

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan kurikulum yang berlaku dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia memiliki tujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan bermacam teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual) secara santun, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam berekspresi menjadi seorang yang cakap, mandiri, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam proses mencapai tujuan tersebut, guru memiliki pengaruh yang penting untuk memajukan proses pembelajaran. Guru memiliki peran sebagai pengajar, pembimbing, validator, serta evaluator peserta didik agar dapat memahami pelajaran yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran.

Materi ajar merupakan seperangkat materi/substansi pelajaran yang dirancang secara sistematis, menyajikan secara utuh hal yang menjadi perwujudan dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam proses pembelajaran. Materi ajar merupakan salah satu bagian yang membentuk sebuah bahan ajar. Bahan ajar merupakan macam-macam bentuk bahan yang dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam melangsungkan kegiatan belajar mengajar di kelas, baik itu dalam bentuk informasi, alat, maupun teks yang disusun dengan sistematis yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan

Klasifikasi bahan ajar menurut Astuti dan Ismail (2021: 24-25) ada 4 kelompok, yaitu: pertama bahan ajar cetak (*printout*) seperti buku, modul, brosur, *handout*, selebaran, *leaflet*, foto/gambar, LKPD, dan model/*mock up*. Kedua, bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan CD audio. Ketiga, bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti CD video, serta film. Keempat, bahan ajar interaktif seperti CD interaktif.

Pemerintah telah memberi fasilitas berupa ketersediaan bahan ajar yang mendukung dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Namun buku guru dan buku siswa yang disediakan oleh pemerintah cakupan materinya masih luas dan masih bersifat umum karena diperuntukan bagi siswa di seluruh Indonesia. Materi ajar yang terdapat dalam bahan ajar tersebut juga masih kurang memenuhi untuk dapat dijadikan sebagai sarana pencapaian kompetensi dan indikator pencapaian peserta didik. Namun dengan adanya hal ini guru masih jarang melakukan pengembangan bahan ajar, dan guru hanya berfokus pada bahan ajar yang sudah ada. Padahal dengan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan perubahan dalam pengetahuan yang akan dialami siswa dapat meningkatkan kemampuan pedagogik siswa serta sebagai bentuk keprofesionalan seorang guru.

Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah bahan ajar audio-visual berupa video pembelajaran. Tujuan penggunaan video pembelajaran dalam kegiatan belajar adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa agar mudah untuk dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan untuk siswa. Dengan menggunakan video pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan berbeda

untuk merangsang minat siswa, menciptakan suasana belajar yang efektif, serta menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi. Dengan menggunakan video pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa bisa fokus ke materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Hadi, 2017) yang mengatakan bahwa video dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII pada Kurikulum 2013 edisi revisi, yaitu materi Tekks Fabel. Materi ini merupakan materi yang wajib dipelajari oleh siswa, yang memberi penekanan proses belajar terpusat kepada siswa yang terdapat pada KD 3.15, 4.15, 3.16, dan 4.16. tuntutan kurikulum yang terdapat pada KD tersebut memiliki tujuan, manfaat, serta dampak yang baik untuk siswa. Bukan hanya sekedar memahami isi dari suatu teks fabel, tetapi juga siswa dapat mengetahui serta memiliki pemahaman mengenai pesan moral, serta hal-hal positif yang terdapat dalam teks fabel tersebut. Siswa juga dapat melatih sikap, serta dapat membedakan jenis-jenis puisi rakyat. Terlebih lagi, juga dapat melatih dan mengembangkan keterampilan siswa dalam menggali informasi serta pesan yang terkandung dalam teks cerita fabel. Apabila materi ini dapat tersampaikan sesuai dengan keinginan dan tujuan kurikulum, dengan bantuan materi, bahan ajar, serta media yang mendukung sudah pasti akan memberikan dampak yang sangat baik bagi kualitas pembelajaran serta kualitas prestasi yang diperoleh siswa.

