

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran. Bahan ajar adalah susunan bahan yang berasal dari sumber-sumber belajar dan disusun secara sistematis. Bahan ajar disusun berdasarkan tujuan atau sasaran pembelajaran yang hendak dicapai. Penulisan bahan ajar selalu berlandaskan pada kebutuhan siswa, meliputi kebutuhan pengetahuan, keterampilan, bimbingan, latihan, dan umpan balik.

Kehadiran bahan ajar selain membantu siswa dalam pembelajaran juga sangat membantu guru. Dengan adanya bahan ajar guru lebih leluasa mengembangkan materi pelajaran. Bahan ajar haruslah berisi materi yang memadai, bervariasi, mendalam, mudah dibaca, serta sesuai minat dan kebutuhan siswa. Selain itu, bahan ajar haruslah berisi materi yang disusun secara sistematis dan bertahap. Materi disajikan dengan metode dan sarana yang mampu menstimulasi siswa untuk tertarik membaca. Terakhir, bahan ajar haruslah berisi alat evaluasi yang memungkinkan siswa mampu mengetahui kompetensi yang telah dicapainya.

Secara garis besar, bahan ajar memiliki fungsi yang berbeda baik untuk guru maupun siswa. Adapun fungsi bahan ajar untuk guru yaitu untuk mengarahkan semua aktivitas guru dalam proses pembelajaran sekaligus merupakan substansi kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada siswa; dan sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran. Dalam bahan ajar akan

selalu dilengkapi dengan sebuah evaluasi guna mengukur penguasaan kompetensi per tujuan pembelajaran. Sedangkan fungsi bahan ajar bagi siswa yakni, sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang harus dipelajari. Adanya bahan ajar siswa akan lebih tahu kompetensi apa saja yang harus dikuasai selama program pembelajaran berlangsung. Siswa jadi memiliki gambaran skenario pembelajaran lewat bahan ajar.

Tingkat pemahaman tentang suatu materi dipengaruhi oleh pemilihan metode, media pembelajaran serta bahan ajar. Era perkembangan teknologi yang pesat saat ini memberikan peluang yang begitu besar untuk dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi ajar oleh guru yang berpengaruh pada proses pendidikan yang sedang menyesuaikan diri untuk terlibat agar ada ketertarikan pada peserta didik dalam mengikuti pelajaran menggunakan cara yang sesuai dengan kebutuhan dan fasilitas yang ada. Siswa saat ini lebih tertarik mengerjakan tugas menggunakan computer/laptop karena dianggap sebagai alat yang terus berkembang, mudah digunakan, dan tidak sulit ditemui. Computer/laptop juga memiliki daya tarik tersendiri sebab banyak hal yang dapat dilakukan selain belajar, misalnya terdapat aplikasi permainan dan mudah terhubung dengan jaringan internet sehingga mudah untuk mendapatkan pengetahuan dengan mencari lebih banyak referensi tanpa harus membuka buku secara manual.

Pengembangan suatu bahan ajar harus didasarkan pada analisis kebutuhan siswa dan kebutuhan siswa sesuai kurikulum, yaitu menuntut adanya partisipasi dan aktivasi siswa lebih banyak dalam pembelajaran. Pengembangan lembar

kegiatan siswa menjadi salah satu alternatif bahan ajar yang akan bermanfaat bagi siswa menguasai kompetensi tertentu, karena lembar kegiatan siswa dapat membantu siswa menambah informasi tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis. Terdapat sejumlah alasan mengapa perlu dilakukan pengembangan bahan ajar, seperti yang disebutkan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2008: 8-9) sebagai berikut.

- (1) Ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum
- (2) Karakteristik sasaran, artinya bahan ajar yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai sasaran, karakteristik tersebut meliputi lingkungan sosial, budaya, geografis maupun tahapan perkembangan siswa
- (3) Pengembangan bahan ajar harus dapat menjawab atau memecahkan masalah atau kesulitan dalam belajar

Pengembangan bahan ajar perlu menghadirkan suatu inovasi agar tidak membosankan bagi siswa. Hasil pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif diharapkan mampu menambah minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang mengombinasikan beberapa media pembelajaran (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Dengan demikian, terjadi hubungan dua arah antara bahan ajar dan penggunanya. Sehingga, kalau proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan bahan ajar seperti ini, peserta didik dapat terdorong untuk bersikap aktif.

