

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa sudah pasti ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia dan kualitas sumber daya manusia akan terlihat dari kualitas pendidikannya. Pemerintah Indonesia merumuskan tujuan pendidikan yang berisikan perwujudan manusia Indonesia yang dikehendaki, yaitu manusia pancasila sejati (manusia seutuhnya). Sekolah merupakan wadah untuk mewujudkan keinginan pemerintah tersebut, dengan misi dan peran yang berbeda-beda. Untuk mencapai tujuan pendidikan, seorang pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam merancang pembelajaran yang bermutu untuk meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Pendidikan merupakan salah satu bekal jangka panjang yang wajib dimiliki oleh setiap orang. Pendidikan juga menjadi saran untuk menjalani kehidupan setiap individu. Hal ini terdapat juga dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran lebih agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan dapat dikatakan sebagai pondasi utama dalam menciptakan manusia yang lebih baik lagi.

Membentuk individu yang berkualitas merupakan salah satu peran pendidikan. Oleh karena itu pendidikan harus memiliki inovasi terbaru dalam pembelajaran agar pembelajaran yang diberikan dapat mengembangkan peserta didik untuk menghasilkan individu yang lebih berkualitas lagi. Inovasi yang diberikan dapat berupa bahan ajar, media atau strategi guru dalam mengembangkan bahan ajar yang sudah tersedia dalam bahan ajar.

Sekolah merupakan tempat berlangsungnya proses pembelajaran, dalam proses tersebut tercipta komunikasi sebagai ajang pentransferan ilmu dan guru merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Menurut Sudaryono (dalam Suhandi, dkk 2017 : 2) tugas utama guru sebagai pendidik profesional adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Pembelajaran kurikulum 2013 berorientasi untuk menghasilkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif dan afektif. Berdasarkan Kurikulum 2013 untuk jenjang SMP, khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia diajarkan tidak hanya sebagai pengetahuan bahasa, tetapi juga sebagai sumber aktualisasi diri penggunaannya dalam konteks sosial budaya akademik. Ada beberapa jenis teks yang akan dipelajari siswa, antara lain teks observasi, teks deskripsi, teks eksposisi, dan teks eksplanasi. Sebelum membuat teks, siswa harus memahami aturan pembuatan teks. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh siswa, mereka menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya kurang menarik dan

memiliki teks yang panjang. Pembelajaran terkesan monoton karena hanya berbasis teks dan buku cetak. Trawoco (2016) menjelaskan bahwa permasalahan tingkat keberhasilan menulis teks deskripsi pada siswa disebabkan oleh berbagai unsur. Salah satu faktor tersebut adalah siswa kurang berminat terhadap pelajaran menulis deskripsi yang sedang berlangsung.

Ketersediaan bahan ajar di sekolah dianggap satu-satunya bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal inilah yang menyebabkan pengembangan materi maupun bahan ajar masih jarang dilakukan oleh guru. Pengembangan dilakukan agar pembelajaran lebih menarik dan tidak hanya mengandalkan buku cetak. Pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan mudah dan lebih tertarik untuk mempelajari materi Bahasa Indonesia.

Pada saat melakukan wawancara guru juga memaparkan bahwasanya belum pernah ada pengembangan materi teks deskripsi berbentuk majalah digital menggunakan aplikasi *flipbook*. Pembelajaran yang direalisasikan di kelas juga terlihat monoton dikarenakan kurang bervariasinya bahan ajar. Guru memanfaatkan buku siswa dan buku pegangan guru yang dikeluarkan oleh Kemendikbud dan sesekali mengambil materi yang terdapat dari *blogspot*. Materi yang diperoleh dari internet juga berisikan konten materi yang kurang dekat dengan kehidupan siswa. Penjabaran materi teks deskripsi dalam bahan ajar yang digunakan guru tidak menjelaskan materi secara mendalam salah satunya tidak memaparkan struktur teks deskripsi, cara menuliskan teks deskripsi serta beberapa contoh yang dipaparkan bukan berdasarkan kehidupan sehari-hari dan lingkungan

