

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia mengarahkan siswa untuk meningkatkan kemampuannya terhadap kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun secara tulisan. Maka dari itu dalam kemajuan proses pembelajaran guru sangat berperan penting. Guru sebagai validator dan membimbing siswa dalam kegiatan pembelajaran, agar siswa dapat mengerti serta memahami pelajaran yang diajarkan. Oleh sebab itu, maka mutu pendidikan di Indonesia perlu ditingkatkan untuk menjadikan masyarakat dapat berkompetensi di taraf nasional maupun internasional.

Demi 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 dalam menciptakan pendidikan yang bermutu bukan hanya pada saat pembelajaran berlangsung saja, tetapi juga sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Oleh sebab itu, maka guru juga harus memperhatikan kualitas dalam menyusun perencanaan mengajar berdasarkan kebutuhan peserta didiknya.

Menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan dengan kebutuhan peserta didik termasuk dalam mempersiapkan bahan ajar. Sebagai salah satu dari komponen-komponen pembelajaran, bahan ajar juga termasuk

komponen. yang harus memiliki kualitas yang ditinjau dari kelayakan isi, bahasa dan penyajian.

Ahmadi (2010: 159), menyatakan bahwa bahan ajar adalah bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud merupakan bahan yang dapat berupa bahan yang tertulis maupun bahan yang tidak tertulis. Sejalan dengan hal tersebut, Susilawati (2014), menyatakan bahwa bahan ajar merupakan seluruh bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud dapat berbentuk bahan tertulis (cetak) maupun bahan tidak tertulis (non cetak/online). Bahan yang termasuk sumber informasi, alat, dan teks yang dibutuhkan oleh guru untuk menyajikan materi dan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang serta semakin canggih. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang menarik serta inovatif dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan ilmu teknologi yang dapat dijadikan bahan ajar untuk menunjang proses pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan jaman bahan ajar tidak hanya berupa buku cetak saja melainkan dapat berupa digital atau elektronik seperti internet, buku elektronik, (*e-book*), *e-handout*, serta modul elektronik (*e-modul*) sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses materi yang akan dipelajari.

Bahan ajar elektronik merupakan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai aplikasinya. Kelebihan bahan ajar elektronik tentu saja dikarenakan tampilan yang menarik dan lebih mampu menarik perhatian siswa

sehingga dapat menumbuhkan motivasinya dalam proses belajar mengajar. Selain itu bahan ajar elektronik juga dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan mudah. Salah satu contoh bahan ajar elektronik yaitu berbentuk *handout* elektronik.

Depdiknas (2008), menyatakan bahwa *handout* merupakan bahan ajar yang berupa tulisan yang disiapkan oleh pendidik, bahan ajar tersebut bersumber dari beberapa literatur yang relevan sesuai dengan materi atau kompetensi dasar dan bertujuan untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut Prastowo (2015), menyatakan bahwa *handout* adalah bahan ajar yang berisikan materi yang berasal dari beberapa sumber yang relevan dengan kompetensi dasar. Sedangkan *handout* elektronik adalah *handout* dalam versi elektronik tidak menggunakan bahan baku kertas untuk menuliskan artikelnya seperti *handout* pada umumnya, melainkan dalam bentuk *file* digital yang dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, laptop, gawai, atau teknologi lainnya.

Kelebihan dari penggunaan *handout* dapat memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa (Dina *etal.*, 2016). Dengan mengembangkan *handout* juga dapat menambah wawasan peserta didik serta dapat memberikan kontribusi kepada guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Kelik *etal.*, 2017). Bahan ajar yang dikembangkan dalam bentuk *handout* elektronik nantinya akan mengandung materi pembelajaran yang disesuaikan dengan KD yang dilaksanakan di sekolah. Pengembangan bahan ajar dalam bentuk *handout* ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses mengajar dikarenakan bahan

ajar tersebut telah dilengkapi materi, contoh, serta soal-soal sesuai dengan KD pelajaran. Sehingga dengan adanya bahan ajar yang memadai, guru akan 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 digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *flip book maker* untuk mengembangkan bahan ajar. *Flip book maker* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat *handout* elektronik dengan tampilan yang menarik. Selain itu *flip book maker* 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 *handout* ataupun buku elektronik karena penggunaannya yang tidak sulit dan dapat digunakan secara *online* maupun *offline*.

Pemilihan materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah KD 3.13, KD 4.13, KD 3.14, dan KD 4.14. KD 3.13 berisi mengidentifikasi jenis saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai hal positif atas permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca. KD 4.13 berisi menyimpulkan isi, saran, ajakan, arahan, pertimbangan tentang berbagai hal positif permasalahan aktual dari teks persuasi (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) yang didengar dan dibaca. KD 3.14 menelaah struktur dan kebahasaan persuasi yang berupa saran, ajakan, dan pertimbangan tentang berbagai

permasalahan aktual (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) dari berbagai sumber yang didengar dan dibaca. KD. 4.14 menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan. Teks persuasi merupakan salah satu teks yang dipelajari pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII.