Masalah yang muncul di dalam proses belajar mengajar bahwa selama ini guru-guru di sekolah kurang memperhatikan bagaimana siswa memahami materi pelajaran. Kemampuan siswa rendah dalam memahami pelajaran menyebabkan tujuan pembelajaran yang telah disusun tidak tercapai. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap pelajaran merupakan faktor penyebabnya. Siswa pasti menginginkan sesuatu yang menarik dari pembelajaran agar dapat menambah minat siswa dalam belajar. Minat siswa yang tinggi akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik dan jika pemahaman sudah baik maka akan sangat mudah bagi siswa untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan karakter yang terkait dengan pembelajaran teks cerita fabel sangat berpengaruh terhadap perkembangan karakter siswa yang diketahui cenderung sangat buruk dan menyimpang. Jelasnya saja pada siswa SMP Negeri 1 Tinggiraja, masih banyak terdapat siswa yang tidak disiplin dalam hal kehadiran, kurang bertanggungjawab dalam menyelesaikan tugas rumah, dan juga sering tidak jujur kepada guru ataupun orang tua.

Cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Oleh karena itu, bagian akhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca. Fabel adalah salah satu bentuk teks narasi yang mengisahkan tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia (Knapp & Watkins, 2005:26). Berbeda halnya dengan cerpen atau novel yang penyampaian amanatnya dilakukan secara tersurat, dalam fabel pembaca langsung bisa menemukan amanat atau nilai moral pada bagian akhir atau kesimpulan cerita.

Secara umum, cerita fabel memiliki struktur yang terdiri atas orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. Ciri yang paling menonjol dalam cerita fabel adalah adanya pesan moral yang disampaikan melalui tokoh-tokoh binatang dalam cerita fabel.

Cerita fabel yang memiliki pesan moral pada isinya sangat berkaitan dengan pendidikan karakter yang merupakan langkah awal menanamkan kebaikan dalam diri siswa untuk mengembangkan karakter pada dirinya. Pendidikan karakter disebutkan sebagai pendidikan nilai, pendidikan budi pekerti, pendidikan moral, pendidikan watak yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik & mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Pendidikan karakter bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, lebih dari itu, pendidikan karakter menanamkan kebiasaan tentang hal mana yang baik sehingga peserta didik menjadi paham (kognitif) tentang mana yang benar dan salah, mampu merasakan nilai yang baik dan biasa melakukannya. Menurut Lickona, karakter berkaitan dengan konsep moral, sikap moral dan perilaku moral. Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan. Dengan kata lain, pendidikan karakter yang baik harus melibatkan bukan saja aspek “pengetahuan yang baik, akan tetapi juga “merasakan dengan baik atau, dan perilaku yang baik.

Uraian di atas dapat menjadi pedoman dalam rangka lebih memperkuat pelaksanaan pendidikan karakter. Untuk itu telah teridentifikasi 18 nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional, yaitu: (1) Religius, (2) Jujur, (3) Toleransi, (4) Disiplin, (5) Kerjakeras, (6) Kreatif, (7) Mandiri, (8) Demokratis, (9) Rasa Ingin Tahu, (10) Semangat Kebangsaan, (11) Cinta Tanah Air, (12) Menghargai Prestasi, (13) Bersahabat/Komunikatif, (14) Cinta Damai, (15) Gemar Membaca, (16) Peduli Lingkungan, (17) Peduli Sosial, & (18) Tanggung Jawab.

Observasi dan wawancara yang telah dilakukan langsung kepada beberapa guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tinggiraja terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kendala yang didapati dalam memahami cerita fabel yaitu sulitnya siswa menerima pembelajaran tersebut karena pembelajaran cerita fabel tersebut terdapat pada kurikulum baru. Permasalahan yang juga didapati yaitu, siswa kurang memahami dengan baik cerita fabel dan ciri-cirinya, penjelasan dan bimbingan khusus dari guru tidak didapati serta model pembelajaran yang dipergunakan guru kurang dalam mengembangkan pembelajaran. Kunci sukses yang menentukan keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 adalah kreativitas guru, karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan saat menentukan berhasil tidaknya peserta didik dalam belajar (Mulyasa, 2013:41).

