

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang mempunyai derajat lebih tinggi sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa dibandingkan dengan makhluk lainnya. Hal ini dikarenakan manusia memiliki akal dan pikiran yang mampu mempertimbangkan berbagai pendapat sebelum manusia memberikan keputusan terhadap satu hal. Berkat kemampuan manusia dalam berpikir, manusia mampu menciptakan berbagai revolusi, inovasi, dan kreatifitas dalam teknologi. Perkembangan teknologi yang diciptakan oleh manusia telah berdampak dan membantu manusia dalam bersaing, antara yang satu dengan yang lain demi tercapainya visi misi yang dimiliki manusia itu sendiri.

Perkembangan teknologi telah membantu bidang pendidikan dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas. Semenjak terjadinya peristiwa Covid-19 pada tahun 2021, berbagai media pembelajaran berbentuk non cetak menarik perhatian dunia pendidikan. Faktanya, keberadaan media pembelajaran dalam bentuk video, ebook, poster, dan sebagainya dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran walaupun siswa tidak berada dekat dengan guru (siswa dapat belajar secara mandiri).

Guru merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan agar dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru yang dapat dikatakan sebagai pendidik adalah guru yang mampu menerapkan system pembelajaran. Dimana siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ditemukan bahwa praktik pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita ulang siswa kurang memahami apa yang dimaksud dengan cerita ulang dan kurang memahami bagaimana caranya melakukan demonstrasi teks cerita ulang. Berdasarkan wawancara tak struktur peneliti dengan guru

mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI MAN 1 Medan diperoleh informasi bahwa siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi teks cerita ulang Yogiswara (2019). Siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan respon yang lambat (kurang aktif) selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru menggunakan bahan ajar yang terbatas seperti buku pegangan siswa, buku pengayaan, dan *PowerPoint* yang disajikan pada proyektor kelas.

Kurangnya variasi bahan ajar yang digunakan membuat siswa merasa jenuh, terutama dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar *PowerPoint*, siswa mengaku persentasi yang disampaikan lewat *PowerPoint* kurang menarik sehingga siswa merasa bosan dan kurang minat pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterbatasan bahan ajar dan media pembelajaran guru yang bersifat konvensional inilah, guru belum mampu memenuhi kebutuhan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut memberikan ide bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar teks cerita ulang berbasis buku elektronik (e-book) sehingga siswa dapat dengan leluasa belajar dimana saja dan kapan saja melalui *smartphone* yang dimilikinya.

Cerita ulang yang disajikan dalam buku pegangan siswa yang dikeluarkan pada tahun 2017 oleh Kemendikbud berisikan cerita yang kurang menarik perhatian dan semangat dari siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan buku tersebut menggunakan bahasa yang terlalu baku, tidak terdapat animasi, tidak adanya penjelasan dalam bentuk video yang dapat diakses lewat *barcode*, dan tidak adanya soal permainan yang dapat diakses secara digital. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan bahan ajar teks cerita ulang yang akan dibuat dengan bentuk yang ringkas (pendek) berisikan cerita atau kisah yang terdapat dalam budaya Tapanuli Selatan sangat jarang diketahui oleh siswa di kelas XI MAN 1 Medan. Padahal, kisah yang terdapat dalam budaya Tapanuli Selatan sudah sepatutnya dipahami, dipelajari, dan diingat oleh siswa sebagai generasi penerus bangsa agar cerita tradisional tidak hilang seiring perkembangan waktu.

Selain itu, peneliti mengasumsikan penelitian ini akan menjadi terobosan baru dalam pembelajaran teks cerita ulang yang disajikan dalam bentuk teks cerita ulang yang diangkat dari kisah (cerita) berasal dari budaya Tapse yang disajikan dalam bentuk buku elektronik. Oleh sebab itu, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI MAN 1 Medan dan beberapa penelitian terdahulu belum pernah mengkaji topik penelitian.

Adapun materi pembelajaran yang akan diteliti, yakni materi teks cerita ulang yang diubah menjadi teks cerita ulang berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang telah peneliti susun sebagai berikut.

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita ulang yang dibaca.	3.8.1 Memahami informasi yang terdapat dalam teks cerita ulang budaya Tapsel yang disajikan dalam cerita ulang. 3.8.2 Menentukan nilai-nilai kehidupan pada cerita ulang budaya Tapsel yang disajikan dalam cerita ulang.
4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita ulang.	4.8.1 Menceritakan kembali teks cerita ulang berdasarkan nilai kehidupan dari tokoh budaya Tapsel. 4.8.2 Mendemonstrasikan teks cerita ulang budaya Tapsel dalam bentuk cerita ulang.

