

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan pendidik dan peserta didik dalam suatu interaksi dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (UU Sisdiknas, 2003).

Untuk mencapai tujuan pendidikan, guru memiliki peran yang sangat penting dalam merancang pembelajaran yang bermutu agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang dimilikinya. Peran guru untuk menciptakan pendidikan yang bermutu bukan hanya pada saat pembelajaran berlangsung, namun juga sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Dengan kata lain, guru juga harus memperhatikan kualitas dalam menyusun perencanaan mengajar berdasarkan kebutuhan peserta didiknya.

Mempersiapkan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik juga termasuk dalam menyusun perencanaan pembelajaran. Sebagai salah satu dari komponen-komponen pembelajaran, bahan ajar juga termasuk komponen yang harus memiliki kualitas yang ditinjau dari kelayakan isi, bahasa, dan penyajian.

Prastowo (2015 : 17) memberikan pengertian bahwa bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Ismawati (2012 : 239) juga menyatakan “bahan ajar adalah sesuatu yang mengandung pesan yang akan disajikan dalam proses pembelajaran.”

Bahan ajar tidak akan terlepas dari kegiatan pembelajaran sebab suatu proses belajar mengajar akan berjalannya dengan efektif dan efisien apabila didukung oleh ketersediaan bahan ajar atau alat bantu yang memadai. Hal ini selaras dengan pendapat Arikunto (2000) yang menyatakan bahwa “bahan ajar merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran itulah yang diupayakan untuk dikuasai oleh anak didik.” Bahan ajar sebagai salah satu sarana utama siswa dalam memperoleh pengetahuannya perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tidak terlepas dari tuntutan kurikulum.

Sekolah telah menyediakan berbagai bahan ajar, misalnya, LKS, buku cetak, atau modul yang diterbitkan oleh berbagai instansi. Ketersediaan bahan ajar yang terdapat di sekolah dianggap sebagai satu-satunya bahan ajar yang digunakan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal inilah yang menyebabkan pengembangan bahan ajar masih jarang dilakukan oleh guru padahal mengembangkan bahan ajar itu sendiri telah menjadi tuntutan dan berkaitan dengan kemampuan pedagogik serta kemampuan profesional seorang guru sebagaimana yang telah tertera dalam lampiran Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru bagian B.

Guru sebagai pendidik profesional diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan mekanisme yang ada dengan memperhatikan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik.

Pengembangan bahan ajar juga dinyatakan sesuai dengan amanah Undang-undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 pada pasal 10 dinyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki guru adalah : a) kompetensi pedagogis, b) kompetensi kepribadian, c) kompetensi sosial, dan d) kompetensi profesional. Berdasarkan empat kompetensi tersebut, maka kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru adalah : (1) mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pembelajaran yang diampu, (2) menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mendidik, (3) mengembangkan materi pembelajaran yang diampu secara kreatif, dan (4) memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Selain memang sudah menjadi tuntutan dan kewajiban guru yang diatur dalam Undang-undang, perlunya pengembangan bahan ajar juga dapat dipandang dari siswa. Pengembangan bahan ajar yang inovatif dan kreatif akan menjadikan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan juga variatif sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk melakukan proses belajar mengajar. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan oleh guru sendiri juga memberikan manfaat yang lain, yaitu bahan ajar yang dikembangkan oleh guru dapat lebih disesuaikan dengan kebutuhan dan keadaan siswa hingga pembelajaran dapat bersifat kontekstual dan lebih dapat mampu diterima oleh siswa.

Walaupun telah menjadi tuntutan dan memiliki manfaat untuk membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, namun guru masih jarang secara

inisiatif mengembangkan bahan ajar. Pengembangan bahan ajar yang masih jarang dilakukan turut menyebabkan bahan ajar yang digunakan di sekolah juga masih bersifat konvensional, sehingga membuat siswa merasa kurang tertarik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Perkembangan teknologi sekarang juga dapat berperan dalam ketersediaan bahan-bahan ajar dengan bentuk-bentuk yang lebih bervariasi guna menyokong minat dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar pada masa sekarang ini. Sehingga, bukan hanya berbentuk konvensional saja, dengan adanya teknologi yang memudahkan, sekarang telah tersedia juga bahan ajar dalam bentuk visual, audio, bahkan juga berbasis elektronik yang sekiranya mampu menstimulus kreativitas, keaktifan, dan sikap kritis terlebih untuk guru maupun siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Salah satu contoh bahan ajar yang inovatif ialah bahan ajar berbasis elektronik. Bahan ajar elektronik ialah bahan ajar yang memanfaatkan teknologi informasi dalam pengaplikasiannya. Kelebihan bahan ajar ini tentu saja karena tampilan yang menarik dan lebih mampu menarik perhatian siswa hingga dapat menumbuhkan motivasinya dalam proses belajar mengajar. Selain itu bahan ajar berbasis elektronik juga dapat diakses kapan saja dengan mudah. Salah satu contoh bahan ajar yang berbasis elektronik ialah bahan ajar berbentuk majalah elektronik.