Minimnya bahan ajar yang terdapat di SMP Negeri 1 Tinggiraja juga menjadi masalah utama selain guru yang kurang mahir dalam menggunakan teknologi serta proses persiapan bahan ajar yang sulit dianggap memakan waktu

dan mengurangi jam belajar siswa. Masalah lain yang muncul yaitu banyak siswa di sekolah tersebut memiliki karakter yang kurang baik, misalnya saja dalam berinteraksi baik dengan guru ataupun sesama siswa, hal ini terlihat kurangnya rasa toleransi dan masih maraknya permusuhan sesama siswa akibat kurangnya pemahaman siswa dalam mengambil inti sari dari pelajaran yang seharusnya diaplikasikan di lingkungan sekolah dan rumah serta dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan adanya permasalahan ini penulis mencoba mengembangkan bahan ajar yang diharapkan dapat membuat siswa lebih kreatif yang akan diterapkan pada siswa di SMP Negeri 1 Tinggiraja..

Bahan ajar memiliki peran yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar yang tepat akan berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik. Bahan ajar yang efektif, kreatif, dan inovatif dapat menarik minat belajar siswa menjadi lebih baik. Peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan bahan ajar baru dibanding pembelajaran yang hanya menggunakan bahan ajar yang konvensional. Dengan kata lain, secara langsung bahan ajar merupakan pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan minat dan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran, dengan itu tujuan pembelajaran akan sangat terbantu dalam pencapaiannya. Salah satu hal penting dan selalu mendapatkan perhatian serius di dalam pembelajaran adalah penyampaian materi pelajaran supaya mudah dimengerti atau dipahami oleh siswa. Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, salah satunya dipengaruhi oleh pemilihan metode dan bahan ajar. Begitu pun dalam memahami cerita fabel.



Penggunaan bahan ajar yang lebih menarik perhatian peserta didik diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memperbaiki pemahaman dan cara peserta didik dalam mencermati cerita fabel. Selama ini, mayoritas guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah yang berdampak pembelajaran yang monoton dan membosankan. Oleh karena itu, dengan adanya bahan ajar interaktif dalam memahami cerita fabel diharapkan dapat membantu guru untuk mengajarkan cerita fabel dengan mudah kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik.

Observasi lanjutan tentang bahan ajar yang dilakukan penulis di SMP Negeri 1 Tinggiraja, sudah terdapat bahan ajar yang dapat dikategorikan sebagai bahan ajar yang interaktif karena sudah bersifat aktif dengan desain tertentu dan dapat melakukan perintah balik kepada pengguna (guru) untuk melakukan aktifitas namun, belum terdapat interaksi terhadap siswa sebab bahan ajar tersebut hanya dioperasikan oleh guru menggunakan satu buah perangkat computer kemudian ditampilkan pada proyektor. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang memiliki motivasi untuk belajar.

Penulis menggunakan uraian di atas sebagai dasar untuk mengadakan penelitian dengan mengembangkan bahan ajar interaktif yang ada agar lebih baik dan menarik serta dapat digunakan langsung oleh siswa secara individu menggunakan komputer/laptop *stand alone* atau computer terminal yang terkait dengan computer utama sehingga siswa dapat menghimpun informasi dalam bentuk kata-kata, suara, gambar, dan animasi sekarang juga tersedia dalam bentuk CD ROM yang dihubungkan dengan *personal computer* (PC).