sekitar siswa, sehingga siswa sulit mengerti materi pembelajaran . Berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap siswa yang mengikuti pembelajaran juga mengatakan mereka cenderung kurang memahami materi teks deskripsi, dikarenakan adanya perasaan jenuh membaca teks yang panjang dan kurang menarik. Hal ini tentunya bertolak belakang dengan beberapa Indikator Pencapaian dimana siswa diharapkan mampu merinci bagian-bagian struktur teks deskripsi, menelaah struktur teks deskripsi dan menyajikan teks deskripsi secara lisan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 35 Medan, maka penulis tertarik untuk mengembangkan materi Teks Deskripsi berbentuk majalah digital berbantuan aplikasi *flipbook* untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari teks deskripsi. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien . Produk yang akan dihasilkan ini memudahkan penulis dan para pembaca, selain mudah diakses sehingga penyebaran tulisan terkesan cepat dan mudah cakupan penyebaran juga lebih luas.

Aplikasi *flipbook* merupakan salah satu aplikasi yang mendukung proses pembelajaran. Aplikasi ini merupakan terobosan baru dalam pembaharuan pembelajaran, dikarenakan aplikasi ini tidak hanya terpaku kepada tulisan-tulisan tetapi juga dapat dipadukan dengan gambar, animasi gerak, video dan audio yang bisa menjadikan sebuah pembelajaran interaktif dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan aplikasi *flipbook* juga dapat di akses secara *offline* sehingga tidak harus mengeluarkan banyak biaya penggunaan data internet, adapun bentuk produk majalah digital yang akan dihasilkan aplikasi *flipbook* ini yaitu berbentuk *link*.

Wibowo (2018) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar *E-Modul* dengan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*” hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata skor 3,64 dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan respon peserta didik terhadap *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* diperoleh nilai rata-rata skor 3,49 dengan kriteria sangat menarik. Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Faidah (2015) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-book* Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Untuk Kelas VIII MTS N 2 Kota Cirebon” diperoleh hasil adanya peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan *kvisoft flipbook maker* lebih efektif dibandingkan siswa yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan *kvisoft flipbook maker*. Penelitian yang dilakukan oleh Azliana (2021) dengan judul “Pengembangan *e-modul* Teks Biografi kelas X di SMA Dr Wahidin Sudirohusodo Medan Berbasis Aplikasi Digital *Kvisoft Flipbook Maker* Tahun Pembelajaran 2020/2021 menyatakan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa validator.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis serta memahami teks deskripsi.
2. Pendidik belum pernah membuat majalah digital berbantuan aplikasi *flipbook*.

3. Materi ajar yang digunakan guru masih didominasi oleh penggunaan buku paket saja, baik dalam penyajian materi maupun penugasan.
4. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari penelitian yang salah sasaran, maka perlu dirumuskan satu batasan dalam penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi teks ulasan dibatasi pada Kompetensi Dasar
 - 3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.
 - 4.1 Menjelaskan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dll) yang didengar ditulis dan dibaca.
2. Materi yang akan dikembangkan merupakan teks deskripsi berbentuk majalah digital berbantuan aplikasi *Flipbook*.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar berbentuk majalah digital berbantuan aplikasi *flipbook* pada materi teks deskripsi kelas VII SMP Negeri 35 Medan?

2. Bagaimana kelayakan produk pengembangan materi ajar berbentuk majalah digital berbantuan aplikasi *flipbook* pada materi teks deskripsi kelas VII SMP Negeri 35 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar berbentuk majalah digital berbantuan aplikasi *flipbook* pada materi teks deskripsi kelas VII SMP Negeri 35 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan materi ajar berbentuk majalah digital berbantuan aplikasi *flipbook* pada materi teks deskripsi kelas VII SMP Negeri 35 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Bagi Akademis/Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi akademis/lembaga pendidikan mengenai mengenai pengembangan majalah digital berbantuan aplikasi *flipbook* pada materi teks deskripsi siswa SMP, serta diharapkan bisa menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya dalam upaya pengembangan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia tingkat SMP.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam proses pembelajaran secara langsung di lapangan serta menjadi satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.

b. Bagi guru

Dapat memberikan manfaat berupa inovasi baru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran baik secara tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh, serta hasil penelitian dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang lebih kreatif dan inovatif.

c. Bagi siswa

Dapat memberikan manfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan minat siswa dalam memahami dan menulis teks. Terkhusus teks deskripsi.

