

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang mengarahkan siswa kepada kemampuan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Berkomunikasi secara lisan yang dimaksud adalah bercerita, menyampaikan informasi, memberikan pendapat dan lain-lain. Sedangkan komunikasi tulisan seperti mengembangkan teks prosedur, memproduksi teks eksplanasi, menyusun laporan, merancang proposal, menyusun resensi. Kemampuan tersebut harus dikuasai siswa dengan bantuan guru. Sebagai fasilitator guru berperan penting dalam memajukan setiap proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Aprina Sirait (2019) yang menyatakan bahwa apabila siswa telah merasa senang dalam belajarnya, dengan demikian semangat belajarpun akan meningkat. Kunci dari pengembangan bahan ajar yang inovatif terletak pada kreativitas guru itu sendiri. Hal demikian seharusnya bukan

menjadi hambatan namun adalah tantangan bagi guru untuk dapat melakukan *upgrade* kemampuan mengembangkan potensi dirinya dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif.

Keterampilan berbahasa untuk menyampaikan pikiran dan informasi secara tertulis disebut keterampilan menulis. Guna memiliki kemampuan menulis yang baik, guru sering memberi latihan dan penguatan serta contoh-contoh yang baik. Namun, siswa belum berhasil dalam kegiatan menulis teks. Kesulitan dalam menulis yang dialami oleh siswa disebabkan oleh faktor siswa sendiri maupun faktor dari guru dalam memberikan materi pembelajaran. Akibat kesulitan menulis yang dialami siswa, hampir seluruh siswa dalam mengerjakan tugas menulis teks eksplanasi mengambil tulisan orang lain yang ada di internet dan kadang tidak mengubah sedikit pun tulisan tersebut (Susetyo, 2009:1). Hal ini sejalan dengan pendapat (Darmadi, 1996. Saputra, 2009 dalam Jurnal ilmiah korpus, 2020) kesulitan yang dialami siswa disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah pemahaman siswa seperti tanda baca, penggunaan ejaan, menentukan judul, dalam menggunakan istilah, memilih ide yang menarik, menentukan

topik dan pemilihan kosa kata. Faktor eksternal berasal dari guru dan sarana prasarana yang diberikan. Salah satu diantaranya adalah bahan ajar yang digunakan.

Bahan ajar yang sering digunakan di SMA adalah buku paket yang disediakan oleh sekolah berbentuk buku cetak. Seperti yang bahan ajar yang digunakan di sekolah SMAN Unggul Subulussalam masih bertumpu pada buku paket dengan bantuan power point yang disediakan guru. Hal ini membuat pembelajaran cenderung monoton dan membuat siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi. Proses pembelajaran belum menggunakan bahan ajar sesuai minat belajar siswa.

Pada kurikulum 2013 pemahaman lebih ditekankan pada jenis, kaidah dan konteks suatu teks. Sehingga memudahkan peserta didik memahami makna yang terkandung dalam suatu teks dan menyajikan gagasan yang tepat sehingga memudahkan orang lain memahami gagasan yang disampaikan. Dalam kehidupan sehari-hari, kita selalu dihadapkan dengan teks terutama pada artikel, kerap ditemukan teks eksplanasi, pentingnya pemahaman teks eksplanasi berhubungan dengan

fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya dan lain sebagainya.

Sebuah peristiwa baik alam maupun sosial yang terjadi disekitar kita, selalu memiliki hubungan sebab akibat serta juga proses. Hal ini disebut juga teks eksplanasi, yaitu teks yang berisi tentang proses mengapa dan bagaimana suatu peristiwa alam, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, dan juga lainnya bisa terjadi. Kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitar kita seharusnya tidak hanya kita amati serta dirasakan saja, tetapi sekaligus digunakan sebagai pembelajaran. Adapun peran teknologi yang berkaitan dengan teks yang dapat kita rasakan saat ini adalah pengolahan data, seperti *e-learning*, pengerjaan tugas berbasis IT. Dampak penggunaan teknologi ini semakin terasa di masa pandemi seperti sekarang, karena pembelajaran tidak bisa dilakukan secara langsung. Aktivitas tersebut tidak lepas dari penggunaan teknologi dan siswa semakin dekat dengan membaca dan menulis teks.

