang paling banyak digunakan adalah *moodle*. *Moodle* didesain menggunakan prinsip-prinsip pedagogis untuk membantu pendidik membuat sistem *e-learning* yang efektif. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat penting untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dalam kelas, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis komputer (Prasetya, 2008).

Penggunaan media komputer dirancang untuk memotivasi siswa dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya (Amayati dan Mariono, 2010), Media pembelajaran berbasis komputer dan internet ini disebut dengan *e-learning*. Salah satu *software open source* dari *e-learning* yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah *moodle*, pemanfaatan *software open source moodle* ini tidak diperlukan biaya atau gratis (Ariyanti, 2013).

Moodle adalah salah satu *Learning Management System* (LMS), yang di perkenalkan pertama kali oleh Martin Dougiamas, beliau merupakan seorang *computer scientist* dan *educator*, yang mengembangkan sebuah *Learning Management System* (LMS) di salah satu perguruan tinggi Perth, Australia. *Moodle* adalah program aplikasi media pembelajaran dalam bentuk website. Guru dan peserta didik dapat melakukan interaksi belajar mengajar melalui ruang kelas digital, yang didalamnya terdapat materi pembelajaran, kuis, diskusi dan bentuk kegiatan belajar lainnya. Cole dan Foster (2008) juga mendefinisikan *moodle* sebagai kata kerja yang berarti proses melakukan sesuatu seperti suatu permainan yang menyenangkan dan mengarah pada penambahan wawasan dan kreativitas.

Moodle dapat diinstalasi secara online maupun offline. Sistem yang dibutuhkan agar aplikasi *Moodle* dapat berjalan dengan baik secara offline adalah Apache Web Server, PHP, database MySQL atau PostgreSQL. Ketiganya dapat diperoleh dengan mengunduh Xampp. *Moodle* yang diinstalasi langsung secara online membutuhkan hosting, domain, dan file *moodle*. Control panel yang dibutuhkan tidak lagi secara offline dalam bentuk xampp control panel tapi dilakukan melalui control panel online, yaitu dengan menggunakan cPanel. Instalasi *moodle* dilakukan di cPanel.

Moodle merupakan salah satu aplikasi *e-learning* yang banyak digunakan dalam instansi pendidikan, baik untuk tujuan menjadi media dalam membantu melancarkan belajar, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan kualitas proses belajar atau dalam mengelola pembelajaran. *E-learning* berbasis *moodle* memiliki fitur-fitur yang lengkap dan sangat fleksibel, sehingga hampir apa dan bagaimanapun yang di butuhkan pengguna bisa dilakukan di *e-learning* ini. Termasuk mengaturnya sebagai media mengelola pembelajaran. Selain itu, *e-learning* berbasis *moodle* juga siap digunakan sebagai media dalam merencanakan materi atau sumber belajar yang akan dipelajari peserta didik.

Moodle merupakan salah satu aplikasi *Learning Management System* (LMS) yang gratis dan dapat di-download, digunakan ataupun dimodifikasi oleh siapa saja dengan lisensi secara GNU (General Public License). *Moodle* adalah sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk web. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk masuk kedalam “ruang kelas” virtual untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Dengan menggunakan *Moodle*, kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, dan lain-lain layaknya sebuah kelas *Moodle* sangat mendukung pembelajaran elektronik yang dapat digunakan dalam berbagai macam format materi pembelajaran yaitu dalam bentuk teks, portofolio, animasi, audio dan video dan lainnya. Dengan menggunakan format ini, guru dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui *e-learning* serta dapat membangun sistem dengan konsep pembelajaran secara elektronik sebagai pembelajaran jarak jauh. Konsep pembelajaran ini mengedepankan sistem belajar mengajar yang tidak terbatas ruang dan waktu. Konsep pembelajaran ini mengedepankan sistem belajar

mengajar yang tidak terbatas ruang dan waktu.

Seorang guru dapat memberikan materi pembelajaran dari mana saja. Begitu juga seorang peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dimana dan kapan saja sehingga peserta didik dapat mengulang kembali dilain hari tentang materi yang telah disampaikan, apalagi jika pada saat penyampaian tatap muka direkam, pengajar dapat mengupload menjadi sebuah media audio visual serta dapat ditonton peserta didik kapan dan dimana saja.

Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbentuk *learning management system (LMS) moodle* pada cerita rakyat (hikayat) yang berasal dari Langkat dapat melatih peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan melatih peserta didik untuk berpikir kritis sesuai dengan apayang ada dalam kehidupan nyata karena bahan ajar yang digunakan berada di sekitar tempat tinggal mereka. Selain itu, peserta didik akan belajar dengan mandiri dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Selain peserta didik belajar mandiri, guru tetap mempunyai strategi agar sikap, pengetahuan, dan keterampilan tercapai sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis sebagai peneliti tertarik untuk menciptakan inovasi baru dan mengembangkan lebih lanjut tentang **“Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat (Hikayat) Berbentuk Digital Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- (1) Bahan ajar yang digunakan guru masih berfokus pada buku paket sehingga kurang menarik dan menimbulkan kebosanan dalam pembelajaran.
- (2) Kurangnya kreatif guru dalam merancang strategi mengajar sehingga peserta didik tidak termotivasi belajar secara mandiri.
- (3) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang mampu untuk memfasilitasi peserta didik dalam pemahaman materi dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- (4) Guru beranggapan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran menyulitkan, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- (1) Bahan ajar yang dikembangkan adalah bahan ajar berbentuk digital dengan fokusnya menggunakan *Learning Management System (LMS) Moodle*.

- (2) Materi cerita rakyat (hikayat) dibatasi pada kompetensi dasar :

3.7 Mendeskripsikan nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulisan.

4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang di dengar dan di baca.

3.8 Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen.

4.8 Mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai.

(3) Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai dengan tahap III, yaitu uji coba kelompok terbatas berdasarkan tahapan pada pengembangan Brog dan Gall.

(4) Bahan ajar yang dikembangkan dibuktikan pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran dengan menggunakan tes hasil belajar dan angket.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

(1) Bagaimana proses pengembangan bahan ajar cerita rakyat (hikayat)

berbentuk digital untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat?

(2) Bagaimanakah bentuk pengembangan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital untuk siswa kelas X SMA Negeri 1

Stabat Kabupaten Langkat?

(3) Bagaimanakah kelayakan bahan ajar cerita rakyat (hikayat)

berbentuk digital untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat?

- (4) Bagaimanakah keefektifan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

- (1) Untuk menjelaskan proses pengembangan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat.
- (2) Untuk menjelaskan bentuk pengembangan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat.
- (3) Untuk menjelaskan kelayakan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat.
- (4) Untuk menjelaskan keefektifan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbentuk digital untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Stabat Kabupaten Langkat.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan bahan ajar yang diharapkan dapat mempermudah atau memahami materi cerita rakyat (hikayat).

Hasil penelitian ini terdapat 2 manfaat yakni baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang pelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pengembangan bahan ajar tentang materi cerita rakyat (hikayat).

2. Secara Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi Siswa

Sebagai pengetahuan dalam pemahaman materi cerita rakyat (hikayat) dan untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar pada materi cerita rakyat (hikayat) sehingga dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi,

- b. Bagi Guru

Sebagai bahan acuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran pada materi cerita rakyat (hikayat). Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru bidang studi serta dapat membandingkan bahan ajar atau media pembelajaran untuk lebih aktif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.