BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu bidang kajian teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Dalam pengembangan bahan ajar mencakup proses merancang, mengembangkan, dan menyusun materi-materi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran tertentu. Tujuannya adalah untuk menciptakan materi-materi yang efektif dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada para pelajar. Pengembangan bahan ajar yang menyenangkan dan menanamkan nilai-nilai moral untuk peserta didik sangat diperlukan. Hal ini untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam ranah aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Nurgiantoro (2012:10) menyatakan, “Cerpen sesuai dengan namanya adalah cerita pendek. Akan tetapi berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya, tidak ada satu kesepakatan di antara para pengarang dan para ahli.” Peserta didik juga dibimbing untuk menghasilkan tulisan-tulisan yang merupakan hasil dari kegiatan mengkhayal atau imajinasi mereka. Oleh karena itu, untuk mewujudkan hal tersebut perlu upaya yang efektif dari seorang guru. Salah satunya melalui bahan ajar yang tepat diterapkan pada saat pembelajaran khususnya pada bahan ajar teks cerita pendek.

Pada pembelajaran teks cerita pendek perlu juga adanya inovasi pada media pembelajaran guna memfokuskan perhatian peserta didik agar tertarik pada materi

pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran cerita pendek masih sering dijumpai seorang pendidik masih menggunakan cara yang konvensional baik penggunaan media belajar atau metode belajar (Wicaksono, 2017). Dengan media pembelajaran *Flipbook* memungkinkan peserta didik dapat menikmati materi yang tidak hanya pada bentuk tulisan namun, dalam bentuk gambar, suara, dan video (Fitriasari et al., 2021; Munawaroh et al., 2021). Dengan adanya media interaktif *Flipbook* diharapkan peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar (Fitri & Pahlewi, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa proses pendidikan tidak harus dilaksanakan secara konvensional, namun guru dapat mencari dan mempergunakan alternatif atau sumber belajar lain untuk menjadikan proses belajar mengajar yang awalnya abstrak dan sulit dipahami menjadi sebuah materi yang menarik serta mudah dipahami dengan menggunakan pengembangan bahan ajar.

Bahan ajar adalah faktor terpenting pada keefektifan pembelajaran, kurangnya materi ajar tentunya akan mempengaruhi kualitas pembelajaran. Thamrin (2014: 91) mengemukakan 3 alasan yang menjadi pertimbangan pengembangan bahan ajar, yaitu: 1) Kesesuaian bahan ajar dengan tuntutan kurikulum, 2) Kesesuaian bahan ajar dengan karakter peserta didik, 3) Kesesuaian bahan ajar dengan tuntutan permasalahan pembelajaran di kelas. Pembelajaran bahasa di kelas dimaksudkan untuk membantu orang berkomunikasi dengan lancar, baik secara lisan maupun tulisan. Empat keterampilan berbahasa yang dapat dipelajari: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, bahwa ditemukan fasilitas di SMP Negeri 9 Pematang Siantar yang cukup memadai. Dapat dilihat dari ruangan kelas, perpustakaan sekolah, dan tempat ibadah. Namun pada sekolah ini tidak ditemukan laboratorium yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang memerlukan ruang laboratorium. Melalui wawancara peneliti dengan guru kelas masih terdapat siswa yang kurang fokus dalam proses pembelajaran yang berlangsung dikarenakan kecenderungan asyik bermain serta siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini sangat berpengaruh terhadap sumber media pembelajaran dan alat peraga yang terbatas yang dimiliki guru maupun fasilitas dari pihak sekolah yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik SMP Negeri 9 Pematang Siantar membuktikan bahwa media yang digunakan guru kurang menarik dan monoton dikarenakan bahan ajar yang digunakan masih berupa buku cetak. Hal ini membuat peserta didik merasa sulit dalam menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan guru dikelas termasuk pada materi teks cerita pendek sehingga membuat peserta didik kurang meminati pembelajaran mengenai cerita pendek. Oleh karena itu pengembangan bahan ajar teks cerita pendek yang lebih menarik dan bervariasi secara bahasa maupun tampilan sangatlah diperlukan dengan adanya bahan ajar puisi dapat meningkatkan minat, bakat, daya inspirasi serta imajinasi peserta didik yang dapat terwujud melalui bahan ajar cerita pendek berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook*.

Pembelajaran menarik dan menyenangkan diciptakan dengan memanfaatkan media interaktif berbasis digital. Salah satu materi pembelajaran yang memanfaatkan media ajar interaktif berbasis *Kvisoft Flipbook* adalah Bahasa Indonesia. Pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berkomunikasi dengan baik, benar, dan tepat baik secara tulis maupun lisan (Sidik & Kartika, 2020; Sugianto et al., 2017; Yusi Kamhar & Lestari, 2019). Peserta didik cenderung tertarik dengan hal baru, dan *Kvisoft Flipbook* membuat gambar ilustrasi yang mampu menarik minat belajar peserta didik.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian penulis Yuliana Kurniasari (2023) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif *Kvisoft Flipbook* Maker Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah model ADDIE. Terdapat beberapa persamaan penelitian yang dilakukan Yuliana Kurniasari dengan peneliti yaitu sama-sama meneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*).

Salah satu teks yang dipelajari siswa kelas IX SMP berdasarkan kurikulum 2013 ialah teks cerita pendek yang merupakan bagian dari fiksi. Pembelajaran teks cerita pendek kelas IX terdapat pada kurikulum 2013 dalam KD 4.5, dan 4.6. KD 4.5 Menyimpulkan unsur-unsur pembangun karya sastra dengan bukti yang mendukung dari cerita pendek yang dibaca atau didengar. KD 4.6 tentang Mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan bahan ajar pada kd 4.6 mengenai mengungkapkan pengalaman dan gagasan cerita pendek yang tidak dimuat banyak pada buku paket dengan menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook* untuk menyajikan teks cerita pendek kepada siswa kelas IX SMP Negeri 9 Pematang Siantar pada tahun ajaran 2024/2025. Yang menjadi kekurangan pada bahan ajar sebelumnya berdasarkan indikator 4.6.1 yaitu merancang pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita dan indikator 4.6.2 yaitu mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur dan aspek kebahasaan yang belum termuat optimal karena masih menggunakan bahan ajar buku teks. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa serta memberikan alternatif baru dalam penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan di era digital ini.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Berbantuan Aplikasi *Kvisoft Flipbook* pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 9 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah hal yang mendasar dan yang utama dalam penelitian. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bahan ajar yang digunakan belum bisa menarik perhatian peserta didik. Hal ini dibuktikan bahwa bahan ajar yang digunakan kurang memadai.
2. Kurang meningkatnya kemampuan membaca peserta didik, hal tersebut dibuktikan bahwa kurangnya minat baca pada diri peserta didik.
3. Siswa kurang memiliki ide dan imajinasi yang mempengaruhi ketidakefektifitasan pembelajaran.
4. Guru tidak memiliki bahan ajar yang bervariasi untuk membantu siswa dalam menyerap pembelajaran yang diberikan.
5. Peserta didik hanya sebagai pendengar. Hal ini dibuktikan bahwa guru hanya menggunakan media berupa buku pelajaran yang tebal dan hanya bercerita.

C. Batasan Masalah

Dengan keterbatasan kemampuan, waktu, maupun untuk menghindari permasalahan yang meluas dalam penelitian serta untuk memperoleh hasil yang lebih baik, maka peneliti membatasi masalah penelitian pada **“Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Berbantuan Aplikasi *Kvisoft Flipbook* pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 9 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2024/2025”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar Cerita Pendek berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook* pada siswa kelas IX Negeri 9 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana bentuk bahan ajar Cerita Pendek berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook* pada siswa kelas IX Negeri 9 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar Cerita Pendek berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook* pada siswa kelas IX Negeri 9 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan penelitian.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis proses pengembangan bahan ajar Cerita Pendek berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook* pada siswa kelas IX Negeri 9 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Menganalisis bentuk produk pengembangan bahan ajar Cerita Pendek berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook* pada siswa kelas IX Negeri 9 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2024/2025.
3. Menganalisis kelayakan bahan ajar Cerita Pendek berbasis aplikasi *Kvisoft Flipbook* pada siswa kelas IX Negeri 9 Pematang Siantar Tahun Ajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis.

- a. Sebagai faktor pendorong untuk pendidik dalam mengembangkan bahan ajar cerita pendek menggunakan aplikasi.
- b. Menambahnya pengetahuan dan wawasan baru mengenai penggunaan aplikasi *Kvisoft Flipbook*.
- c. Sebagai rujukan dan sumber informasi sekunder bagi peneliti khususnya pengembangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, dapat mengasah kreativitas, ide dan bakat peserta didik dalam pembelajaran teks cerita pendek serta memotivasi siswa belajar melalui bahan ajar menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook*.
- b. Bagi sekolah, menjadi bahan ajar alternatif yang digunakan di sekolah sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Bagi guru, membantu tenaga pendidik untuk menjalankan tugas mengajar dengan baik serta memberikan masukan dan perbaikan mengenai pengembangan bahan ajar.
- d. Bagi peneliti, Peneliti mengembangkan bahan ajar teks cerita pendek dalam penggunaan aplikasi *Kvisoft Flipbook* sehingga menambah wawasan.