

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia saat ini telah memasuki abad 21 di mana seluruh masyarakat diperhadapkan dengan berbagai kemajuan teknologi pada bidang informasi, komunikasi, dan transportasi. Pada zaman ini informasi tersedia di mana saja dan dapat diakses kapan saja, komputasi atau penggunaan dan pengembangan teknologi yang semakin cepat, serta komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja (Hidayat et al., 2019).

Di Indonesia dapat disaksikan dampak kemajuan teknologi seperti penggunaan alat-alat elektronik, dan bahkan internet yang tidak hanya berdampak pada masyarakat perkotaan, tetapi juga memberikan manfaat bagi masyarakat di pelosok-pelosok desa. Selain dari pada itu, era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan terlebih dalam bidang pendidikan (Yulia Aftiani et al., 2021). Penggunaan teknologi secara tepat dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses interaktif antara guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar yang berlangsung secara dinamis. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi bisa menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Pendidik harus bisa mengaitkan teknologi yang sedang berkembang seperti sekarang ini dalam proses belajar dan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah suatu aktivitas yang menyertakan seseorang dalam upaya memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif seperti kebiasaan serta pembentukan sikap dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Hapidz et al., 2022), (Ismawati & Ramadhanti, 2022). Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik sehingga target belajar tersebut dapat diukur melalui perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang

fasilitas yang memadai, dan ditambah dengan kreativitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar (Ni'mah & Sukartono, 2022)

Keberhasilan pembelajaran ditentukan dari penguasaan peserta didik terhadap bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satu perangkat pembelajaran yang harus diperhatikan oleh guru ketika melakukan proses pembelajaran adalah ketersediaan bahan ajar dan juga pemilihan model pembelajaran yang tepat. Materi pembelajaran adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar dapat diartikan sebagai suatu bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Waraulia et al., n.d.). Bahan ajar sendiri merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Hal ini lantaran bahan ajar berfungsi sebagai sesuatu yang diupayakan untuk dipahami oleh peserta didik. Penggunaan bahan ajar dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar juga dapat dirancang sedemikian rupa untuk membantu peserta didik dalam mencapai suatu kompetensi tertentu, salah satunya adalah pendidikan karakter. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat, membuat dibutuhkan bahan ajar yang inovatif dan berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, memungkinkan adanya bahan ajar yang memuat berbagai media dalam satu bahan ajar, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar.

Menurut Harefa & Hayati (2021), (Atas, 2023), bahan ajar terbagi menjadi empat bagian yaitu bahan ajar bentuk Print, Audio, Audiovisual dan Textbook Interaktif. Bahan ajar cetak, merupakan beberapa bahan ajar yang ditulis dalam bentuk kertas yang memiliki fungsi pembelajaran dan transmisi informasi. Contohnya seperti *handout*, buku ajar, bahan ajar, lembar kegiatan siswa (student lembar kerja), brosur, foto/gambar. Bahan ajar dengan menggunakan audio, adalah bahan ajar yang menggunakan audio sistem sinyal audio secara langsung sehingga dapat diputar atau didengar seseorang atau sekelompok orang seperti kaset, radio, piringan hitam dan Kompres disk. Bahan ajar bentuk mendengarkan (audio-visual) adalah bentuk bahan ajar yang memungkinkan sinyal audio digabungkan dengan bentuk gambar bergerak secara berurutan. Contohnya

termasuk cakram video (VCD) dan film. Bahan ajar yang mengacu secara interaktif (interactive teaching materials). Bahan ajar ini merupakan bentuk dari kombinasi dua atau lebih media audio, grafik, gambar dan animasi video yang penggunaannya telah dimanipulasi atau diproses mengontrol pesanannya. Contoh CD interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster khususnya kelas VIII-2 di SMP Negeri 1 Lotu ditemukan beberapa hal diantaranya yaitu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, buku yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya buku dari Departemen Pendidikan Nasional Pusat yang dipinjamkan kepada masing-masing peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, belum ada buku penunjang tambahan atau bahan ajar lainnya yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk membaca ulang materi yang telah dipelajari di sekolah. Jika tidak tuntasnya pendidik dalam menjelaskan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, maka peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri, hal tersebut membuat peserta didik merasa jenuh karena alat yang membantu siswa dalam belajar secara mandiri hanyalah buku paket dan LKS, seharusnya guru juga menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar secara mandiri, agar siswa lebih mengerti dengan apa yang dipelajarinya secara mandiri dan tidak cepat merasa bosan.

Dengan kemajuan teknologi dalam masa ini, salah satu bahan ajar yang sesuai dan dapat dikembangkan adalah bahan ajar *e-handout*. Saat ini dapat dipastikan setiap anak baik dari jenjang SD, SMP, bahkan SMA rata-rata sudah memiliki *smartphone* atau android yang dapat digunakan untuk mengakses internet dan berbagai media sosial lainnya, dan juga tidak sedikit peserta didik yang dapat mengoperasikan komputer atau laptop. Untuk menindak lanjuti hal tersebut, seorang guru harus mampu menunjukkan keterampilan dalam mengatasi keterbatasan bahan ajar yang ada. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah *e-handout* berbasis *problem based learning*. *E-handout* berfungsi sebagai

bahan ajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti *smartphone*, komputer, laptop, dan tablet.

