

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana untuk menuju pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang bernilai strategis bagi keberlangsungan peradaban manusia di dunia (Yuliasari, 2017). Melalui pendidikan, manusia mampu mengembangkan dirinya untuk menghadapi setiap perubahan akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (R.W.Y Putra & Ruli, 2016). Pendidikan juga merupakan kegiatan dengan maksud dan tujuan tertentu untuk mengembangkan potensi manusia sebagai manusia dan masyarakat yang matang. Oleh karena itu, pendidikan dapat dikatakan sebagai landasan utama untuk menciptakan pribadi yang lebih baik.

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia dan kualitas sumber daya manusia akan terlihat dari kualitas pendidikannya. Pemerintah Indonesia merumuskan tujuan pendidikan yang berisikan perwujudan manusia Indonesia yang dikehendaki, yaitu manusia Pancasila sejati (manusia seutuhnya). Semua sekolah merupakan wadah untuk mewujudkan keinginan pemerintah tersebut, dengan misi dan peran yang berbeda-beda. Untuk mencapai tujuan pendidikan, seorang pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam merancang pembelajaran yang bermutu guna meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, seorang pendidik harus mempersiapkan kualitas dalam menyusun perencanaan

mengajar berdasarkan kebutuhan peserta didik. Salah satu yang termasuk didalamnya adalah memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang tepat.

Pemanfaatan teknologi informasi sangat berperan dalam ketersediaan bahan ajar yang baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Salah satunya adalah menciptakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media adalah alat yang berfungsi untuk mentransfer pengetahuan kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rosmawaty dalam Sadiman 2020 : 87 (Jurnal Pendidikan dan Praktik) yang menyatakan bahwa, “media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan kepada penerima, yang bertujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar”. Sebagai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era modern ini, guru dituntut untuk mampu membuat atau mengembangkan bahan ajar dengan merancang media interaktif. Media interaktif dalam lingkungan belajar dapat mendukung siswa menjadi pemikir kritis dengan cepat. Itu fakta bahwa desain pembelajaran yang kurang memadai menyebabkan lingkungan belajar menjadi rendah.

Sekolah telah menyediakan bahan ajar yang diterbitkan oleh berbagai instansi. Ketersediaan bahan ajar yang terdapat di sekolah dianggap satu-satunya bahan ajar yang digunakan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Keberhasilan tujuan dari pembelajaran sangat ditentukan oleh proses belajar dan pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh guru. Siswa akan mengalami

perubahan dalam pengetahuan,perihal pemahaman,keterampilan,serta sikap dengan digunakan bahan ajar yang sangat mendukung materi pembelajaran.Selain itu, bahan ajar akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kurikulum, dan bahan ajar juga akan memandu kegiatan pembelajaran sesuai dengan capaian kompetensi yang direncanakan.

Proses pembelajaran merupakan proses yang kompleks yang akan efektif apabila memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana yang ada, termasuk memanfaatkan bahan ajar. Dalam proses ini, peran guru ditekankan sebagai perancang berbagai sumber dan fasilitas yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya fasilitas belajar di sekolah tersebut memudahkan pelaksanaan proses belajar mengajar. Pada saat yang sama, siswa lebih aktif mengeksplorasi materi yang diidentifikasi oleh guru melalui penggunaan berbagai fasilitas pembelajaran. Interaksi yang terus menerus antara guru dan siswa ini juga merupakan kebutuhan mutlak dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 diorientasikan untuk menghasilkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif. Dalam kurikulum 2013 terkhusus mata pelajaran bahasa Indonesia membahas berbagai macam teks. Pembelajaran berbasis teks pada mata pelajaran bahasa Indonesia diajarkan bukan hanya sekadar pengetahuan bahasa, melainkan teks mengemban fungsi untuk menjadi sumber aktualisasi diri penggunaannya pada konteks sosial budaya akademis. Selain itu paradigma pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks memiliki tujuan untuk mempertinggi derajat bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan. Ada beberapa alasan yang dapat dikemukakan mengenai

pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Pertama, melalui teks, kemampuan berpikir siswa dapat dikembangkan. Kedua, materi pembelajaran berupa teks lebih relevan dengan karakteristik kurikulum 2013 karena menetapkan pencapaian kompetensi siswa harus mencakup tiga ranah pendidikan, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Dewantara dkk., 2019 ; Satinem dkk., 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 menekankan bermuatan teks sebagai wahana untuk mempelajari bahasa. Salah satu diantara teks pelajaran bahasa Indonesia adalah teks fabel. Cerita fabel merupakan bentuk fiksi yang menjadi bahan materi pembelajaran siswa SMP/MTs pada kurikulum 2013. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel sering disebut cerita moral karena pesan yang ada dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral (Kemendikbud, 2014 : 196). Sejalan dengan hal tersebut, teks fabel juga mampu menuntun kecerdasan emosi anak, mendidik, memberi hiburan dan membentuk kepribadian anak. Hal ini sesuai dengan manfaat dari fabel sebagai karya sastra yaitu memiliki nilai dan manfaat bagi pembacanya (Noermanzah, 2017). Penelitian ini mengacu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar 2013 yaitu 3.11 berisi mengidentifikasi informasi tentang fabel/ legenda daerah setempat dan 4.11 berisi menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat. Penelitian ini akan berfokus pada bagaimana mengembangkan sebuah bahan ajar teks fabel sesuai dengan KI dan KD yang ditetapkan.

Tuntutan kurikulum yang tercantum dalam KD diatas memiliki tujuan, manfaat serta dampak yang baik bagi peserta didik. Tak hanya sekedar memahami

isi dari suatu fabel, namun dibalik itu siswa dapat mengetahui dan memiliki pemahaman mengenai pesan, serta hal-hal baik yang terdapat dalam isi fabel. Bahan ajar seharusnya dikembangkan oleh guru agar dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam berpikir rasional. Contoh teks fabel yaitu rusa dan kura-kura dimana dari cerita tersebut kita dapat belajar hidup ini sudah ditentukan oleh Tuhan, baik kelebihan dan kelemahan yang ada pada diri setiap ciptaannya. Ketika kita memiliki kelebihan yang mungkin tidak dimiliki oleh orang lain itu merupakan anugerah dari yang Maha kuasa. Namun, janganlah bersikap sombong dan meremehkan orang lain, karena kesombongan itu yang akan mencelakakan diri kita sendiri. Karena mungkin kelemahanmu menjadi kelebihan orang lain. Untuk itu, dalam mengembangkan bahan ajar harus disesuaikan dengan karakteristik sasaran. Hal ini dapat terlihat pada situasi yang sangat memprihatinkan dengan adanya covid, tetapi tidak mengurangi kualitas dengan adanya bahan ajar *Kvisoft* yang mendukung kualitas peserta didik.

Bahan ajar yang membahas teks fabel diupayakan dapat menumbuhkan karakter jujur mengingat kondisi siswa-siswi SMP (\pm 13 tahun) yang pertimbangan moralnya masih labil. Melalui teks fabel, peserta didik dapat dipengaruhi untuk dapat menerapkan karakter-karakter yang baik maupun tidak baik dari cerita fabel. Fabel juga sebagai teks persuasif yang mementingkan adanya perubahan atau pengaruh yang baik dari teks fabel yang sudah dibaca maupun dipelajari. Mengembangkan bahan ajar memiliki peluang besar dalam membantu peserta didik menunjang pembelajaran dan memperluas pengetahuannya.

Rosmawaty 2020 : 83 menyatakan bahwa membangun karakter tidak hanya melalui pengembangan soft skill dan hard skill namun cerita-cerita dari folklor dapat dijadikan sebagai pengembangan untuk membangun karakter. Folklor merupakan bagian dari sastra yang mampu mengaplikasikan cerita untuk membantu pengembangan karakter. Folklor menjadi salah satu bagian yang terpenting yang tidak dapat dipisahkan dalam perjalanan evolusi manusia hingga sekarang ini. Membangun karakter bernuansakan folklore dapat tergambar pada kajian dari cerita-cerita rakyat dan peribahasa. Pernyataan ini juga didukung dalam KI Hajar Dewantara 2011 : 25 dalam Endaswara (2013 : 13) yang memandang karakter sebagai watak atau budi pekerti bersatunya antara gerak pikiran dan sifatnya jiwa manusia. Dasar pemikiran bahwa sastra, tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia.