Teks fabel merupakan teks yang isinya berupa cerita-cerita yang tokohnya adalah binatang dengan watak seperti manusia. Pembelajaran teks fabel bukan hanya memberikan hiburan tetapi juga bertujuan untuk mendidik, membentuk kepribadian, dan menuntun kecerdasan emosional peserta didik dengan cara menanamkan nilai-nilai moral melalui cerita. Jadi, dapat dikatakan bahwa melalui teks fabel diharapkan peserta didik dapat menerapkan karakter-karakter yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dekade akhir-akhir ini peserta didik mengalami krisis moral, sebuah krisis yang menyerang generasi muda, khususnya pada usia sekolah. Anak muda Indonesia saat ini mengalami krisis moralitas dan intelektualitas dalam level yang mengkhawatirkan yang terjadi di masyarakat umum bahkan di dunia pendidikan. Tidak sedikit kasus penganiayaan terhadap guru yang dilakukan oleh siswanya sendiri, dengan alasan-alasan yang sepele dan tidak masuk akal. Motif penganiayaan hanya dilakukan dengan alasan tidak terima ditegur oleh guru karena kerapian dan tingkah laku. Ini mungkin contoh kecil yang jumlahnya tidak sedikit, kasus ini menggambarkan bagaimana kondisi mental anak muda bahkan peserta didik yang sedang 'sakit'. Perbuatan tersebut merupakan keluaran dari sikap tidak peduli dengan lingkungan, tidak peduli dengan orang lain, hilangnya sopan-santun, jauh dari agama, dan segala sifat 'tidak baik' lainnya. Pendek kata, generasi penerus bangsa kita sedang mengalami krisis moralitas. Hal seperti ini yang membuktikan bahwa pendidikan karakter perlu diimplementasikan agar dapat membendung berbagai krisis moral yang terjadi. Terutama yang terjadi di sekolah, integrasi pendidikan tidak boleh gagal. Guru harus mampu dan

mengintegrasikan pendidikan karakter ke dalam pembelajaran (Saiful, 2015, h. 59.)

Pentingnya pembelajaran teks fabel disampaikan kepada siswa, disebabkan teks fabel merupakan teks yang memiliki tujuan untuk memahami struktur dan makna teks fabel baik secara lisan maupun tulisan, memahami nilai karakter dalam cerita fabel yang sarat akan nilai luhur, serta mengamalkan cerita fabel dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sangat berguna sebagai salah satu usaha untuk mencegah atau memperbaiki rusaknya moral dan hilangnya karakter budi luhur dari peserta didik. Namun, kenyataannya proses pembelajaran teks fabel di SMP mengalami beberapa kesulitan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rivi Sukmawati (dalam skripsinya, oktober 2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Comic Script* terhadap Kemampuan Menulis Siswa pada Materi Cerita Fabel Kelas VII SMPN 8 Banda Aceh” yang dikatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi dan menulis cerita fabel masih rendah. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, yaitu (1) kurangnya minat siswa dalam menulis teks fabel serta siswa masih kesulitan dalam menuangkan idenya dengan baik ke dalam sebuah teks. Hal tersebut terlihat pada siswa yang tidak dapat menyelesaikan tugas menulis fabel selama jam pelajaran berlangsung yang akhirnya tugas harus diselesaikan di rumah. (2) dalam proses pembelajaran guru masih kurang dalam menggunakan media dan bahan ajar yang baik. Selain itu,

media dan bahan ajar yang digunakan masih terbatas, sehingga siswa merasa bosan dan mengantuk.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Elpi Zulita (2021) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual Menulis Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kaur” yang mengatakan bahwa faktor penyebab rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks fabel dikarenakan media pembelajaran yang digunakan guru adalah berbasis visual dan metode ceramah, sehingga peserta didik tidak fokus dan kurang aktif. Peserta didik juga kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena pembelajaran hanya berpaku pada buku. Hasil tugas menulis teks fabel oleh siswa sebanyak 26 orang, hanya 7 orang yang mencapai nilai KKM sedangkan 19 orang lainnya masih di bawah KKM.

Pembahasan materi teks fabel masih kurang dalam buku siswa yang diterbitkan oleh kemendikbud, baik itu dari penjelasan dasar hingga contoh-contoh yang disajikan. Tampilan dari materi fabel dalam buku juga tidak menarik, tidak ada gambar dan tidak ada warna, bila proses pembelajaran dilakukan hanya dengan buku tersebut maka siswa akan cepat merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar.