Selain penggunaan bahan ajar, Penggunaan model pembelajaran dapat diaplikasikan dalam menyusun bahan ajar. Bahan ajar perlu untuk memuat sebuah model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik sesuai kebutuhannya. Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan pengalaman belajar yang sistematis untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah membuat bahan ajar elektronik menggunakan model *problem based learning* sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster. Langkah dari model *problem based learning* yang dilakukan oleh guru, yaitu: Pertama, guru menjelaskan tujuan dari pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk terlibat mempelajari pembelajaran yang diajarkan. Kedua, guru membimbing peserta didik dalam mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan pelajaran yang dipelajari (Bawamenewi, 2019), Ketiga, guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan tugas belajar yang dipelajari. Keempat, guru membimbing peserta didik dalam melaksanakan diskusi dan membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam mempelajari materi yang ada dalam *e-handout*. Dan kelima, guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap hasil kegiatan belajar mengajar (Zebua et al., 2023)

Bahan ajar *handout* berbasis *problem based learning* adalah penggabungan antara bahan ajar dengan model pembelajaran yaitu pembelajaran yang didasarkan pada suatu masalah, *handout* yang merupakan bahan ajar cetak yang berisikan ringkasan-ringkasan materi yang dirangkum dari berbagai literatur, yang dapat membantu peserta didik dalam belajar secara mandiri, dan dapat membantu peserta didik lebih mudah untuk memecahkan suatu masalah.

Penelitian sebelumnya yang relevan dan memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti telah dilakukan oleh Yunita Asiyani (2019) dengan judul “Pengembangan *e-handout* berbasis elektronik menggunakan teknik memonik akrostik pada materi keanekaragaman hayati untuk peserta didik kelas X

di SMA/MA” dengan hasil validasi media sebesar 88,39% artinya media *handout* yang dikembangkan sangat layak dan respon peserta didik sebesar 78,6% artinya peserta didik tertarik dalam menggunakan media *handout*. Penelitian selanjutnya, menurut Erma Destiana (2020), dengan judul “Pengembangan *e-handout* spermatophyta dengan model kvisoft terintegrasi nilai Islam pada kelas X lintas minat dan kendal” dengan hasil ahli media dari tahap awal pengujian sampai akhir memberikan nilai sebesar 84,61%% dengan kategori sangat layak artinya berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar *e-handout* menunjukkan hasil bahwa peserta didik dapat lebih aktif dan proses pembelajaran lebih efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Mencermati data dan kondisi yang telah diuraikan, dirasa sangat perlu adanya penyesuaian terhadap pelaksanaan pendidikan di Indonesia mengikuti modernisasi peradaban dunia dengan memperhatikan karakteristik peserta didik pada generasinya (Afriza, 2024), (Dito & Pujiastuti, 2021), (Tampubolon et al., 2021). Penyesuaian pendidikan yang paling utama yang dimaksud adalah adaptasi pembelajaran yang berbasis digital. Adaptasi pembelajaran berbasis digital merupakan proses penyesuaian pembelajaran mengikuti kemajuan zaman dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Darwanto et al., 2022). Langkah awal yang dapat dilakukan untuk mencapai adaptasi pembelajaran berbasis digital adalah dengan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi (Nurtjahyani & Tutut, 2021). Salah satu media atau bahan ajar yang dapat dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi adalah *e-handout* berbasis *problem based learning*. Oleh karena itu, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **”Pengembangan Bahan Ajar *e-handout* Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP berbasis *problem based learning*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

- 1.2.1 Bagaimana prosedur untuk mengembangkan bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP berbasis *problem based learning*?
- 1.2.2 Bagaimana hasil uji kelayakan bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP berbasis *problem based learning*?
- 1.2.3 Bagaimana Praktikalitas dan efektivitas bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP berbasis *problem based learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.3.1 Mendeskripsikan langkah pengembangan bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP berbasis *problem based learning*.
- 1.3.2 Mengetahui hasil uji kelayakan bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP berbasis *problem based learning*.
- 1.3.3 Mengetahui Praktikalitas dan efektivitas bahan ajar *e-handout* bahasa Indonesia pada materi teks iklan, slogan, dan poster kelas VIII SMP berbasis *problem based learning*.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah terbentuknya bahan ajar *e-handout* pada materi teks iklan, slogan, dan poster berbasis *problem based learning*. Spesifikasi yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- 1) *E-handout* yang dikembangkan dibuat sesuai kurikulum merdeka pada materi teks iklan, slogan, dan poster untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Lotu.

- 2) *E-handout* yang dikembangkan dibuat berbasis *problem based learning* sehingga *e-handout* disajikan lebih menarik, dan mudah untuk dipahami.
- 3) *E-handout* yang dikembangkan berbentuk elektronik yang dapat dibagikan menggunakan link kepada peserta didik.

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak orang baik secara teoritis maupun secara praktis, adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu memberikan suatu kajian yang ilmiah, konkrit dan dapat dijadikan sebagai sumber referensi pada penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan bahan ajar *e-handout* berbasis *problem based learning* guna memberikan sumber belajar yang benar-benar dibutuhkan siswa.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran di kelas maupun mandiri dengan arahan yang jelas dan muatan lengkap.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar penunjang dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Dunia Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan bahwa sekolah membutuhkan bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik sesuai kebutuhan dan karakter peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah pengalaman dan wawasan serta menjadi sarana untuk mengasah berpikir kritis dalam penelitian ilmiah.