

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang dilakukan saat ini adalah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 15 Tahun 2020, Nadiem Makarim tentang pedoman penyelenggaraan Belajar Dari Rumah (BDR) dalam masa darurat penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). Penyebaran Covid-19 bukan hanya di Indonesia namun semua negara di dunia sehingga sangat berpengaruh khususnya pada bidang Pendidikan yang lebih memilih untuk melakukan PJJ. PJJ merupakan kebijakan pendidikan diantaranya berisi bahwa belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan/atau luar jaringan (luring). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih pendekatan (daring atau luring atau kombinasi keduanya) sesuai dengan ketersediaan dan kesiapan sarana dan prasarana. Media dan sumber belajar PJJ secara daring dapat menggunakan gawai (*gadget*) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring. Penggunaan media dan bahan ajar yang tepat akan membuat materi tersampaikan dengan baik. Hal ini sejalan dengan kurikulum 2013 yang menginginkan akan penggunaan sumber belajar dari semua hal melibatkan teknologi dan ilmu komunikasi. Selain itu implementasi kurikulum 2013 (Anwas, 2013: hal.495) yang salah satunya terlihat bahwa guru harus menyajikan pembelajaran yang real didepan kelas baik dalam bentuk audio, video, maupun audiovisual. Semua ini tidak lepas dari peran teknologi sehingga siswa dapat langsung mengalami pengetahuan.

Pada kurikulum ini, guru dituntut untuk berinovasi dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi sehingga guru terampil dalam pemanfaatan teknologi. Guru dituntut untuk selalu berinovasi dengan mengembangkan materi maupun sumber belajar sesuai dengan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 pasal 20 yang diperbaharui PP Nomor 32 tahun 2013 berisi bahwa guru diharapkan mampu mengembangkan materi pembelajaran. Hal ini dipertegas dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 41 tahun 2007 yang diubah Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 65 Tahun 2013 kemudian Permendikbud Nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses yang mengatur perencanaan proses pembelajaran bagi pendidik pada satuan Pendidikan untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Guru dapat mengembangkan materi dalam bentuk bahan ajar yang sesuai dengan kondisi saat ini dimana pembelajaran yang secara daring sehingga bahan ajar yang dikembangkan bentuk digital.

Pengembangan bahan ajar digital yang dibuat oleh guru bertujuan agar pembelajaran lebih efisien dan efektif serta sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Bahan ajar digital yang dikembangkan akan digunakan guru untuk membantu proses PJJ saat ini maupun sebagai sumber penunjang pada masa mendatang. Hal ini sangat berguna sesuai dengan kondisi sekarang masa PJJ diharapkan siswa yang belajar daring sehingga perlu gawai maupun fasilitas teknologi lainnya selain buku pegangan. Bahan ajar menurut *National Center for Vocational Education Research Ltd / National Center for Competency Based Training* (Majid, 2013: hal.174) terdiri yang tertulis maupun tidak tertulis berbentuk bahan yang digunakan guru untuk melaksanakan pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum, karakteristik siswa,

dan pemecahan masalah sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Bahan ajar dapat berbentuk cetak, dengar (*audio*), pandang dengar (*audio visual*), dan interaktif (*interactive teaching material*) (Majid, 2013: hal.174),.

Pengembangan bahan ajar digital, peneliti memilih *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Pengembangan ini dilakukan secara bertahap dan selalu dilakukan refleksi dan perbaikan sehingga menghasilkan produk yang baik. Banyak penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE diantaranya adalah Premana, Suharsono, dan Tegeh (2013) mengembangkan multimedia berbasis masalah dengan menggunakan model ADDIE melalui uji coba para ahli, siswa, dan guru sehingga menghasilkan produk yang baik, Amirullah dan Hardinata (2016) menghasilkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dengan kualitas layak digunakan dalam pembelajaran biologi melalui model pengembangan ADDIE, serta penelitian Dewi (2018) yang melalui pendekatan model ADDIE dirancang dalam program pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis mahasiswa untuk menjadi calon pustakawan yang beretika.

Bahan ajar digital yang akan dikembangkan adalah bahan ajar digital materi Cerita Pendek (Cerpen) pada pembelajaran bahasa Indonesia. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) M. Nuh (2013) menyatakan bahwa pelajaran bahasa Indonesia saat ini kurang diminati oleh pendidik dan peserta didik. Banyak faktor yang menyebabkan hal itu terjadi diantaranya kurang minatnya membaca. Membaca merupakan salah satu kegiatan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang mampu menambah wawasan

pengetahuan, meningkatkan kecerdasan serta menghadapi masa depan. Sejalan dengan itu, membaca sebagai sarana mempelajari dunia sehingga manusia mampu memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dan menggali pesan-pesan tertulis pada bahan bacaan (Somadayo, 2011: hal.1).

Namun, hal ini tidak sejalan dengan kenyataan di SMK Negeri 1 Pemulutan bahwasanya minat baca siswa sangat rendah khususnya cerpen yang dianggap kurang menarik dan lebih memilih untuk menonton film ataupun mengikuti perkembangan aplikasi teknologi.