Finoza (2008:247) “Teks persuasi adalah karangan yang bertujuan untuk membuat percaya, yakin, dan terbujuk akan hal-hal yang dikomunikasikan yang berupa fakta pendapat atau gagasan ataupun perasaan seseorang”. Karangan ini bertujuan untuk mempengaruhi pembaca untuk membuat sesuatu atau melakukan sesuatu. Dalam persuasi pengarang mengharapkan adanya sikap motorik berupa motorik perbuatan yang dilakukan oleh pembaca sesuai dengan yang dianjurkan penulis dalam karangannya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di sekolah SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan diketahui bahwa pembelajaran khususnya pada materi teks persuasi masih belum bervariasi sehingga minat peserta didik dalam pembelajaran teks persuasi masih rendah. Sehingga diperlukan adanya bahan ajar lain yang lebih bervariasi untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran teks persuasi sebagai pendukung bahan ajar cetak. Salah satu bahan ajar yang dianggap menarik adalah *handout* elektronik. *Handout* elektronik dipilih karena mendapatkan respon baik dari siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal itu dibuktikan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pradipta Oktaviana (2017) yang berjudul “Pengembangan *Handout* Berbasis Android

Sebagai Buku Pelengkap Materi Akuntansi Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Tahun 2016 SMK Negeri 2 Akuntansi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi *handout* berbasis android yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari kualitas isi dan tujuan serta kualitas pembelajaran rata-rata 94% termasuk kategori sangat layak. Selain itu, hasil validasi yang dilakukan oleh ahli grafis memperoleh persentase 92,32% dan termasuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dalam standar sangat layak rata-rata hasil validasi ahli adalah 93,16%. Sedangkan hasil akhir respon siswa terhadap *handout* berbasis android didapatkan persentase 95% dalam kategori sangat baik.

Didukung pula hasil penelitian yang dilakukan Oktaviara Ayu Rhesta, (2019) dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OKTP 3 SMKN 2 Blitar”. Adapun kesimpulan dalam penelitian tersebut ialah penilaian validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat dan ahli bahasa sebesar 90% dengan interpretasi sangat kuat. Ahli kegrafikan memperoleh persentase sebesar 83,15% dengan interpretasi sangat kuat. Respon siswa melalui uji coba terbatas diperoleh nilai persentase sebesar 94,4% dengan interpretasi sangat kuat. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* dengan berbantuan *kvisoft flipbook maker* sangat baik dan layak digunakan sebagai bahan ajar.

Penggunaan bahan ajar berbentuk *handout* elektronik khususnya pada materi teks persuasi belum pernah diterapkan di sekolah SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan. Guru masih menggunakan bahan ajar cetak yaitu buku cetak. Bahan ajar

cetak digunakan guru dalam proses pembelajaran. Dalam penggunaan bahan ajar cetak guru lebih banyak menjelaskan materi pelajaran berdasarkan isi yang terdapat dalam bahan ajar cetak tersebut. Sehingga, bahan ajar cetak tersebut kurang efektif digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran karena masih terdapat banyak siswa yang kurang tertarik dan tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Sehingga membuat minat serta motivasi siswa berkurang dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itu, perlunya dilakukan pengembangan bahan ajar *handout* elektronik di sekolah ini agar dapat menjadi solusi bagi siswa maupun guru karena produk yang dihasilkan dapat digunakan secara *online* serta *offline* dengan menggunakan *infokus*.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian ini agar dapat membawa pembaharuan dalam pengembangan bahan ajar. Adapun judul penelitian ini, ialah **“Pengembangan Bahan Ajar *Handout* Elektronik berbantuan *Flip Book Maker* pada Materi Teks Persuasi Kelas VIII di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2020/2021”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dapat dirumuskan berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan. Identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaram kurang bervariasi.
2. Kegiatan pembelajaran guru hanya bergantung pada buku cetak.
3. Pengembangan bahan ajar berbentuk *handout* elektronik khususnya pada materi teks persuasi belum pernah dilakukan di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian dapat dirumuskan berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan. Peneliti membatasi masalah ini agar peneliti lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar *handout* elektronik khususnya pada materi teks persuasi di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat dirumuskan berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar *handout* elektronik berbantuan *flip book maker* pada materi teks persuasi?
2. Bagaimana kelayakan *handout* elektronik sebagai bahan ajar materi teks persuasi kelas VIII di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Untuk menghasilkan produk bahan ajar *handout* elektronik pada materi teks persuasi kelas VIII di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan *handout* elektronik sebagai bahan ajar materi teks persuasi kelas VIII di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

- a) Penelitian ini kiranya dapat menambah wawasan pembaca agar lebih luas terutama dalam kemampuan mengembangkan bahan ajar *handout* elektronik pada materi teks persuasi.
- b) Penelitian ini kiranya dapat memberikan teori serta pemahaman mengenai bahan ajar *handout* elektronik sehingga dapat diterapkan oleh pembaca dalam materi teks persuasi.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berguna bagi peneliti sebagai calon pendidik.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi referensi guru bahasa Indonesia dalam pembelajaran.

c) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi sumber pengalaman belajar yang baru untuk peserta didik, yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar teks persuasi.