

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi unsur terpenting bagi manusia. Pendidikan diperoleh untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan setiap orang di bidangnya masing-masing. Setiap orang berhak untuk memperoleh pendidikan, baik dari pendidikan formal maupun informal. Sesungguhnya tanpa disadari, pendidikan merupakan kegiatan yang selalu dilakukan setiap manusia. Sisi lain yang mempengaruhi perhatian terhadap kebutuhan pendidikan adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan inovasi teknologi, perkembangan ekonomi, perbaikan politik yang melanda hampir semua wilayah belahan dunia (Joharis dan Haidir, 2019:232). Pendidikan informal biasanya dilaksanakan di sekolah. Aktivitas belajar dilakukan di dalam maupun luar kelas, dimana terdapat siswa dan guru yang menjadi subjek dari proses pembelajaran.

Belajar merupakan suatu proses memperoleh ilmu, sehingga terjadi perubahan perilaku seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang sama sekali tidak memiliki kemampuan menjadi mampu. Belajar adalah interaksi psikologis atau nalar dan merasakan. Seseorang seharusnya belajar jika pemikiran dan perasaannya bersifat dinamis. Tindakan pikiran dan perasaan itu sendiri tidak dapat dilihat oleh orang lain, namun dirasakan oleh individu yang bersangkutan sendiri (Djauhar Siddiq, *et al*, 2008:4). Aktivitas dan pikiran yang dimiliki siswa dalam proses pembelajaran tidak dapat dilihat oleh guru, namun guru melihat dari kegiatan yang dilakukan siswa untuk mengetahui pikiran dan perasaan yang

dirasakan oleh siswanya. Misalnya, dalam kegiatan bertanya, menanggapi, berdiskusi, memecahkan soal, dan melaporkan hasil pembelajaran. Sedangkan pembelajaran yaitu suatu kegiatan belajar yang dilakukan siswa dengan bantuan guru sebagai pengajar dalam menyampaikan ilmu ataupun materi pelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan dalam ruang lingkup pendidikan, biasanya melibatkan seorang guru dan siswa sebagai objeknya. Jika saat proses pembelajaran terjadi interaksi guru dengan siswa, interaksi masing-masing siswa, siswa dengan sumber belajar, dan siswa dengan lingkungan maka proses pembelajaran itu dikatakan berkualitas. Saat proses pembelajaran guru berperan aktif dalam kelas untuk mengontrol suasana kelas agar pembelajaran tidak terasa membosankan. Faisal Fahri, Joharis Lubis *et al* (2022) menyatakan peran penting seorang guru adalah peranannya sebagai pemimpin di dalam kelas yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru. Proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi, kreatif, dan meningkatkan kemandirian peserta didik.. Untuk itu guru harus pandai memilih bahan ajar yang dapat membantunya mencapai suatu tujuan yang telah direncanakan. Proses pembelajaran yang dilakukan harus secara cerdas, interaktif, menginspirasi, menyenangkan, menguji, kreatif, inovatif, dan meningkatkan jiwa mandiri siswa. Maka dari itu, guru harus kreatif dalam menggunakan bahan ajar yang dipakai untuk membantunya dalam mencapai suatu pembelajaran yang direncanakan. Seperti yang diungkapkan Joharis Lubis & Indra Jaya (2021:19) mengatakan bahwa kinerja guru akan semakin baik bila komitmen semakin tinggi pada apa

yang menjadi tanggung jawabnya terhadap diri sendiri, siswa dan sekolah. Dengan artian bahwa guru harus berkomitmen untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baik dengan bahan ajar yang ia gunakan.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Majid, 2008:173, dalam kosasih, 2020:1) Materi yang ditampilkan dalam bahan ajar harus tersusun secara sistematis dan harus menarik. Penggunaan bahan ajar ini dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Bahan ajar yang biasa digunakan oleh guru adalah bahan ajar yang merupakan bahan ajar cetak. Ada juga materi tayangan non-cetak yaitu pemutaran suara, video, dan lain-lain.