Materi teks eksplanasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI terdapat pada KD 3.3, 4.3, 3.4, dan 4.4. KD 3.3 berisi mengidentifikasi informasi (pengetahuan dan urutan

kejadian) dalam teks eksplanasi lisan dan tulis. KD 4.3 berisi tentang mengkonstruksi informasi (pengetahuan dan urutan kejadian) dalam teks eksplanasi lisan dan tulis. KD 3.4 menganalisis struktur dan kebahasaan struktur dan kebahasaan teks eksplanasi. KD 4.4 memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulisan dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

Pembelajaran di sekolah memerlukan bahan ajar yang menarik agar siswa lebih semangat dan termotivasi. Pembelajaran akan membosankan bagi siswa kalau bahan ajar yang tidak bervariasi. Menurut Darmadi (2009) bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar elektronik merupakan bahan ajar yang isi materialnya dimuat dalam bentuk elektronik. Mengacu pada pengertian bahan ajar sebelumnya, bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam interaktif

multimedia. Multimedia yang dimaksudkan disini yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Multimedia yang dimaksud juga sering diidentikkan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer (CBI), yang termasuk kedalam 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 atau slide interaktif, *e-learning*, dan lain sebagainya.

Melihat situasi dan kondisi saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan. Salah satu caranya adalah melakukan kegiatan pembelajaran secara *online* dengan memanfaatkan teknologi seperti: *Google Classroom*, *Google Meet*, *Zoom* dan lainnya.

Tidak hanya itu pembelajaran di sekolah juga memerlukan bahan ajar yang menarik agar siswa lebih semangat dan termotivasi, karena bahan ajar yang tidak bervariasi, pembelajaran akan membosankan bagi siswa. Penggunaan bahan ajar sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran agar kompetensi suatu pembelajaran tercapai. Pembelajaran tidak akan berjalan

secara optimal apabila bahan ajar dalam pelaksanaannya tidak memadai. Penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik juga merupakan salah satu upaya yang diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memperbaiki pemahaman dan cara peserta didik dalam memahami teks eksplanasi (Saripah, 2021: 1, Herdiyanto, 2022: 10). Maka dari itu, diperlukan inovasi baru dalam menyediakan bahan ajar kepada siswa yang bisa menarik minat siswa untuk belajar, seperti menyediakan bahan ajar elektronik yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun, salah satunya adalah kode respons cepat. Penggunaan teknologi seperti bahan ajar elektronik berbasis kode respons cepat yang dapat memfasilitasi pembelajaran adalah merupakan suatu keharusan. Hasil observasi terhadap siswa SMAN Unggul Subulussalam menyatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan bahan ajar elektronik berbantuan kode respon cepat sebagai media pembelajaran, meskipun hampir semua siswa menggunakan *handphone* untuk *browsing* dalam menyelesaikan tugas. Di sisi lain ditemukan bahwa guru cenderung melaksanakan pembelajaran konvensional karena keterbatasan alat praktikum, keterbatasan waktu dan

manajemen kelas. Khusus untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *online* seperti penggunaan bahan ajar elektronik berbasis kode respons cepat yang dapat digunakan guru untuk mengatasi keterbatasan alat dan waktu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di sekolah SMAN Unggul Subulussalam ditemukan bahwa di sekolah tersebut masih menggunakan bahan ajar yang terbatas seperti bahan ajar cetak (buku paket) berbantuan power point, sementara minat siswa sudah beralih dari buku teks ke pemanfaatan teknologi seperti penggunaan gawai. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut. Wawancara menunjukkan bahwa dalam penggunaan bahan ajar cetak dan power point, guru masih banyak menjelaskan materi berdasarkan isi yang terdapat dalam bahan ajar cetak tersebut dan guru belum memakai sumber belajar lain. Sehingga, bahan ajar tersebut kurang efektif digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran karena banyak siswa yang tidak tertarik dan masih tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal tersebut membuat minat dan motivasi siswa berkurang dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil pengamatan lainnya yang