Rendahnya minat baca di Indonesia menurut Pikiran Rakyat terbit tanggal 17 Maret 2017 yang menjabarkan bahwa berdasarkan studi *"Most Littered Nation in The 3 World"* dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada tahun 2016 bahwa Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara. Hal ini harus ada perhatian khusus dari semua pihak terutama guru selaku pendidik tingkat Pendidikan dasar, kebiasaan membaca masih rendah. Rendah minat baca juga dapat disebabkan oleh faktor media yang digunakan kurang menarik (Putra, 2008: hal.131) dan rendahnya minat membaca pada anak disebabkan seperti judul dan isi buku yang kurang menarik, harga buku yang mahal, serta kurang fleksibel waktu dan tempat untuk membacanya (Prasetyono, 2008: hal.21). Selain itu penggunaan bahan ajar yang masih konvensional di lapangan yaitu bahan ajar yang sudah jadi dan tanpa ada upaya merencanakan, menyiapkan dan menyusun sendiri (Prastowo, 2013:18).

Salah satu solusi menurut Kemdikbud adalah pelajaran bahasa Indonesia perlu dibuat secara kontekstual. Melalui pembelajaran yang kontekstual, peserta didik sekaligus dilatih menyajikan bermacam-macam kompetensi dasar secara logis dan sistematis. Dalam hal ini peserta didik perlu dibiasakan untuk

menggunakan bahasa yang baik dalam menyampaikan pendapat atau hasil analisisnya, termasuk berlatih dalam berpikir yang abstrak. Untuk membelajarkan kompetensi tersebut, diperlukan contoh real pembelajaran yang kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Contoh pembelajaran tersebut dapat didesain melalui bantuan media video. Salah satu media yang dapat digunakan adalah bahan ajar digital yang dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline* serta menarik karena didalam bahan ajar tersebut terdapat evaluasi maupun video langsung. Adapun bentuk buku digital ini adalah buku elektronik yang didalamnya terdapat materi cerpen bentuk film dan siswa langsung menanggapi cerpen tersebut didalam buku digital tersebut sehingga dapat dinilai secara langsung sehingga siswa lebih tertarik.

Pengembangan dan penggunaan bahan ajar digital telah diteliti oleh beberapa peneliti diantaranya adalah Angko dan Mustaji (2013) mengatakan bahwa mengembangkan bahan ajar melalui model ADDIE berupa media *power point* dan Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi pada pelajaran matematika dan penelitian yang dilakukan Inayah (2020) yaitu mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia yang terintegrasi nilai-nilai karakter dengan model pengembangan ADDIE melalui pendekatan deskriptif kualitatif yang menghasilkan uji kelayakan isi 93,84% dan uji konstruk (desain) 80% sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar digital sebagai sumber belajar sangat penting, karena menentukan keberhasilan belajar dan juga peserta didik bukan guru (Daryanto, 2010:65) dan Prastowo (2013:30) menyebutkan bahwa sumber belajar dan bahan ajar memiliki makna yang berbeda. Sumber belajar adalah sesuatu (benda, data, fakta, dan lain-lain) yang bisa menimbulkan proses belajar.

Pada hasil penelitian pengembangan ini, kelebihan dibandingkan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti lainnya adalah mengembangkan bahan ajar digital yang memiliki materi Cerita Pendek (Cerpen) yang isinya dapat dipelajari siswa baik secara *offline* maupun *online*. Selain itu, materi yang dibuat dapat berupa media baca maupun dimasukkan unsur video atau film sehingga cerpen yang disajikan lebih nyata.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan bahan ajar digital materi cerpen di SMK Negeri 1 Pemulutan.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebaga berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar digital pada materi cerpen untuk untuk siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Pemulutan Semester Gazal?
2. Bagaimanakah kelayakan (konten, konstruk, dan bahasa) bahan ajar digital materi cerpen untuk untuk siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Pemulutan?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan bahan ajar digital materi cerpen untuk untuk siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Pemulutan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan bahan ajar ini dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan bahan ajar digital pada materi cerpen untuk siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Pemulutan semester Gazal.

2. Mengetahui dan menganalisa kualitas bahan ajar digital dari segi kelayakan (konten, konstruk, dan bahasa) pada materi cerpen untuk untuk siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Pemulutan.
3. Mendeskripsikan keefektifan bahan ajar digital materi cerpen untuk siswa di kelas XI SMK Negeri 1 Pemulutan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian pengembangan bahan ajar yang dilakukan maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap Pendidikan baik secara langsung maupun tidak. Adapun manfaat pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa, bahan ajar digital dapat digunakan secara mandiri, sebagai sumber belajar pendukung untuk membantu proses pembelajaran dan menambah pengetahuan baru.
2. Bagi guru, bahan ajar digital yang dikembangkan sebagai acuan pembelajaran dan meningkatkan kreatifitas guru.
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan mutu Pendidikan sehingga pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*).
4. Bagi peneliti, menambah wawasan dan bahan referensi mengembangkan bahan ajar digital untuk penelitian berikutnya.