

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dalam kurikulum 2013 adalah salah satu pembelajaran yang mengarahkan siswa terhadap meningkatkan kemampuan siswa terhadap meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Guru sangat berperan penting dalam memajukan setiap proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dan membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran, agar siswa dapat mengerti dan paham akan pelajaran yang diajarkan. Mutu pendidikan di Indonesia perlu ditingkatkan untuk menjadikan masyarakat dapat berkomposisi di taraf nasional maupun internasional.

Teks eksplanasi adalah teks yang berisi tentang proses mengapa dan bagaimana suatu peristiwa alam, ilmu pengetahuan, sosial, budaya, dan juga lainnya bisa terjadi. Sebuah peristiwa baik peristiwa alam maupun sosial yang terjadi disekitar kita, selalu memiliki hubungan sebab akibat serta juga proses. Kejadian atau peristiwa yang terjadi disekitar kita pantas nya tidak hanya kita amati serta dirasakan saja, tetapi sekaligus digunakan sebagai pembelajaran. Mengapa kejadian itu bisa terjadi serta juga bagaimana bisa terjadi peristiwa atau kejadian seperti itu.

Pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII terdapat dalam kurikulum 2013 pada KD 3.9, 4.9, 3.10, dan 4.10. KD 3.9 berisi mengidentifikasi informasi dari teks eksplanasi berupa paparan kejadian suatu fenomena alam yang

diperdengarkan atau dibaca. KD 4.9 berisi tentang meringkas isi teks eksplanasi yang berupa proses terjadinya suatu fenomena dari beragam sumber yang didengar dan dibaca. KD 3.10 menelaah teks eksplanasi berupa paparan kejadian suatu fenomena alam yang diperdengarkan atau dibaca. KD 4.10 menyajikan informasi dan data dalam bentuk teks eksplanasi proses terjadinya suatu fenomena secara lisan dan tulisan dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, atau aspek lisan.

Pembelajaran di sekolah diperlukan bahan ajar yang menarik agar siswa lebih semangat dan termotivasi, karena bahan ajar yang tidak bervariasi, pembelajaran akan membosankan bagi siswa. Menurut Darmadi (2009) bahan ajar atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang isi materialnya dimuat dalam bentuk elektronik. Mengacu pada pengertian bahan ajar sebelumnya, bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia. yang dimaksud multimedia disini yaitu media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Multimedia yang dimaksud juga sering diidentikan dengan komputer, internet, dan pembelajaran berbasis komputer (CBI), yang termasuk kedalam bahan ajar elektronik adalah buku elektronik (*e-book*), majalah elektronik (*e-magazine*), berita elektronik (*e-news*), jurnal elektronik (*e-journal*), CD/DVD multimedia interaktif model flash atau slide interaktif, *e-learning*, dan lain sebagainya.

Penggunaan bahan ajar *Handout* pada pembelajaran ternyata berpengaruh terhadap prestasi belajar (Chusna, *et al.*, 2013). Mengembangkan *handout* menjadi bahan ajar yang efektif dan inovatif dapat meningkatkan keingintahuan peserta didik mengenai materi, sehingga peserta didik terdorong untuk belajar (Helmanda, *et al.*, 2012). Bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk *handout* elektronik nantinya akan mengandung materi pembelajaran sesuai dengan KD yang dilaksanakan di sekolah. Pengembangan bahan ajar dalam bentuk *handout* 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 *handout* elektronik, dibutuhkan perangkat lunak atau *software*. Berbagai *software* diciptakan dan dapat digunakan untuk mendukung penyampaian konsep dalam pembelajaran. *Software* yang peneliti pakai dalam penelitian ini adalah *adobe flash* atau juga disebut dengan *macromedia flash* untuk mengembangkan bahan ajar. *Adobe flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh animator untuk menghasilkan animasi yang profesional (Madcoms, 2007:3). *Adobe flash* merupakan program yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi-aplikasi animasi seperti CBT (computer based training), presentasi, aplikasi internet dan lain-lain. Keunggulan dari program *adobe flash* dibanding program lain, antara lain dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain, dapat membuat perubahan animasi