Sehubungan dengan teknologi dan komunikasi yang semakin canggih, maka teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan bahan ajar. Bahan ajar yang menarik dan mudah digunakan, sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu kemajuan teknologi yang begitu pesat yaitu penggunaan teknologi berupa gawai atau biasa disebut dengan android. Penggunaan android sangat menguntungkan bagi guru dalam proses pembelajaran. Kebiasaan peserta didik dalam menggunakan android dapat dimanfaatkan guru sebagai bentuk kreatifitas kearah yang positif. Di era digital sekarang ini, teknologi sangat berpengaruh dalam bidang pendidikan, seperti terdapatnya bahan ajar yang tidak hanya berupa bahan ajar cetak, banyak orang-orang yang sudah mengembangkan bahan ajar digital sebagai alat bantu dalam penyampaian materi.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, dapat membantu guru mengembangkan suatu bahan ajar yang bervariasi. Tersedianya perangkat lunak yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar, menjadi hal yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang berbasis teknologi. Dengan dikembangkannya bahan ajar dengan cara memanfaatkan teknologi nanti bukan hanya sekedar meringankan tugas guru dengan anggapan bahwa guru tidak melakukan apa-apa lagi dalam proses pembelajaran, melainkan menjadi suatu hal yang menarik dan dapat membangkitkan minat belajar siswa dengan bahan ajar yang tidak biasa. Untuk itu, guru harus memiliki pengetahuan teknologi, yakni bagaimana cara menggunakan *software* dan *hardware*, guru harus memiliki pengetahuan tentang materi pelajaran, guru juga harus mampu mengetahui setiap karakteristik siswa, teori dalam pembelajaran, model atau metode pembelajaran, serta mampu dalam menilai proses dan hasil belajar. Guru yang kreatif maka akan memanfaatkan kompetensi yang dimilikinya tersebut untuk menciptakan suatu bahan ajar yang berbeda, yang kreatif, yang menarik dalam pembelajaran yang dilakukannya.

Salah satu teknologi digital yang menjadi kebutuhan sehari-hari adalah *handphone* atau gawai, biasa disebut juga dengan android. Aplikasi Telegram termasuk dalam aplikasi perangkat lunak yang dapat diakses melalui *handphone* dan dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Telegram merupakan perangkat aplikasi yang dapat dipasangkan pada android yang kita punya. Fungsi dari aplikasi ini adalah untuk saling mengirim pesan, melakukan panggilan suara maupun panggilan video. Namun pemanfaatan yang dilakukan bukan untuk

melakukan panggilan video dan saling mengirim pesan, tetapi untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran melalui fitur-fitur yang disediakan Telegram. Salah satu fitur yang dimanfaatkan yaitu fitur BOTnya. Telegram juga memiliki fitur BOT, BOT berasal dari Bahasa Inggris (*Build Operate and Transfer*) yang dapat diartikan sebagai sistem yang memiliki tingkat kecerdasan buatan dan diprogram untuk bekerja secara otomatis, atau BOT ini dapat dikatakan juga sebagai robot yang menjalankan sesuatu secara otomatis dengan arahan dari penggunanya. Dalam penggunaan BOT Telegram ini bisa menjadi salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian suatu materi oleh guru. Selain bermanfaat untuk menyampaikan materi pelajaran secara otomatis, siswa juga dapat memahami penggunaan aplikasi telegram bukan hanya sekedar untuk mengirim pesan saja. Menurut Febriani, Joharis *et al* (2021) mengatakan bahwa apabila memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran akan menjadikan pembelajaran yang bersifat mandiri. Sesuai dengan rencana penelitian yang akan dilakukan, materi ajar akan disampaikan kepada siswa dengan berbantuan aplikasi Telegram sebagai medianya.

Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah membahas materi tentang beberapa teks, salah satunya adalah materi teks fabel. Sesuai dengan kurikulum 2013 edisi revisi dan berdasarkan silabus, materi teks fabel terdapat pada KD 3.11 yakni mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.11 menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat. KD 3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar 4.12 Memerankan isi fabel/legenda daerah

setempat yang dibaca dan didengar. Dari dua pasang KD tersebut maka peneliti hanya membatasi untuk menggunakan satu pasang KD saja yaitu, KD 3.12 dan 4.12.

Teks fabel merupakan salah satu karya sastra yang disajikan dalam bentuk teks atau tulisan yang berisi cerita fantasi dengan menggunakan hewan sebagai tokohnya, dan mengandung pesan moral di dalamnya. Melalui amanat ataupun pesan moral yang disampaikan dalam cerita fabel, sangat bermanfaat bagi siswa dan bisa dijadikan pembelajaran oleh mereka. Teks fabel juga disebut sebagai cerita fiksi atau khayalan, yang menceritakan karakter tokoh baik dan jahat, yang di dalamnya mengandung pesan moral.