Hasil penelitian dari Subiki, dkk (2015) menyimpulkan bahwa “perlunya diadakan inovasi bahan ajar berbasis majalah yang menarik minat siswa untuk

belajar, karena siswa cenderung menyukai bacaan yang menarik dengan sedikit uraian dan banyak gambar atau warna.” Majalah, juga tidak hanya berbentuk sebagai media cetak, sebab teknologi juga sudah mengembangkan majalah dalam bentuk elektronik, yang disebut majalah elektronik, yang pembuatan dan pemakaiannya lebih efektif dan relatif mudah.

Poerwadarminta (2000 : 36) menyatakan “majalah diartikan sebagai surat kabar berkala, surat kabar yang terbit mingguan, bulanan dan sebagainya.” Porwodarminto juga menjabarkan bahwa majalah adalah suatu tempat di mana ilmu pengetahuan serta informasi terkumpul. Sedangkan majalah elektronik adalah versi elektronik dari majalah dan tidak menggunakan bahan baku kertas untuk menuliskan artikel-artikelnya seperti majalah pada umumnya, melainkan dalam bentuk file digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, laptop, gawai, atau teknologi lainnya.

Bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk majalah elektronik nantinya akan mengandung materi pembelajaran sesuai dengan KD yang dilaksanakan di sekolah. Pengembangan bahan ajar dalam bentuk majalah ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajar karena bahan ajar tersebut telah dilengkapi materi, contoh, serta soal-soal sesuai dengan KD pelajaran. Sehingga dengan adanya bahan ajar yang memadai, guru sudah mampu berperan sebagai fasilitator dan menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran.

Untuk membuat majalah elektronik, dibutuhkan perangkat lunak atau *software*. Ada banyak perangkat lunak yang dapat digunakan salah satunya ialah *Flip Book Maker* atau juga disebut dengan disebut *Kvisoft Flip Book Maker*. *Flip Book Maker* ialah aplikasi untuk membuat majalah elektronik dengan tampilan

yang menarik. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur audio dan visual yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. *Flip Book Maker* banyak digunakan banyak orang untuk membuat majalah ataupun buku elektronik karena penggunaannya yang tidak sulit dan dapat digunakan secara luring atau *offline* tanpa memerlukan jaringan internet.

Salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII kurikulum 2013 edisi revisi 2017, ialah materi teks fabel yang terdapat pada KD 3.11, 4.11, 3.12, dan 4.12. KD 3.11 berisi mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.11 berisi menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat. KD 3.12 berisi menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.12 berisi memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Teks fabel ialah teks yang berupa cerita-cerita yang menjadikan binatang sebagai tokoh yang memiliki watak seperti manusia. Pembelajaran teks fabel tidak hanya untuk memberikan hiburan namun juga bertujuan untuk mendidik, membentuk kepribadian, dan menuntun kecerdasan emosional peserta didik dengan menanamkan nilai-nilai karakter melalui cerita. Dengan kata lain, melalui teks fabel peserta didik diharapkan mampu menerapkan karakter-karakter yang baik dalam kehidupannya sehari-hari.

Pengembangan bahan ajar inovatif dan kreatif dalam bentuk majalah elektronik pada materi teks fabel perlu untuk dilakukan. Pengembangan bahan ajar berbentuk majalah elektronik nantinya akan dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik sesuai dengan topik-topik materi yang dibahas sekiranya dapat membuat

siswa berminat dalam pembelajaran teks fabel. Dengan adanya ketertarikan tersebut, siswa akan lebih mudah dalam menemukan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita fabel, sehingga guru dapat dengan mudah mengarahkan mereka untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Observasi dan wawancara prapenelitian telah dilakukan pada 15 Februari 2019 di SMP Negeri 37 Medan dan didapatkan bahwa sekolah ini menyediakan Wi-fi dan perangkat keras *infokus* yang sebenarnya dapat mendukung penerapan pengembangan bahan ajar berbentuk majalah elektronik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Namun bahan ajar yang digunakan pada sekolah ini masih bersifat konvensional dan terbatas, yang artinya pengembangan bahan ajar yang digunakan masih berbentuk bahan ajar cetak, yaitu buku paket, dan tidak dimiliki oleh semua siswa. Sehingga sering sekali siswa merasa kesulitan apabila guru memberikan tugas yang berasal dari buku paket. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar majalah elektronik perlu dilakukan di sekolah ini sebab hal ini dapat menjadi solusi bagi siswa dan guru karena produk yang dihasilkan dapat digunakan secara *offline* dengan menggunakan *infokus*. Setelah melakukan wawancara dengan guru bidang studi bahasa Indonesia, penggunaan bahan ajar berbentuk majalah elektronik khususnya pada teks fabel belum pernah diterapkan sebelumnya di sekolah ini karena produk bahan ajar berbentuk majalah elektronik pada mata pelajaran bahasa Indonesia masih sulit untuk ditemukan. Sedangkan untuk mengembangkannya sendiri, guru masih belum memahami cara mengembangkan bahan ajar dalam bentuk majalah elektronik.

