

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Bahan ajar adalah segala bentuk perangkat ajar yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik, sehingga dapat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Kurnia, dkk., (2019: 517) menyatakan bahwa bahan ajar merupakan bagian yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Kosasih (2021: 1) menyatakan bahwa bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran yang dapat berbahan cetak, digital, maupun tayangan.

Bahan ajar yang digunakan oleh guru harus terlihat menarik, sehingga terdapat sejumlah alasan mengapa guru perlu untuk mengembangkan bahan ajar. Berdasarkan lampiran Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standard Kualifikasi Akademik dan Kompetensi dapat diketahui bahwa guru sebagai pendidik profesional diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan bahan ajar sesuai dengan mekanisme yang ada dengan memerhatikan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik. Sejalan dengan itu Kurniawati (2019: 368) menyatakan bahwa guru yang profesional adalah guru yang dapat mengembangkan sumber belajar atau bahan ajar agar lebih menarik dan pembelajaran tidak berjalan secara membosankan, sehingga diharapkan tujuan

pembelajaran dapat tercapai. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Sari, dkk. (dalam Kurnia, dkk., 2019: 517) menyatakan bahwa pada abad ke-21 terdapat kemampuan perlu dikuasai oleh individu, salah satunya adalah penguasaan teknologi dan informasi, seperti penggunaan internet dan bahan ajar.

Pengembangan bahan ajar harus memerhatikan prinsip pengembangan Kurikulum. Setiyadi, dkk., (2020: 179) menyatakan bahwa terdapat 5 prinsip dalam pengembangan Kurikulum, yaitu relevansi (Kurikulum harus relevan dengan berkembang kehidupan), fleksibilitas (Kurikulum harus memiliki sifat lentur untuk mempersiapkan anak zaman sekarang dan yang akan datang), kontinuitas (pengalaman pembelajaran yang diberikan Kurikulum harus berkesinambungan dengan satu tingkat kelas dengan kelas lainnya), praktis (Kurikulum harus ideal dalam keterbatasan waktu, alat, biaya, maupun personalia), dan efektifitas (Kurikulum harus mampu meningkatkan keefektifan proses pembelajaran). Hal ini sesuai dengan Dokumen Kurikulum 2013 yang menetapkan bahwa Kurikulum harus tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, teknologi, dan seni. Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, budaya, teknologi, dan seni berkembang secara dinamis. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa SMP yang merupakan generasi z serta melek teknologi, sehingga dibutuhkan bahan ajar yang memiliki muatan teknologi dan tidak hanya sekedar buku paket, LKS, gambar, dan lainnya, tetapi dibutuhkan bahan ajar yang bisa dibaca di mana saja sesuai karakter dari peserta didik. Bahan ajar dengan karakteristik tersebut juga diperlukan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. Hal ini sejalan dengan pendapat Isodarus (2017: 4) yang menyatakan bahwa terdapat ragam teks yang dipelajari dalam Kurikulum 2013, yaitu teks nonsastra dan teks sastra. Yang termasuk teks nonsastra yaitu, teks prosedur, teks deskripsi, teks eksposisi, teks eksplanasi, teks berita, teks editorial, teks iklan, teks laporan hasil observasi, teks rekaman hasil percobaan, teks ulasan, teks tanggapan kritis, teks diskusi, teks tantangan, teks surat, teks pidato, teks persuasi, teks eksemplum, dan teks cerita inspirasi. Yang tergolong teks sastra yaitu, puisi, pantun, syair, gurindam, fabel, legenda, cerita rakyat, cerita pendek, novel, drama, dan biografi.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka salah satu teks pada kurikulum 2013 adalah teks persuasi. Teks persuasi merupakan salah satu teks yang sering kita jumpai di pembelajaran bahasa Indonesia dan harus dikuasai oleh siswa. Setiawan, dkk., (2022: 82) menyatakan bahwa untuk memperkuat ajakan dalam teks persuasi, maka teks ini membutuhkan pendapat dan fakta untuk mendukung atau meyakinkan pembaca agar mau mengikuti apa yang diinginkan oleh penulis. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Pane, dkk., (2021: 332) menyatakan bahwa teks persuasif adalah karya tulis yang disusun dengan tujuan untuk mengajak atau mempengaruhi para pembacanya agar mau mengikuti kemauan si penulis.