Salah satu pengembangan media pembelajaran yang digunakan peneliti adalah aplikasi *Kvisoft*. Aplikasi *Kvisoft* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terfokus hanya pada tulisan tetapi dapat mencakup animasi gerak, video dan audio yang bisa menjadikan media pembelajaran interaktif yang tidak monoton.. Jadi bahan ajar berbasis *Kvisoft* dapat diakses secara offline dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk soft file (Susanti, 2015 : 70).

Pengembangan bahan ajar terkhusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu materi teks fabel telah banyak dilakukan. Sperti penelitian yang dilakukan oleh Nurjanah dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Handout Elektronik

Berbantuan Kvisoft Materi Teks Fabel/ Smp Kelas VII SMP ” hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan hasil belajar, membantu siswa memahami materi, menumbuhkembangkan nilai pendidikan karakter siswa dan menarik perhatian siswa sehingga media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ade Fitri (2018/2019) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Majalah Elektronik Berbantuan Flip Book Maker Materi Teks Fabel Kelas VII Di SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019)” hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi kvisoft sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia terkhusus pada teks fabel.

Berdasarkan survei yang dilakukan peneliti sekaligus wawancara kepada salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Ibu Risma Suryani Hutagaol,S.Pd di SMP Negeri 1 Laguboti bahwasanya hasil pembelajaran teks fabel masih rendah sehingga membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga menjelaskan mengenai pendidikan karakter siswa yang kurang baik di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan aplikasi *Kvisoft*. Adapun yang menjadi judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan *Kvisoft* Pada Pembelajaran Teks Fabel Pada Kelas VII SMP Negeri 1 Laguboti”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Hasil belajar pembelajaran teks fabel masih rendah
2. Pendidik belum pernah menggunakan bahan ajar berbasis aplikasi *kvisoft*
3. Dalam proses pembelajaran, teks fabel belum menumbuhkembangkan nilai pendidikan karakter peserta didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti akan membatasi permasalahan yang diteliti agar penelitian ini mencapai sarannya. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar teks fabel kelas VII SMP Negeri 1 Laguboti dan efektivitas penggunaan bahan ajar. Bahan ajar yang dikembangkan hanya sampai 5 tahap yaitu : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain untuk melihat layak/tidak bahan ajar tersebut digunakan.

D. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar berbantuan *Kvisoft* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP Negeri 1 Laguboti
- b. Bagaimana bentuk bahan ajar berbantuan aplikasi *Kvisoft* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP Negeri 1 Laguboti?
- c. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbantuan *Kvisoft* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP Negeri 1 Laguboti ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, diperlukan tujuan dari penelitian sebagai dasar untuk mencapai sasaran penelitian :

- a. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan bahan ajar berbantuan *Kvisoft* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP Negeri 1 Laguboti.
- b. Untuk mengetahui bentuk bahan ajar berbantuan *Kvisoft* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP Negeri 1 Laguboti
- c. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbantuan *Kvisoft* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII SMP Negeri 1 Laguboti

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis. Pendeskripsian manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis temuan ini memberi sumbangan terhadap teori pengembangan bahan ajar tentang pembelajaran teks fabel, disamping itu temuan penelitian ini juga bermanfaat sebagai rujukan dalam penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis temuan penelitian ini memberi sumbangan dan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat bagi guru

- a. Membantu guru untuk membangkitkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran teks fabel
- b. Diharapkan mampu menginspirasi guru untuk membuat bahan ajar yang kreatif.
- c. Diharapkan guru akan lebih meningkatkan pengajaran dalam pembelajaran teks fabel sehingga meningkatkan kemampuan presentasi belajar siswa dan akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan.

2) Manfaat bagi siswa

- a. Bahan ajar ini sebagai sumber belajar yang diharapkan dapat mempermudah mempelajari materi teks fabel.
- b. Siswa akan lebih senang dengan pembelajaran teks fabel karena menggunakan bahan ajar yang menarik
- c. Menarik minat dalam pembelajaran menulis teks fabel

3) Manfaat bagi peneliti

- a. Pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi kvisoft dapat menjadi bahan ajar bagi peneliti apabila kelak menjadi pengajar baik di sekolah formal maupun non formal.
- b. Pengembangan bahan ajar berbasis kvisoft mampu meningkatkan wawasan dan pengetahuan teori yang pernah dipelajari.