Penelitian ini didukung oleh hasil penelitian terdahulu oleh Muhammad, *dkk* (2018) dengan judul penelitian “*Pengembangan Bahan Ajar Majalah Elektronik*

*Fungsi untuk SMA Kelas X*". Adapun penelitian tersebut mengacu pada fase model pengembangan *ADDIE*. Subjek uji coba majalah elektronik fungsi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA di SMA Islam Al-Azhar Kota Makasar berjumlah 14 orang. Hasil dan proses penelitian ini menunjukkan majalah elektronik fungsi telah diperoleh dengan kategori valid, praktis, dan efektif melalui 5 tahap, yaitu (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Kevalidan majalah elektronik dilihat dari nilai rata-rata validasi oleh dua validator yaitu sebesar 3,49 (valid). Hal ini didukung oleh hasil analisis respon guru yang sangat positif dengan nilai 87,98%, rata-rata nilai respon peserta didik sebesar 79,59% berada pada kategori positif, dan rata-rata total terlaksana pembelajaran sebesar 1,58 yang berada pada kategori terlaksana seluruhnya serta hasil belajar seluruh peserta didik mencapai standar kelulusan hasil belajar.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian oleh Wibowo, et al (2018) dengan judul penelitian "*Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*". Adapun hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi materi mendapat skor rata-rata 3,23 dengan kriteria baik dan nilai kelayakan oleh ahli media dengan skor rata-rata 3,28 dengan kriteria sangat baik, sedangkan nilai kelayakan oleh ahli bahasa mendapat skor rata-rata 3,02 dengan kriteria baik. Respon peserta didik sangat menarik, dengan pencapaian skor rata-rata 3,33 uji coba kelompok kecil dan pencapaian skor rata-rata 3,49 uji coba lapangan, respon uji coba guru sangat menarik dengan pencapaian skor rata-rata 3,64. Ini menunjukkan bahwa produk penelitian dianggap layak sebagai bahan ajar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian ini agar sekiranya dapat membawa pembaharuan dalam pengembangan bahan ajar. Adapun judul penelitian ini, ialah “Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Majalah Elektronik Berbantuan *Flip Book Maker* Materi Teks Fabel Kelas VII di SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2018/2019”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, penelitian ini teridentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut :

1. Pengembangan bahan ajar masih jarang dilakukan oleh guru.
2. Bahan ajar yang digunakan masih konvensional.
3. Pengembangan bahan ajar berbentuk majalah elektronik khususnya pada materi teks fabel belum pernah dilaksanakan di SMP Negeri 37 Medan.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada pengembangan bahan ajar berbentuk majalah elektronik khususnya pada materi teks fabel belum pernah dilaksanakan di SMP Negeri 37 Medan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang peneliti paparkan sebelumnya, maka dapat ditentukan rumusan masalah dari penelitian ini ialah :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbentuk majalah elektronik berbantuan *flip book maker* pada materi teks fabel?

2. Bagaimana kelayakan majalah elektronik sebagai bahan ajar materi teks fabel di kelas VII SMP Negeri 37 Medan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini, ialah :

1. Untuk menghasilkan produk bahan ajar berbentuk majalah elektronik pada materi teks fabel kelas VII di SMP Negeri 37 Medan.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan majalah elektronik sebagai bahan ajar materi teks fabel di kelas VII SMP Negeri 37 Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam penelitian ini terbagi dalam manfaat teoretis dan praktis. Kedua manfaat tersebut, ialah :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini kiranya dapat bermanfaat bagi semua pihak dalam memberikan gambaran yang jelas mengenai pengembangan bahan ajar berbentuk majalah elektronik berbantuan *flip book maker* pada materi teks fabel.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran dalam konteks pengembangan bahan ajar dan memberikan pengalaman bagi sekolah yang berkaitan dengan penelitian.

- b. Bagi guru bidang studi bahasa Indonesia, penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman dan penambahan rujukan untuk mengembangkan bahan ajar dengan berbantuan *flip book maker*.
- c. Bagi siswa, penelitian ini bermanfaat untuk menambah minat siswa dalam pembelajaran teks fabel.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan rujukan teori penelitian selanjutnya yang berkenaan dengan pengembangan bahan ajar berbentuk majalah elektronik.