teridentifikasi masalah ialah siswa cenderung memiliki anggapan pembelajaran menulis teks eksplanasi hanyalah mata pelajaran yang sering menampilkan artikel-artikel mengenai proses terjadinya, sebab, dan akibat dari suatu fenomena alam. Misalnya, gempa bumi, tsunami, siklus hujan, gunung berapi, dan sebagainya. Sehingga pembelajaran membosankan bagi siswa, akibatnya berdampak pada rendahnya hasil belajar pada materi teks eksplanasi. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan bahan ajar elektronik perlu dilakukan di sekolah ini sebab hal ini dapat menjadi solusi bagi siswa dan guru karena produk yang dihasilkan dapat digunakan secara *online* dan *offline* dengan menggunakan *infocus* maupun gawai.

Berdasarkan data hasil belajar yang diberikan guru sebanyak 78% siswa tidak tuntas mencapai KKM 80 dalam menulis teks eksplanasi, nilai rata-rata yang dicapai adalah 55. Berdasarkan hal tersebut guru mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan perlu inovasi baru dan dibuat berdasarkan dengan minat siswa. Berdasarkan kriteria bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang dirangkai berdasarkan minat belajar siswa. Djamarah (2011: 191) menyatakan bahwa minat sangat

berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, karena tidak banyak yang bisa diharapkan untuk menghasilkan prestasi belajar dari seorang anak yang belajar tanpa minat dari diri sendiri pada mata pelajaran yang siswa itu tidak sukai. Selanjutnya Slameto (2010: 57) minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila pelajaran tersebut tidak ada daya tarik untuk siswa itu sendiri maka mereka tidak akan belajar secara maksimal atau mereka tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Selain itu berdasarkan beberapa hasil penelitian tentang minat belajar juga membuktikan bahwa siswa yang memiliki minat dalam belajar itu memiliki hubungan positif dengan hasil belajarnya (Anggraini, 2013; Wasti 2013; Afriza, R, dkk 2014). Maka peranan minat sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar, dimana minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan suka sehingga diperoleh kepuasan dalam belajar.

Guntur dan Didik (2019) mengatakan dalam penelitiannya dapat kita lihat secara ringkas data yang dapat disajikan yakni pada tahap analisis kebutuhan diperoleh data 79,2 % mahasiswa setuju jika dikembangkan bahan ajar berbasis kode respons cepat (*QR Code*). Pada tahap pengembangan melalui

tahap uji validasi sehingga kesimpulan yang dapat ditarik dari data yang sudah dijabarkan diatas adalah bahan ajar berbasis kode respons cepat (*QR Code*) layak dan bisa digunakan. Dini dan Susanti (2021) telah memanfaatkan kode respons cepat (*QR Code*) dan mengatakan dalam jurnalnya bahwa penelitian pengembangan bahan ajar berbasis kode respons cepat (*QR Code*) ini diperoleh hasil kelayakan sebesar 95,27%. Sehingga rata-rata skor kelayakan yang diperoleh dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis adalah 93,41% dan memiliki kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan karakteristik bahan ajar kode respons cepat *QR Code* yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, bahan ajar ini mampu mengatasi kesulitan belajar siswa.