Pada Kurikulum 2013 terdapat Standar Isi yang membahas empat Kompetensi Inti, yaitu sikap religius, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Setiap Kompetensi Inti terdapat beberapa Kompetensi Dasar, yaitu memahami, mengidentifikasi, menganalisis, menyimpulkan, menelaah, dan menyajikan. Kegiatan itulah yang harus dikuasai oleh peserta didik melalui lisan maupun

tulisan. Pada bahan ajar ini saya akan menggunakan materi pada Kompetensi Dasar 3.14. Menelaah struktur dan kebahasaan teks 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 dan 4.14 Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan.

Mengapa diperlukan pengembangan bahan ajar teks persuasi yang bermuatan teknologi? Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan, yaitu: 1) berdasarkan hasil observasi dengan siswa diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan mempelajari materi menulis teks persuasi, karena minimnya bahan ajar menulis teks persuasi yang bisa digunakan sebagai acuan untuk menulis, 2) pada wawancara guru juga mengungkapkan bahwa materi teks persuasi belum pernah menggunakan media pembelajaran pendukung, tetapi peserta didik membutuhkan media yang inovatif dan menarik sehingga proses pembelajaran menyenangkan dan memicu keaktifan peserta didik dan juga diperoleh informasi bahwa hasil belajar pada materi teks persuasi masih kurang, 3) kurangnya kemampuan siswa dalam menulis teks persuasi, dan 4) bahan ajar masih berupa buku dan LKS.

Alasan di atas didukung oleh beberapa pendapat ahli. Menurut Sukmawati, dkk., (2023: 3189) guru di sekolah kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamidah (2023: 20) bahwa media yang menarik akan membantu siswa dalam memahami dan menanggapi hal

yang sedang dipelajari. Megawati, dkk., (2019: 156) mengatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran teks persuasi, yaitu kurangnya minat siswa dalam belajar teks persuasi, kesulitan dalam penulisan struktur teks persuasi, kesulitan dalam mengeluarkan ide ke dalam tulisan, dan perasaan takut salah dan berbeda dengan temannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sa'diyah (2021: 64) bahwa kesulitan dalam pembelajaran teks persuasi adalah menciptakan teks tersebut.

Buku paket Bahasa Indonesia dan LKS Bahasa Indonesia di MTs Laboratorium UINSU telah memuat beberapa materi dengan baik. Berikut rincian materi yang terdapat pada buku paket dan LKS, yaitu: 1) struktur menjelaskan tiga bagian (tesis, argumen, dan rekomendasi), 2) kaidah kebahasaan menjelaskan satu bagian (menggunakan konjungsi sebab dan akibat), dan 3) cara menulis teks persuasi yang terdiri dari tujuh langkah (observasi objek, menentukan topik paragraf berdasarkan objek, membuat kerangka karangan, menyusun kalimat utama dengan baik dan benar, menyusun kalimat-kalimat penjelas untuk menjelaskan kalimat utama, membuat kalimat yang berisikan ajakan, dan mengembangkan kerangka paragraf menjadi paragraf persuasi). Namun demikian, pada kaidah kebahasaan memiliki sedikit bagian dan tidak terdapat teknik dalam menulis teks persuasi. Berdasarkan pada alasan yang telah dipaparkan pada kalimat sebelumnya, maka dibutuhkan penambahan materi mengenai kaidah kebahasaan dan teknik menulis teks persuasi.