Sesuai kurikulum pada KD di atas memiliki tujuan pembelajaran, manfaat dan dampak yang baik bagi peserta didik. Bukan hanya sekedar memahami pengertian teks fabel saja, namun siswa juga dapat mengetahui dan memahami isi pesan moral yang terdapat pada cerita fabel yang dibaca. Siswa menjadi paham dalam memahami hal yang baik dan buruk melalui pesan moral yang terkandung dalam cerita teks fabel. Bukan hanya itu, pembelajaran fabel ini juga dapat mengembangkan keterampilan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri siswa untuk menulis teks fabel karangannya sendiri, meningkatkan kepercayaan diri dengan cara menceritakan kembali teks fabel, dan juga memerankan tokoh fabel yang sudah dibaca. Melalui kegiatan tersebut maka akan membuat suatu proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya cerita-cerita fabel yang dapat dikembangkan juga bermanfaat untuk membantu meningkatkan kemampuan

siswa dan pengetahuan siswa untuk mengenal cerita-cerita fabel dengan pesan moral yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan data yang ditemukan dilapangan, sekolah memiliki potensi yang mendukung untuk membantu proses pengembangan bahan ajar ini, seperti semua siswa sudah memiliki android masing-masing, juga sekolah yang memiliki akses internet. Sekolah SMP Negeri 2 Medan selama masa pandemi Covid 19, pembelajaran di sekolah menjadi berubah tidak lagi normal seperti biasanya, jam pembelajaran menjadi semakin singkat. Pihak sekolah juga menetapkan proses pembelajaran tatap muka terbatas. Proses pembelajaran yang seperti ini membuat siswa semakin malas belajar, dan juga sudah terlalu memanjakan diri dengan waktu belajar yang semakin terbatas. Pada masa ini para guru dan pihak sekolah diharuskan menjadi kreatif lagi dalam pembelajaan daring, juga pemanfaatan teknologi yang harus ditingkatkan pada masa ini, agar siswa semakin semangat dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Guru Bahasa Indonesia kelas VII SMPN 2 Medan, Bapak Rudi mengatakan bahwa ia masih menggunakan bahan ajar yang konvensional, lebih sering menggunakan media buku yang disediakan sekolah, *whatsapp* dan *google classroom* dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *whatsapp* dan *google classroom* diterapkan hanya selama masa pandemi saja, sebelumnya beliau hanya memanfaatkan buku cetak dengan metode ceramah (15 Januari 2022). Media tersebut sudah terlalu sering digunakan dalam proses pembelajaran *online*.

Pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang baru tidak dilakukan guru dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan

dengan menggunakan buku teks dan metode ceramah cenderung monoton, sehingga suasana pembelajaran menjadi membosankan bagi siswa saat proses pembelajaran. Sama halnya seperti yang dikatakan oleh salah satu siswa SMPN 2 Medan. Mengenai hal tersebut, maka dibutuhkanlah suatu bahan ajar yang baru untuk membantu proses pembelajaran yang menyenangkan agar tidak monoton.

Penggunaan buku teks sebenarnya sangat membantu siswa dalam memahami suatu materi, ketika peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, maka cara lain yang dilakukan siswa yaitu membaca buku. Namun, buku teks yang digunakan peserta didik yang disediakan oleh pihak sekolah, justru masih membingungkan, dan sulit dipahami penyampaian materinya. Penyediaan buku teks yang berkualitas masih sangat kurang, buku yang disediakan lebih menekankan pada misi penyampaian pengetahuan dan fakta belaka. Oleh karena itu sangat penting untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih mudah dipahami dan yang lebih menarik.

Hasil observasi bahan ajar yang dianalisis peneliti sebelum mengembangkan bahan ajar yang baru yaitu buku teks yang disediakan sekolah kepada siswa. Dimana dalam buku teks tersebut tidak mencantumkan tujuan pembelajaran, hanya mencantumkan KD pembelajaran saja. Buku ini juga lebih berfokus pada soal latihan yang harus dikerjakan peserta didik, dibandingkan dengan penyampaian materinya. Seperti materi yang terdapat dalam buku teks terbitan kemendikbud revisi 2016 yang masih kurang memenuhi tuntutan indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar pada silabus Bahasa Indonesia kelas VII. Contohnya pada KD 3.12 menelaah struktur dan kebahasaan cerita

fabel yang dibaca dan didengar, membahas materi dalam buku teks siswa tersebut menggunakan susunan kalimat yang terlalu ilmiah sehingga membuat peserta didik bingung untuk memahaminya, hal ini terdapat pada penjelasan materi terkait ciri kebahasaan teks fabel. Juga latihan soal yang banyak membuat siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Selanjutnya pada KD 4.12 yang membahas tentang memerankan cerita fabel, materi yang disampaikan kurang, seharusnya disertakan pembahasan mengenai bagaimana menghayati penokohan dengan ekspresi-ekspresi yang tepat untuk memerankan cerita fabel.

