

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahan ajar merupakan seperangkat materi yang dirancang secara sistematis dalam bentuk tertulis dan tidak tertulis yang digunakan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran agar tercapai kompetensi standar dan kompetensi dasar dalam kurikulum. Selanjutnya, Bahan ajar menurut Prastowo, A., (2012) adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak, sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar.

Fungsi bahan ajar bagi guru adalah sebagai pedoman bagi guru dalam meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan interaktif serta alat evaluasi pembelajaran. Selanjutnya, fungsi bahan ajar bagi peserta didik adalah pedoman bagi peserta didik dalam belajar secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing kapan saja dan dimana saja. Bahan ajar memenuhi fungsi dengan baik menurut Kosasih, E., (2021) yaitu bagi peserta didik, bahan ajar harus memberikan pengetahuan dan informasi secara sistematis dan terprogram. Bagi guru, bahan ajar menyampaikan materi secara terprogram sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Berdasarkan kurikulum 2013 salah satu teks yang harus dicapai siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia semester genap kompetensi pengetahuan dan keterampilan kelas X SMA adalah 3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis. 4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis.

Negosiasi adalah bentuk interaksi sosial untuk mencapai kesepakatan antara satu pihak dengan pihak yang lain. Negosiasi menurut KBBI V Daring (2016) merupakan proses tawar menawar dengan jalan berunding untuk mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak (kelompok atau organisasi) dan pihak (kelompok atau organisasi) yang lain.

Teks Negosiasi adalah dialog negosiasi antara satu pihak dengan pihak yang lain untuk mencapai kesepakatan. Teks Negosiasi mengajarkan siswa untuk mencapai kesepakatan. Teks Negosiasi terdiri atas tiga bagian, yaitu pembukaan, isi, dan penutup.

Pembelajaran Digital merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi yang terhubung dengan jaringan internet. Pembelajaran digital memiliki kelebihan antara lain yaitu, pelaksanaannya dapat dilakukan dimanapun dalam kondisi apapun, tidak terbatas pada tempat, tidak harus menyertakan tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik (Ak, M. F., dkk, 2021: 6).

Pembuatan bahan ajar pada materi teks negosiasi memerlukan aplikasi untuk melakukan pengembangan, maka digunakan aplikasi *anyflip*. Aplikasi *anyflip* merupakan sebuah platform untuk pembuatan buku digital yang memuat link, video, suara, gambar, dan teks. Aplikasi *anyflip* merupakan salah satu aplikasi yang didesain untuk membantu guru dalam membuat animasi ebook yang bisa digunakan di desktop dan mobile serta menyampaikan materi pembelajaran yang menarik bagi siswa (Handayati, S., 2020: 371).

Sekar Sari, A., (2021) pembelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 10 Palembang diketahui bahwa hasil nilai rata-rata menulis teks negosiasi

masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Negeri 10 Palembang pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X adalah 75. Bukan skala penilaian yang kecil namun bisa termasuk ke dalam kategori skala yang besar untuk mencapai KKM di angka 75, hasil ketuntasan yang diperoleh tergolong rendah sebesar 45% apalagi jika dengan sistem belajar daring seperti sekarang ini bisa saja mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Lubis Fauzah, A., (2017) keterampilan menulis teks negosiasi siswa masih belum sesuai dengan struktur teks negosiasi hal ini dibuktikan dari hasil tugas menulis teks negosiasi siswa yang diikuti oleh 30 siswa. Dikatakan rendah karena masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan. Rendahnya hasil tugas menulis teks negosiasi tersebut adalah dari 30 siswa yang mengikuti, ternyata 22 siswa belum mendapatkan nilai batas KKM, sedangkan 8 siswa sudah memenuhi batas KKM yang telah ditentukan.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bidang studi bahasa Indonesia di SMA Swasta Gajah Mada Ibu Nuraida, S.Pd., pembelajaran bahasa Indonesia kelas X terdapat empat permasalahan. Permasalahan pertama, bahan ajar yang digunakan tidak bervariasi hanya berupa buku teks; kedua, bahan ajar yang digunakan masih bersifat umum karena contoh-contoh teks yang digunakan tidak dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa; ketiga, bahan ajar yang digunakan belum memperkaya pengetahuan siswa dalam kompetensi mengevaluasi dan menjelaskan teks negosiasi; keempat, aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran belum menjadikan siswa interaktif.

Yunarida, A., dkk (2020) dalam penelitian berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Negosiasi di SMK Kota Semarang (*Development Of Teaching Materials Writing Negotiation Text In Vocational School, Semarang City*). Kelayakan bahan ajar menulis teks negosiasi melalui surat niaga yang dikembangkan memperoleh nilai dari segi kecakupan isi sebesar 90 (sangat layak), segi ketepatan isi memperoleh nilai 83,33 (layak), segi kemudahan pemahaman memperoleh nilai 76,67 (layak), segi kemenarikan isi memperoleh nilai 76,67 (layak), dan dari segi kualitas keseluruhan terhadap produk bahan ajar memperoleh nilai 83,33 (layak). Bahan ajar tersebut dapat dijadikan sumber belajar yang mampu membantu peserta didik dalam mencapai ketuntasan pembelajaran.

Anggelina, R., & Sylvia, I., (2021) dalam penelitian berjudul Efektivitas E-Modul Pembelajaran Sosiologi Berbasis *Anyflip* dalam Meningkatkan Penguasaan Materi Siswa Kelas XI di SMA. Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0.000 < 0.05$) dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Merangin sebelum dan sesudah diberikanya perlakuan yaitu e-modul pada pembelajaran sosiologi berbasis *anyflip*. Hasil ini memperlihatkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *anyflip* pada pembelajaran sosiologi SMA kelas XI IPS 2 pada materi integrasi sosial efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 6 Merangin, khususnya pada materi integrasi sosial.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penulis berencana melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Negosiasi

Berbantuan Aplikasi *Anyflip* pada Siswa Kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1) Bahan ajar yang digunakan tidak bervariasi hanya berupa buku teks.
- 2) Bahan ajar yang digunakan masih bersifat umum karena contoh-contoh teks yang digunakan tidak dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- 3) Bahan ajar yang digunakan belum memperkaya pengetahuan siswa dalam kompetensi mengevaluasi dan menyusun teks negosiasi.
- 4) Aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran belum menjadikan siswa interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka permasalahan dalam penelitian harus spesifik agar peneliti tidak menemukan kesulitan dalam melaksanakan penelitian. Permasalahan pada penelitian ini difokuskan pada kompetensi 3.10 dan 4.10 teks negosiasi, yaitu pembuatan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan?

- 2) Bagaimana bentuk produk bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan.
- 2) Mendeskripsikan bentuk produk bahan ajar materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* pada siswa kelas X SMA Swasta Gajah Mada Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini kepada pihak-pihak yang terkait adalah sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia, terkhusus materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip* pada siswa kelas X SMA.

- 2) Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, bagi guru, bagi siswa, dan bagi peneliti selanjutnya yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Bagi Sekolah

Sebagai sosialisasi pembuatan bahan ajar bahasa Indonesia materi teks negosiasi berbantuan aplikasi *anyflip*.

b. Bagi Guru

Masukan dalam pembuatan bahan ajar Bahasa Indonesia materi teks negosiasi.

c. Bagi Siswa

Secara mandiri dapat memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks negosiasi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai referensi ilmu pengetahuan dalam memilih topik penelitian pendidikan. Sebagai salah satu penelitian yang relevan untuk mengetahui gambaran penelitian pengembangan.