dari satu bentuk ke bentuk lain, dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di sekolah SMP Negeri 6 Medan ditemukan bahwa disekolah tersebut masih menggunakan bahan ajar konvensional dan terbatas seperti bahan ajar cetak, yaitu buku paket. Bahan ajar konvensional digunakan guru dalam proses pembelajaran, dalam penggunaan bahan ajar konvensional guru masih banyak menjelaskan materi berdasarkan isi yang terdapat dalam bahan ajar cetak tersebut. Sehingga, bahan ajar tersebut tidak efektif digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran karena banyak siswa yang tidak tertarik dan masih tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sehingga membuat minat dan motivasi siswa berkurang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar *handout* elektronik perlu dilakukan di sekolah ini sebab hal ini dapat menjadi solusi bagi siswa dan guru karena produk yang dihasilkan dapat digunakan secara *online* dan *offline* dengan menggunakan *infokus*.

Sa'adah, Dewi Latifatus (2016) mengatakan dalam jurnalnya bahwa pengembangan bahan ajar ini telah menghasilkan produk berupa bahan ajar *handout* berbasis gambar subtema Kerajaan Islam di Indonesia kelas V. Dari hasil validasi bahan ajar ini terbukti valid dengan rata-rata dari validasi isi (materi) 98% menyatakan sangat valid, hasil validasi ahli desain 96% menyatakan sangat valid, dan hasil validasi guru kelas 82% menyatakan valid. Hasil ujicoba kelas V MIN Sumberjati Kademangan Blitar menunjukkan 86% menyatakan sangat valid. Dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test menghasilkan Thitung (13,68) > ttabel (1,703), sehingga terdapat perbedaan sebelum dan sesudah siswa menggunakan

bahan ajar *handout*. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudian Fauzi, Ma'mun. dkk (2017) dalam jurnalnya menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbentuk *handout* berbasis sejarah lokal dengan materi perjuangan rakyat Banyumas mempertahankan kemerdekaan dalam agresi militer Belanda 1 tahun 1947 yang dihasilkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa maupun guru dan sumber-sumber yang relevan. Kelayakan pengembangan bahan ajar *handout* dilihat dari hasil validasi akhir oleh ahli materi 95,12% (kriteria baik sekali), validasi akhir oleh ahli media 84,60% (kriteria baik sekali), tanggapan guru 92,31% (kriteria baik sekali), sedangkan tanggapan siswa 91,67% (kriteria baik sekali), sehingga dapat disimpulkan bahan ajar *handout* layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

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 *Handout* Elektronik Berbantuan *Adobe Flash* Materi Teks Eksplanasi Kelas VIII di SMP Negeri 6 Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran teks eksplanasi kurang bervariasi.
2. Bahan ajar yang digunakan guru kurang menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif.

3. Kegiatan pembelajaran di kelas guru hanya mengandalkan satu buku, misalnya buku paket, LKS dan sebagainya.

### **C. Batasan Masalah**

Suatu masalah dalam penelitian harus spesifik karena peneliti akan menemukan kesulitan dalam melakukan penelitian apabila masalah yang diteliti terlalu luas. Maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan pengembangan bahan ajar *handout* elektronik khususnya pada materi teks eksplanasi di SMP Negeri 6 Medan.

### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *adobe flash* pada materi teks eksplanasi?
2. Bagaimana kelayakan *handout* elektronik sebagai bahan ajar materi teks eksplanasi di kelas VIII di SMP Negeri 6 Medan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini, ialah :

1. Untuk menghasilkan produk bahan ajar *handout* elektronik pada materi teks eksplanasi di kelas VIII di SMP Negeri 6 Medan.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan *handout* elektronik sebagai bahan ajar materi teks eksplanasi di kelas VIII di SMP Negeri 6 Medan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian antara lain sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoretis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pembaca yang lebih luas terutama dalam kemampuan mengembangkan bahan ajar *handout* elektronik pada materi teks eksplanasi.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan teori dan pemahaman baru mengenai bahan ajar *handout* elektronik sehingga dapat diterapkan oleh pembaca dalam materi teks eksplanasi.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berarti bagi peneliti sebagai calon pendidik. Penelitian ini juga melatih peneliti untuk menemukan dan menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam pengembangan bahan ajar *handout* elektronik.

### b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi guru bahasa Indonesia dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran teks eksplanasi dan meningkatkan potensi belajar siswa dengan menggunakan bahan ajar *handout* elektronik.

### c) Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang baru, sehingga diharapkan adanya peningkatan minat siswa dalam belajar teks eksplanasi.