Adanya media dalam proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, agar terdapat proses diskusi dan komunikasi timbal balik antar guru dan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk merencanakan sebuah video pembelajaran yang baik dan layak digunakan,

sebagai alat bantu dalam memahami materi pembelajaran. Hadirnya video pembelajaran dapat menarik minat, menumbuhkan motivasi belajar siswa yang masih rendah dan cepat merasa bosan. Video pembelajaran sangat baik jika dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, karena dapat menampilkan atau menyajikan informasi dengan jelas dan secara langsung kepada peserta didik. Selain itu bahan ajar ini juga dapat merangsang dua aspek sekaligus, yaitu materi visual yang merangsang indra penglihatan dan materi auditif yang merangsang indra pendengaran peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Zaenal dengan menggunakan jenis bahan ajar ini dapat meningkatkan ingatan 14% menjadi 38%. Dalam penelitiannya juga menunjukkan hingga 200% perbaikan kosa kata ketika disampaikan dengan visual. Bahkan waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan konsep berkurang hingga 40% untuk menambah persentasi verbal (Purwanti, 2015). Minimnya bahan ajar yang inovatif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan dengan salah satu guru di SMP Negeri 1 Bangko Pusako ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran teks fabel. Permasalahan tersebut antara lain yang pertama, siswa hanya menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan siswa dan tidak ada bahan ajar pendukung lainnya; kedua, guru merasa bahwa buku pegangan yang digunakan sudah cukup efektif untuk siswa dalam menerima materi pembelajaran yang diberikan; ketiga, siswa tidak tertarik melakukan pembelajaran dengan hanya menggunakan bahan ajar berupa buku pegangan

siswa; Keempat, pengembangan bahan ajar berbentuk video pembelajaran berbasis aplikasi Flipaclip belum pernah dilakukan di SMP Negeri 1 Bangko Pusako.

Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi flipaclip yang menghasilkan video pembelajaran yang perlu untuk direalisasikan di sekolah ini, sebab hasil dari upaya ini dapat dijadikan solusi bagi siswa dan guru dalam menciptakan atmosfer kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar yang menarik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat menikmati dan mudah memahami pada saat materi berlangsung. Maka bahan ajar yang inovatif dan interaktif layak dan diperlukan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran teks fabel berbasis aplikasi flipaclip. Untuk mengetahui hasil pengembangan bahan ajar audiovisual berbasis aplikasi flipaclip dan dampaknya bagi pembelajaran teks fabel, dibutuhkan penelitian yang mendalam.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan sebelumnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbasis Aplikasi Flipaclip Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran materi teks fabel mata pelajaran bahasa Indonesia hanya menggunakan buku paket/cetak dari Kemendikbud.
2. Kurangnya Indikator Pecapaian Kompetensi yang dirumuskan oleh guru bidang studi bahasa Indonesia.
3. Kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia, salah satunya pada materi teks fabel. Terlihat dari hasil belajar yang rendah serta peserta didik sering kali merasa bosan dengan materi pelajaran hingga membuat suasana belajar mengajar tidak kondusif.
4. Minimnya upaya pemanfaatan teknologi dalam membantu proses pembelajaran yang lebih optimal.
5. Pengembangan materi ajar untuk bahan ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip belum pernah dilakukan di SMP Negeri 1 Bangko Pusako.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan tersebut, tidak semua masalah dapat dibahas kareda adanya keterbatasan kemampuan, waktu, serta dana, dan agar lebih memperdalam analisa data, maka dalam penelitian ini hanya akan membahas beberapa cakupan sebagai berikut:

1. Mengembangkan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip untuk siswa kelas VII.

2. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia, materi teks fabel kelas VII SMP.
3. KD 3.16

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang peneliti sampaikan sebelumnya, maka dapat ditentukan rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako?
2. Bagaimana bentuk materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako yang dikembangkan?
3. Bagaimana kelayakan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako
2. Mendeskripsikan bentuk materi ajar teks fabel berbasis aplikasi teks fabel untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako
3. Mendeskripsikan kelayakan materi ajar teks fabel berbasis aplikasi flipaclip untuk siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangko Pusako.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi dalam manfaat teoritis dan praktis. Kedua manfaat tersebut adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak dalam memberikan gambaran mengenai pengembangan materi ajar menjadi bahan ajar audiovisual berbentuk video pembelajaran berbantuan aplikasi Flipaclip pada materi teks fabel.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini digunakan sebagai salah satu acuan dalam kegiatan pembelajaran dalam konteks pengembangan bahan ajar serta memberikan pengalaman pada sekolah yang berkaitan dengan penelitian.
- b. Bagi guru bidang studi bahasa Indonesia, penelitian ini kiranya dapat dipakai sebagai pengalaman dan penambahan rujukan dalam mengembangkan bahan ajar dengan berbantuan aplikasi Flipaclip.
- c. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat dalam menambah minat siswa dalam pembelajaran teks fabel.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar dan rujukan teori penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar audiovisual berbentuk video pembelajaran.