Pembelajaran materi teks cerita ulang yang disajikan dalam bentuk cerita ulang budaya Tapsel akan berjalan secara efektif dan efisien. Jika guru sudah mampu mempersiapkan bahan ajar yang baik dengan menentukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran secara maksimal sesuai dengan situasi dan kondisi yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Maka dari itu, peneliti menggunakan buku elektronik (e-book) sebagai media

pembelajaran yang dapat mendukung bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Peneliti merasa bahwa ide yang peneliti berikan pada teks cerita ulang yang disajikan dalam bentuk cerita ulang budaya Tapsel dapat membantu siswa lebih memahami bahwa Tapanuli Selatan juga memiliki cerita atau sejarah yang tak dapat dilupakan, terutama bentuk penyajian cerita tersebut akan disajikan dalam bentuk cerita ulang. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas, maka “Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Ulang Markusip Berbentuk Buku Elektronik *FlipBook* Untuk Siswa Kelas XI” sangat penting untuk diteliti.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang terdapat dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Siswa kurang memahami apa yang dimaksud dengan cerita ulang.
2. Siswa kurang memahami bagaimana caranya melakukan demonstrasi teks cerita ulang.
3. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi teks cerita ulang.
4. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan respon yang lambat (kurang aktif) selama proses pembelajaran.
5. Guru menggunakan bahan ajar yang terbatas seperti buku pegangan siswa, buku pengayaan, dan *PowerPoint* yang disajikan pada proyektor kelas.
6. Kurangnya variasi bahan ajar yang digunakan membuat siswa merasa jenuh.
7. Cerita ulang yang disajikan dalam buku pegangan siswa yang dikeluarkan pada tahun 2017 oleh Kemendikbud berisikan cerita yang kurang menarik perhatian dan semangat dari siswa selama proses pembelajaran.
8. Siswa kurang mengetahui cerita Markusip dalam budaya Tapanuli Selatan padahal merupakan yang dominan berasal dari Tapanuli Selatan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, berfungsi untuk menghindari penelitian yang salah sasaran. Maka dari itu, berdasarkan identifikasi masalah yang telah peneliti temukan di lapangan akan dibatasi sebagai berikut.

1. Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini adalah teks cerita ulang markusip dari budaya Tapsel yang disajikan dalam bentuk cerita ulang dimuat dalam buku elektronik (e-book) menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*.
2. Materi teks cerita ulang markusip dari budaya Tapsel yang akan disajikan dalam bentuk cerita ulang berfokus pada Kompetensi Dasar 3.8 Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita ulang yang dibaca dan Kompetensi Dasar 4.8 Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita ulang.
3. Teks cerita ulang yang akan diangkat dalam penelitian ini berfokus terhadap budaya markusip yang sering dilakukan oleh pemuda-pemudi di Tapanuli Selatan di masa lalu.
4. Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini akan dipertimbangkan layak atau tidak layak sebagai bahan ajar teks cerita ulang markusip dari budaya Tapsel yang akan digunakan untuk siswa kelas XI MAN 1 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Bagaimana proses awal hingga akhir pengembangan bahan ajar teks cerita ulang markusip berbentuk buku elektronik *flipbook* untuk siswa kelas XI?
2. Bagaimana hasil validasi produk pengembangan bahan ajar teks cerita ulang markusip berbentuk buku elektronik *flipbook* untuk siswa kelas XI?
3. Bagaimana produk pengembangan bahan ajar teks cerita ulang markusip berbentuk buku elektronik *flipbook* untuk siswa kelas XI?

4. Bagaimana efektivitas produk pengembangan bahan ajar teks cerita ulang markusip berbentuk buku elektronik *flipbook* untuk siswa kelas XI?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan bahan ajar yang akan dilaksanakan, yakni sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses awal hingga akhir pengembangan bahan ajar teks cerita ulang markusip berbentuk buku elektronik *flipbook* untuk siswa kelas XI.
2. Untuk menilai hasil validasi produk pengembangan bahan ajar teks cerita ulang markusip berbentuk buku elektronik *flipbook* untuk siswa kelas XI.
3. Untuk menciptakan produk pengembangan bahan ajar teks cerita ulang markusip berbentuk buku elektronik *flipbook* untuk siswa kelas XI.
4. Untuk menganalisis efektivitas produk pengembangan bahan ajar teks cerita ulang markusip berbentuk buku elektronik *flipbook* untuk siswa kelas XI.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan khususnya pengembangan bahan ajar agar pendidik terdorong mengembangkan bahan ajar pembelajaran sesuai kebutuhan siswa dan menambah wawasan terutama mengenai penggunaan buku elektronik (e-book). Pendidik dapat termotivasi untuk mengkolaborasikan berbagai media pembelajaran seperti poster, soal games, gambar, video, dan sebagainya dalam bentuk buku elektronik sebagai media pembelajaran praktis.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan penulis mengembangkan bahan ajar menggunakan buku elektronik (e-book).

- b) Bagi sekolah, bahan ajar yang dihasilkan menggunakan buku elektronik (e-book) menjadi alternatif bahan ajar yang digunakan di sekolah sesuai dengan materi pembelajaran.
- c) Bagi guru, membantu guru menjalankan tugas mengajar dengan baik serta memberikan masukan dan perbaikan mengenai bahan ajar serta produk dapat digunakan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran baik.
- d) Bagi siswa, penelitian ini dapat memaksimalkan minat, motivasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran teks cerita ulang yang disajikan dalam bentuk teks cerita ulang.