Dari uraian permasalahan di atas, maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar pada materi teks fabel dengan melihat dari kekurangan yang ada dalam buku teks yang dianalisis, dengan memanfaatkan BOT Telegram, dengan tujuan agar siswa lebih mudah mengeksplorasi materi dengan cara melihat dan juga mendengar. Bahan ajar yang akan dikembangkan nantiya akan berbentuk teks dan juga video yang diakses melalui android masing-masing siswa.

Menciptakan suatu pengalaman belajar yang baru sangat dibutuhkan bagi para siswa, agar mereka tidak merasakan bosan dalam proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar Telegram dilakukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang baru, dengan lebih memanfaatkan teknologi dan sosial media yang ada. Sehingga sosial media bukan hanya sebagai suatu hiburan, tetapi juga bisa sebagai wadah untuk belajar dan menyampaikan suatu materi.

Pengembangan bahan ajar berbantuan BOT Telegram ini juga pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya, yaitu Nofrando Firman Saputra, Hery, dan Suparjan, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

Telegram Pada Kelas IV Sekolah Dasar Swasta LKIA Pontianak Selatan”. Dengan hasil penelitian mengatakan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan layak untuk digunakan, setelah melewati beberapa tahap validasi.

Penelitian berbantuan Telegram juga dilakukan oleh Thomas, Isan dan Ma'mur dalam penelitiannya yang berjudul “Manfaat Media Telegram pada Pembelajaran Menulis Cerpen”. Tujuan dari penelitian ini untuk memanfaatkan media telegram dalam pembelajaran menulis cerpen pada peserta didik kelas IX SMP. Hasil pembahasan dari penelitian ini mengatakan bahwa penggunaan media telegram sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks cerpen secara daring, dan terbukti bahwa media telegram efektif, praktis, mudah digunakan, sederhana, akses cepat, dan efisien.

Dari beberapa permasalahan di atas, maka penulis ingin mengembangkan bahan ajar berbantuan BOT Telegram pada materi fabel, juga ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “**Pengembangan Bahan Ajar pada Materi Teks Fabel Berbantuan BOT Telegram Kelas VII SMP Negeri 2 Medan**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diuraikan identifikasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bahan ajar yang dipakai guru masih konvensional.
2. Kurangnya minat belajar siswa selama pembelajaran tatap muka terbatas.
3. Kemajuan teknologi menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

4. Guru belum pernah memanfaatkan aplikasi Telegram sebagai media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalahnya terkait bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan guru belum bervariasi, cenderung menggunakan buku guru, buku siswa dan *google classroom* saja. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada masalah yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar pada materi fabel berbantuan BOT Telegram kelas VII SMP Negeri 2 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat di pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan dan kelayakan bahan ajar materi teks fabel berbantuan BOT Telegram?
2. Bagaimana bentuk bahan ajar teks fabel berbantuan BOT Telegram yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang terdapat di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tahapan proses pengembangan dan kelayakan bahan ajar pada materi teks fabel berbantuan BOT Telegram.

2. Mengetahui bentuk bahan ajar pada materi teks fabel berbantuan BOT Telegram yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu mengantarkan kontribusi bagi pengembangan bahan ajar serta dapat menjadi referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan bahan ajar dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar untuk pokok bahasan yang lainnya.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Pengembangan bahan ajar digital berbasis BOT Telegram pada materi fabel ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar menggunakan aplikasi Telegram, memudahkan siswa untuk memahami materi fabel dengan menggunakan media digital, serta meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Pengembangan bahan ajar digital berbasis BOT Telegram pada materi fabel kelas VII ini dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi, menambah wawasan dan keterampilan guru dalam pemanfaatan IT melalui aplikasi Telegram untuk meningkatkan hasil belajar siswa, juga menimbulkan rasa ingin mengembangkan suatu bahan ajar yang baru yang lebih bervariasi dan inovatif.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti agar dapat mengaplikasikan kemampuan teori yang dimiliki dan penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai pedoman untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar.