Bahan ajar interaktif yang sudah dikembangkan digunakan sebagai sumber belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan memahami dengan mengaitkan pesan pada cerita fabel dengan karakter diri sehingga diharapkan siswa dapat menguasai beberapa pendidikan karakter yang harus dipenuhi untuk selanjutnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana bahan ajar cerita fabel secara interaktif tingkat SMP yang dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 terintegrasi dengan pendidikan karakter untuk menciptakan pembelajaran kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan serta dapat membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang optimal. Untuk keakuratan penelitian yang dilakukan, maka dilakukan identifikasi masalah dilihat dari latar belakang masalah di atas adalah sebagai berikut:

- (1) Siswa kurang antusias dalam pembelajaran bahasa Indonesia Khususnya materi cerita fabel karena materi yang disampaikan dianggap kurang menarik sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif dan menimbulkan kebosanan bagi siswa saat mengikuti pembelajaran.
- (2) Siswa belum menerapkan pendidikan karakter yang seharusnya dimiliki oleh setiap siswa.
- (3) Guru bidang studi kurang kreatif dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- (4) Kegiatan pembelajaran hanya berlangsung dengan metode konvensional yaitu metode ceramah.
- (5) Siswa merasa kesulitan memahami materi cerita fabel.
- (6) Penggunaan bahan ajar sangat terbatas, tidak bervariasi, dan kurang interaktif.

### 1.3 Batasan Masalah

Penelitian tanpa batasan masalah, akan mengakibatkan penelitian yang tidak terarah. Untuk mempermudah penelitian ini penulis merumuskan batasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terlihat bahwa perlunya bahan ajar interaktif untuk menumbuhkan minat siswa belajar dan memperbaiki karakter siswa. Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu berupa cerita fabel yang bermuatan pendidikan karakter. Karakter yang diharapkan tumbuh pada siswa setelah menggunakan bahan ajar dibatasi menjadi lima karakter yakni, 1) Prilaku jujur, 2) Sikap mandiri, 3) Peduli sosial, 4) Toleransi, dan 5) Bersahabat/komunikatif. Materi cerita fabel pada kelas VII SMP Negeri 1 Tinggiraja meliputi ciri cerita fabel, struktur teks fabel, langkah memahami isi cerita fabel dan teknik penggambaran tokoh. Bahan ajar yang akan dikembangkan dalam bentuk bahan ajar interaktif berupa audio visual dengan power point.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berpedoman pada batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter yang dikembangkan pada pembelajaran cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tinggiraja?
2. Bagaimanakah efektivitas siswa dengan menggunakan bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter yang dikembangkan pada pembelajaran cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tinggiraja?

3. Bagaimanakah hasil pengembangan bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter pada pembelajaran cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tinggiraja?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar cerita fabel secara interaktif bermuatan pendidikan karakter untuk SMP/MTs semester II berdasarkan standard isi kurikulum 2013 yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, efektif, inovatif dan menyenangkan serta dapat membantu peserta didik memperoleh hasil belajar yang optimal. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter pada pembelajaran cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tinggiraja?
2. Mendeskripsikan efektivitas siswa dengan menggunakan bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter pada pembelajaran cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tinggiraja?
3. Mendeskripsikan hasil pengembangan bahan ajar interaktif bermuatan pendidikan karakter yang dikembangkan pada materi cerita fabel siswa kelas VII SMP Negeri 1 Tinggiraja

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian yang akan dilaksanakan nantinya, diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan secara praktis. Manfaat teoretis untuk memperkaya

dan menambah khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan bahan ajar cerita fabel.

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

- (1) Sebagai bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan bahan ajar interaktif yang sesuai dengan pembelajaran cerita fabel atau pada materi lain yang merupakan cakupan dari pembelajaran Bahasa Indonesia.
- (2) Sebagai alternatif dalam memanfaatkan bahan ajar bagi guru agar mampu mendesain dan mengembangkan bahan ajar interaktif.

Sedangkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- (1) Memberikan data empiris tentang pencapaian tujuan pembelajaran bila menerapkan bahan ajar pada mata pelajaran bahasa indonesia.
- (2) Digunakan sebagai sumber belajar mandiri.
- (3) Digunakan sebagai bahan ajar oleh guru dalam proses pembelajaran cerita pada pembelajaran cerita fabel.
- (4) Digunakan sebagai acuan dalam pengembangan bahan ajar interaktif yang bermuatan pendidikan karakter.
- (5) Digunakan Sebagai bahan pertimbangan bagi guru bidang studi bahasa indonesia dalam mempersiapkan materi pembelajaran teks cerita fabel.