Berdasarkan karakteristik dan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian ini agar sekiranya dapat membawa pembaharuan dalam pengembangan bahan ajar. Adapun judul penelitian ini, ialah “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menulis Teks Eksplanasi Kontekstual Berbantuan Kode Respons Cepat Kelas XI di SMA Negeri Unggul Subulussalam Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran teks eksplanasi masih terfokus pada buku teks.
2. Bahan ajar yang digunakan guru kurang menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif dan masih lemah dalam penggunaan teknologi.
3. Kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan buku paket berbantuan power point dan kurangnya elaborasi.
4. Materi yang diangkat dalam pembelajaran tidak berdasarkan kejadian-kejadian masa kini.
5. Bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran teks eksplanasi tidak memperhatikan minat siswa.

1.3 Batasan Masalah

Suatu masalah dalam penelitian harus spesifik karena peneliti akan menemukan kesulitan dalam melakukan penelitian apabila masalah yang diteliti terlalu luas. Maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan pengembangan bahan ajar elektronik

berbantuan kode respons cepat khususnya pada materi teks eksplanasi di SMAN Unggul Subulussalam.

1.4 Rumusan Masalah

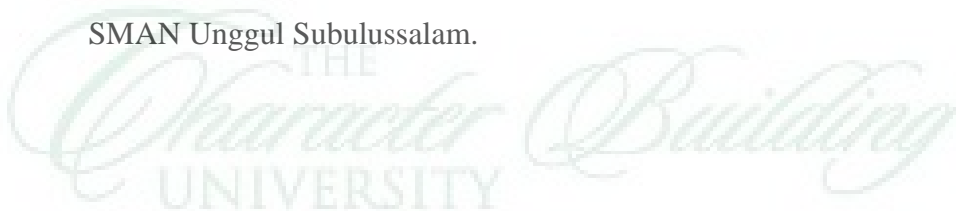
Berdasarkan batasan masalah yang peneliti paparkan sebelumnya, maka dapat ditentukan rumusan masalah dari penelitian ini ialah:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar elektronik berbantuan kode respons cepat sebagai bahan ajar materi teks eksplanasi kontekstual di kelas XI SMAN Unggul Subulussalam?
2. Bagaimana bentuk produk bahan ajar elektronik berbantuan kode respons cepat pada materi teks eksplanasi kontekstual?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar elektronik berbantuan kode respons cepat sebagai bahan ajar materi teks eksplanasi kontekstual di kelas XI SMAN Unggul Subulussalam?
4. Bagaimanakah efektivitas bahan ajar elektronik berbantuan kode respons cepat sebagai bahan ajar materi teks eksplanasi kontekstual di kelas XI SMAN Unggul Subulussalam?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini, ialah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar elektronik berbantuan kode respons cepat sebagai bahan ajar materi teks eksplanasi kontekstual di kelas XI SMAN Unggul Subulussalam.
2. Menghasilkan produk bahan ajar elektronik berbantuan kode respons cepat pada materi teks eksplanasi kontekstual kelas XI di SMAN Unggul Subulussalam.
3. Mengetahui kelayakan bahan ajar elektronik berbantuan kode respons cepat pada materi teks eksplanasi kontekstual kelas XI di SMAN Unggul Subulussalam.
4. Mengetahui efektivitas bahan ajar elektronik berbantuan kode respons cepat pada materi teks eksplanasi kontekstual kelas XI di SMAN Unggul Subulussalam.



1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca yang lebih luas terutama dalam kemampuan mengembangkan bahan ajar elektronik pada materi teks eksplanasi kontekstual.
 - b) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan teori dan pemahaman baru mengenai bahan ajar elektronik berbantuan kode respons cepat sehingga dapat diterapkan oleh pembaca dalam materi teks eksplanasi kontekstual.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Peneliti
Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik. Penelitian ini juga melatih peneliti untuk menemukan dan menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam pengembangan bahan ajar elektronik.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi guru bahasa Indonesia dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran teks eksplanasi dan meningkatkan potensi belajar siswa dengan menggunakan bahan ajar elektronik berbantuan kode respons cepat.

c) Bagi Siswa

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