Berdasarkan pada alasan yang telah dipaparkan pada paragraf sebelumnya, maka dibutuhkan bahan ajar yang berbantuan *Heyzine*. Erawati, dkk., (2022: 73)

menyatakan bahwa *Heyzine* merupakan aplikasi berbentuk *website* dan media yang dihasilkan dari aplikasi ini berupa *flipbook* dalam format HTML yang dapat diakses dari *smartphone*, *iPad*, *iPhone*, tablet, laptop, maupun komputer. Menurut Manzil, dkk., (2022: 113) *Heyzine* adalah aplikasi yang memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka di setiap halaman seperti buku pada umumnya dan aplikasi ini juga dapat ditambahkan video, lagu, audio, animasi, atau grafik bergerak, sehingga dapat lebih menarik minat belajar peserta didik. Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan bahwa dengan menggunakan *Heyzine* sebagai fasilitator untuk mengembangkan bahan ajar, maka dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar, karena pada aplikasi ini dapat disisipkan video, audio, animasi, lagu, atau grafik bergerak yang pastinya juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan praktis daripada hanya menggunakan buku paket, LKS, atau gambar saja.

Adapun beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan untuk mendukung pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi *Heyzine*, yaitu dalam penelitian (Wiratama, 2023) menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berupa buku cerita menggunakan aplikasi *Heyzine* mendapatkan rata-rata hasil validasi 89%, sehingga media tersebut valid dan layak digunakan. Penelitian (Multifah, dkk., 2023) menunjukkan bahwa dalam pengembangan bahan ajar digital untuk melatih kemampuan membaca dan pemahaman menggunakan aplikasi *Heyzine* mendapatkan hasil yang baik. Hasil penilaian rata-rata ahli materi 90%, rata-rata ahli Bahasa 87%, rata-rata desain 90,55% dan masuk ke dalam kategori layak digunakan.

Berdasarkan paparan dan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan memanfaatkan bahan ajar berbantuan *Heyzine*. Bahan ajar ini akan dikembangkan dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif. Artinya, bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa. Bahan ajar yang dikembangkan ini diharapkan akan mampu mengatasi kekurangan pada bahan ajar sebelumnya dan dapat menunjang pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam materi teks persuasi. Maka, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan *Heyzine* pada Materi Teks Persuasi Kelas VIII SMP”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks persuasi kelas VIII masih perlu dikembangkan.
2. Minat peserta didik kurang dalam mengikuti proses belajar mengajar.
3. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks persuasi.

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 yang dikembangkan pada bahan ajar hanya materi teks persuasi kelas VIII SMP.
2. Bahan ajar yang akan dikembangkan berbantuan *website Heyzine*.

1.4 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar pada materi teks persuasi berbantuan *Heyzine* untuk siswa kelas VIII SMP?
2. Bagaimana bentuk pengembangan bahan ajar pada materi teks persuasi berbantuan *Heyzine* untuk siswa kelas VIII SMP?
3. Bagaimana kelayakan bahan ajar pada materi teks persuasi berbantuan *Heyzine* untuk siswa kelas VIII SMP?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar berbantuan *Heyzine* pada materi teks persuasi siswa kelas VIII SMP untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar.
2. Mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar berbantuan *Heyzine* pada materi teks persuasi siswa kelas VIII SMP untuk mengetahui bentuk bahan ajar.
3. Mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar berbantuan *Heyzine* pada materi teks persuasi untuk siswa kelas VIII SMP untuk mengetahui kelayakan bahan ajar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Bagi Akademis/Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi akademis/lembaga pendidikan mengenai pengembangan bahan ajar berbantuan *Heyzine* pada materi teks persuasi untuk siswa kelas VIII SMP, serta diharapkan bisa menjadi referensi tambahan bagi penelitan selanjutnya dalam upaya pengembangan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di SMP.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

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

2. 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 pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

3. Bagi siswa

Dapat memberikan manfaat untuk memancing dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan bahan ajar dengan memanfaatkan *Heyzine*.