

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan. Pendidikan adalah proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk tujuan kedewasaan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Tujuan pendidikan untuk menjadi manusia yang sempurna tidak lain adalah motivasi untuk mendorong manusia agar selalu memaksimalkan potensi alam yang dimilikinya melalui pendidikan berkelanjutan yang sering disebut dengan pendidikan sepanjang hayat. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, kurikulum yang baik dan relevan sangat penting. Kurikulum Merdeka, yang saat ini diterapkan di Indonesia, menawarkan fleksibilitas bagi pendidik dalam memilih perangkat ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Kurikulum ini dirancang agar peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi mereka.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20, perencanaan pembelajaran mencakup silabus dan rencana pelaksanaan yang harus memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Untuk merancang pembelajaran yang efektif, penting untuk mempertimbangkan materi yang diperlukan untuk mencapai tujuan dan keterampilan yang diinginkan, serta mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

Guru berperan penting dalam penyusunan perangkat pembelajaran dan perlu mengembangkan kompetensi pedagogik untuk membuat modul ajar yang inovatif.

Hal ini penting agar teknik mengajar lebih efektif dan sesuai dengan indikator pencapaian. Materi pembelajaran, sebagai bagian esensial dari kegiatan belajar, harus mencakup semua hal yang perlu dikuasai peserta didik untuk mencapai standar kompetensi dalam kurikulum. Peserta didik membutuhkan materi yang mudah dipelajari dan menarik, sementara guru memerlukan bahan ajar yang mempermudah penyampaian materi dan pencapaian tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang menarik diharapkan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka untuk kelas X Sekolah Menengah Atas (SMA), terdapat beberapa jenis teks yang termasuk dalam lingkup materi, yaitu teks Laporan Hasil Observasi, teks Anekdote, Hikayat, teks Negosiasi, teks Biografi, dan Puisi. Dari keenam jenis teks tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan materi ajar untuk teks hikayat. Teks hikayat sendiri merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik di tingkat kelas X SMA. Hikayat merupakan karya sastra yang berisi tentang kearifan suatu suku atau bangsa. Hal ini akan membantu menggali dan mengimplementasikan kearifan lokal dalam pembelajaran, membuat materi lebih relevan dan menarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Asmida Manurung, S.Pd., guru Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Siantar, menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran di kelas hanya mengandalkan media cetak seperti buku fisik dan *handphone* sebagai alat bantu pembelajaran. Minat dan respons peserta didik terhadap pembelajaran materi ajar teks hikayat sangat rendah dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dilihat dari data konkret tentang hasil pembelajaran teks hikayat. Dari 36 peserta didik yang dievaluasi, hanya 20

peserta didik (56%) yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 68, sementara 16 peserta didik (44%) masih berada di bawah KKM. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran teks hikayat belum mencapai hasil yang memuaskan.

Kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami teks hikayat terletak pada penggunaan bahasa Melayu klasik dalam teks, yang menyebabkan peserta didik kesulitan mengerti arti kata-kata dan struktur kalimat. Konjungsi yang digunakan dalam teks hikayat juga dianggap kompleks, yang membuat peserta didik merasa jenuh dan bingung. Akibatnya, peserta didik kurang termotivasi dan tidak dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan variasi baru dalam bahan ajar, khususnya untuk pembelajaran teks hikayat. Minimnya materi pembelajaran yang tersedia di sekolah berdampak negatif terhadap minat dan kegembiraan peserta didik dalam belajar yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai harapan yang diinginkan.

Berdasarkan identifikasi yang dilakukan adapun kekurangan dari materi ajar teks hikayat pada buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia kelas X dalam Kurikulum Merdeka, masih ada kekurangan yang perlu dikembangkan. Berikut adalah kekurangan yang bisa menjadi pertimbangan untuk pengembangan lebih lanjut, yaitu pada TP 10.9 memahami hikayat yang dibacakan oleh orang lain untuk memahami dan menganalisis pesan dalam teks narasi berbentuk hikayat. Pada tujuan pembelajaran yang digunakan guru masih belum memenuhi ATP yaitu mengidentifikasi karakteristik hikayat dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, tetapi pada buku hanya nilai-nilai yang terkandung pada teks hikayat. Selanjutnya,

pada TP 10.10 membaca untuk menilai dan mengkritisi karakterisasi dan plot pada hikayat dan cerpen serta mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang berlaku pada masa lalu dan sekarang. Pada materi ini hanya terdapat perbandingan hikayat dan cerpen, pada unsur intrinsik hanya memuat latar belakang, alur, dan sudut pandang saja. Selanjutnya, pada TP 10.11 menulis ulang teks hikayat dengan Bahasa sehari-hari secara kreatif. Pada materi ini, tidak terdapat struktur teks hikayat. Selain itu, peneliti juga menambahkan contoh hikayat, dan materi ajar ini belum memanfaatkan teknologi dan media digital untuk menambah pengalaman peserta didik dalam mempelajari teks hikayat.

Melihat kenyataan di kelas X SMA Negeri 1 Siantar yang belum memenuhi capaian dan tujuan pembelajaran, upaya peneliti dalam mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti mencoba mengembangkan bahan ajar baru yang lebih menarik dan interaktif untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran teks hikayat. Salah satu inovasi yang diusulkan adalah penggunaan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, sebuah alat yang dapat membantu membuat bahan ajar lebih dinamis dan menarik, namun belum pernah digunakan sebelumnya di sekolah ini. *Kvisoft Flipbook Maker* merupakan salah satu aplikasi pendukung media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak hanya berfokus pada penulisan saja namun juga dapat memuat animasi, video dan audio yang dapat menjadikannya sebagai sarana pembelajaran interaktif yang menarik sehingga pembelajaran tidak monoton.

Penelitian sebelumnya mendukung efektivitas penggunaan materi ajar berbantuan elektronik dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Batubara, dkk (2024) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Hikayat

Berbantuan Media Renderforest untuk Meningkatkan HOTS Peserta didik Kelas X SMK Negeri 1 Patumbak” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa materi mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung pada hikayat merupakan salah satu materi yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik saat diberikan tugas. Sehingga peneliti melakukan pengembangan inovasi baru yang berguna untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan bahan ajar ini di uji lapangan dengan nilai (97%) “sangat layak”.

Penelitian lain oleh Saputri R. & Syahrul R. (2020) juga menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengembangkan teks hikayat cukup rendah karena teks hikayat cenderung menggunakan Bahasa arkais dan kuno. Banyak juga peserta didik yang belum mencapai nilai sesuai ketuntasan. Maka, peneliti melakukan pengembangan modul elektronik teks hikayat berbasis model deduktif valid, praktis, dan efektif, dengan hasil yang sangat memuaskan dalam aspek pengembangan cerpen dari hikayat.

Demikian pula, penelitian oleh Nurjanah, S., & Arif, S. (2021) mengungkapkan bahwa bahan ajar handout elektronik berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Pro sangat layak digunakan dalam pembelajaran teks fabel di SMP, menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian oleh Kurniasari dkk. (2023) yang mengembangkan Media Interaktif Kvisoft Flipbook Maker untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini melibatkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik serta validasi oleh para ahli, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat layak dikembangkan. Kesimpulannya, media interaktif ini efektif dalam mendesain pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti berpendapat bahwa pengembangan materi ajar teks hikayat dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan sangat baik. Selain itu, pembelajaran akan lebih efektif dan peserta didik tidak merasa bosan karena berbantuan alat elektronik dan dapat memberikan solusi permasalahan dalam pembelajan. Dengan demikian, penggunaan media *Kvisoft Flipbook Maker* dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan yang didapatkan, maka peneliti menetapkan judul penelitian ini dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Siswa Kelas X di SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Materi ajar belum memenuhi TP 10.9 (memahami hikayat yang dibacakan oleh orang lain untuk memahami dan menganalisis pesan dalam teks narasi berbentuk hikayat) yang terdapat dalam buku hanya nilai-nilai dalam hikayat.
2. Materi ajar belum memenuhi TP 10.10 (membaca untuk menilai dan mengkritisi karakterisasi dan plot pada hikayat dan cerpen serta mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang berlaku pada masa lalu dan sekarang) pada unsur intrinsik hanya memuat latar belakang, alur, dan sudut pandang saja.
3. Materi ajar belum memenuhi TP 10.11 (menulis ulang teks hikayat dengan Bahasa sehari-hari secara kreatif) yang terdapat pada buku hanya langkah-

langkah menulis hikayat.

4. Hasil belajar peserta didik pada materi teks hikayat masih rendah.
5. Peserta didik kurang berminat dan respons pada materi teks hikayat.
6. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran masih kurang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas ke segala arah, maka perlu dilakukan pembatasan, yaitu penelitian dilakukan di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya kelas X dengan berfokus pada pengembangan materi ajar teks hikayat berbantuan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Penelitian difokuskan pada peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari teks hikayat melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari keterbatasan masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Siswa Kelas X di SMA?
2. Bagaimana bentuk produk Pengembangan Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Siswa Kelas X di SMA?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka disimpulkan tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar teks hikayat berbantuan aplikasi *kvisoft flipbook maker* peserta didik kelas X di SMA.
2. Untuk mengetahui bentuk produk Pengembangan Materi Ajar Teks Hikayat Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Siswa Kelas X di SMA.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bahan perbandingan guru untuk pengajaran pengembangan teks hikayat dengan menggunakan *flipbook maker*, sebagai referensi belajar bagi peserta didik atau pihak sekolah, serta menambah wawasan tentang konsep *FlipBook Maker*.

2. Manfaat Praktis

- 1) Untuk peserta didik. Terdapat variasi pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, inovatif dan termotivasi dalam belajar.
- 2) Untuk guru. Sebagai masukan, terdapat variasi media pembelajaran, dengan penekanan pada pengendalian aktivitas peserta didik secara bertahap selama pembelajaran.
- 3) Untuk sekolah. Terutama sebagai pengayaan berbagai media saat pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia.