

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era kini, manusia tidak dapat terlepas dari penggunaan teknologi. Kehadiran berbagai teknologi terbaru menandai perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan. Pemanfaatan teknologi dilakukan untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, sumber belajar merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Sumber belajar merupakan suatu sistem yang terdiri atas sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual (Cahyadi, 2019). Sumber belajar berperan untuk membantu peserta didik dan guru agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Proses komunikasi antara guru dan peserta didik memerlukan sebuah proses yang menarik agar dapat diterima dan dipahami, terutama dalam proses pembelajaran (Agrin et al., 2021). Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat bersikap aktif saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Dalam hal ini, guru yang berperan sebagai fasilitator yang harus dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk bersikap kreatif dan inovatif dalam memfasilitasi kebutuhan peserta didik serta merancang komunikasi yang interaktif agar peserta didik tidak merasa bosan dan tetap bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. Keaktifan peserta didik di dalam kelas tetap membutuhkan peran guru sebagai fasilitator. Dalam hal ini, salah satu peran guru terletak dalam penyajian materi pembelajaran yang disiapkan kepada peserta didik.

Pada masa pandemi yang mengakibatkan pembelajaran berlangsung secara daring (*online*), peranan guru dalam penyajian materi menjadi semakin penting. Hal ini dikarenakan guru dan peserta didik tidak dapat bertemu secara langsung sehingga guru perlu memanfaatkan penggunaan teknologi yang tepat guna dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menyajikan materi ajar yang sesuai agar proses pembelajaran tetap dapat berlangsung secara kondusif serta tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai

Materi ajar merupakan salah satu perangkat yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Materi ajar mencakup semua sumber, baik berupa data, orang, atau benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas kemudahan belajar (Akhir, 2017). Maka dari itu, materi ajar harus disajikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hal-hal tersebut harus dapat mencakup segala informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik dalam pembelajaran. Materi ajar berfungsi sebagai sarana yang berperan untuk mengarahkan segala aktivitas peserta didik agar dapat berjalan secara optimal (Azizah, 2016). Oleh karena itu, materi ajar juga harus memiliki sifat yang dekat dengan segala sesuatu yang terjadi di sekitar peserta didik sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Materi ajar dapat disajikan dalam secara cetak maupun digital. Sama seperti bahan ajar digital, materi ajar digital juga memanfaatkan perangkat digital dalam penggunaannya (Kosasih, 2021). Penggunaan bentuk materi ajar harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan yang dihadapi oleh peserta didik. Hal tersebut dimaksudkan agar materi ajar mampu berperan secara optimal sebagaimana yang diharapkan. Penggunaan materi ajar digital dianggap lebih efektif karena bersifat fleksibel karena memungkinkan peserta didik dapat mengakses melalui perangkat elektroniknya sendiri, seperti gawai, laptop, maupun komputer. Meski demikian,

materi ajar yang disajikan secara digital tidak terlepas dari berbagai kendala dalam pelaksanaannya, seperti kuota dan sinyal yang tidak memadai sehingga mengakibatkan materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik (Desicha & Ansoriyah, 2022). Oleh karena itu, kemudahan dalam mengakses materi ajar digital menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Hal tersebut dimaksudkan agar materi ajar yang digunakan dapat memfasilitasi peserta didik untuk mampu mencapai tujuan pembelajaran serta meningkatkan semangat belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Pemanfaatan materi ajar digital dapat membantu peserta didik merasakan pengalaman belajar yang tidak hanya berisi teks yang monoton, tetapi juga berisi gambar-gambar yang menarik, bahkan dapat disediakan juga audio dan video yang dapat merangsang stimulus indra penglihatan dan pendengaran.

Pemanfaatan teknologi perlu dilakukan secara tepat guna agar penggunaannya tidak sekadar sebagai pengganti media, tetapi turut berkontribusi terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Materi ajar digital juga perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif. Pembelajaran interaktif menekankan pada kemampuan peserta didik untuk bersikap aktif selama proses pembelajaran untuk menyelesaikan permasalahan atau pertanyaan yang muncul maupun diberikan oleh guru atau rekannya sendiri. Dengan melakukan pembelajaran interaktif dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik karena peserta didik turut terlibat dalam pengembangan pemahaman dan kemampuan yang akan mereka dapat dalam proses pembelajaran sehingga ketika pembelajaran berlangsung dapat terjalin diskusi yang interaktif antara guru dan peserta didik di dalam maupun di luar kelas. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi peserta didik. Peran guru bergeser menjadi fasilitator yang harus membantu dan mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan materi ajar digital interaktif

tidak semata-mata sebagai pengganti media, tetapi turut memengaruhi proses pembelajaran agar dapat berlangsung dengan mengedepankan partisipasi aktif peserta didik dalam penggunaan materi ajar.

Materi ajar digital dapat dikembangkan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak berupa aplikasi atau media. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai materi ajar ialah *Flip Builder (Flip PDF Corporate)*. *Flip PDF Corporate* merupakan perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuka halaman selengkapnya seperti buku, tetapi tidak berbentuk fisik, melainkan dapat diakses melalui perantara perangkat digital. Penggunaan media ini diharapkan dapat membuat peserta didik dapat lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga menciptakan suasana belajar yang interaktif. Hal tersebut didukung dengan penggunaan media ini yang dapat menyajikan teks, gambar, audio, dan video sehingga dapat menunjang pembelajaran yang tidak monoton serta dapat diakses dengan mudah melalui gawai dan laptop.

Penelitian sebelumnya yang menggunakan *Flip PDF Corporate* sebagai perangkat pengembangan materi dilakukan oleh Gustiani (2021). Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media *flipbook* yang akan dikembangkan untuk peserta didik SMP dan MTS pada materi Sistem Ekskresi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hasil dari penelitian tersebut ialah desain *flipbook* yang dikembangkan layak dan praktis untuk dilanjutkan penggunaannya dalam pembelajaran dengan hasil penilaian ahli materi dengan persentase 82%, ahli bahasa dengan persentase 78%, dan ahli media dengan persentase 80% serta respons guru dengan persentase 84%. Adapun peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran setelah menggunakan *flipbook* sehingga menimbulkan efek positif selama uji coba dilakukan. Hal tersebut membuat penggunaan *Flip PDF*

Corporate sangat bermanfaat karena dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam menyajikan materi dan menerima pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting untuk dikuasai agar peserta didik memiliki keterampilan berbahasa. Apabila peserta didik telah memiliki keterampilan berbahasa maka ia juga akan terampil dalam berkomunikasi dan mencapai tujuan-tujuan dalam berkomunikasi, di antaranya menyampaikan informasi dan ajakan atau imbauan untuk melakukan suatu hal. Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang menerapkan aspek komunikasi dalam materinya ialah teks persuasi. Teks persuasi merupakan teks yang berisi ajakan, saran, bujukan, maupun larangan. Pernyataan-pernyataan yang terdapat di dalam teks persuasi berisi bujukan halus yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu sesuai yang dikehendaki penulis (Astuti, 2019). Teks ini dianggap menarik bagi peserta didik karena dapat melatih peserta didik dalam menyampaikan pendapat dan argumen untuk menyampaikan ajakan atau imbauan. Teks persuasi dipelajari dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII jenjang SMP/MTS. Teks tersebut terdapat pada KD 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*, serta KD 4.14 *Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan*.

Pada situasi normal, pembelajaran teks persuasi dapat disampaikan dengan mudah secara langsung kepada peserta didik. Namun pada pembelajaran daring, dibutuhkan materi ajar digital yang dapat mempermudah guru dan peserta didik. Oleh karena itulah, peneliti hendak mengembangkan sebuah materi ajar digital berbasis

media *Flip Builder* yang dapat bermanfaat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan materi ajar digital ini pun akan tetap bermanfaat karena selaras dengan perkembangan dunia digital yang semakin pesat serta menjadi hal yang dekat dengan peserta didik.

Pemanfaatan *Flip Builder* digunakan sebagai media untuk menyajikan materi yang memerlukan materi dan contoh dalam beragam bentuk, tidak hanya teks, tetapi juga gambar, audio, video, dan *hyperlink*. Hal ini bertujuan agar pembelajaran menjadi semakin menarik dan memotivasi peserta didik. Selain itu, penggunaannya yang mudah dan efisien juga merupakan pertimbangan dari pemanfaatan media ini.

Guna menggali informasi dan permasalahan sebagai bahan acuan dalam mengembangkan materi ajar digital interaktif berbasis *Flip Builder* pada teks persuasi maka dilakukan analisis situasi dan kebutuhan kepada peserta didik dan guru. Analisis dilakukan dengan membagikan angket kepada guru dan peserta didik di jenjang SMP, di antaranya SMP Mekar Sari, SMPN 1 Ciomas, SMPN 1 Megamendung, dan SMP IT Bina Bangsa Sejahtera. Topik di dalam angket berisi analisis situasi dan kebutuhan berupa pertanyaan-pertanyaan terkait pembelajaran bahasa Indonesia teks persuasi, materi ajar yang digunakan, serta media *Flip Builder*.

Berdasarkan hasil dari jawaban angket dari guru diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, teks persuasi merupakan teks yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari serta di dalamnya juga dapat terdapat berbagai macam teks lainnya. Pada teks persuasi juga terdapat penyampaian pendapat atau argumen yang termasuk salah satu hal yang sulit dipahami oleh peserta didik. Hal tersebut diperkuat dari hasil angket peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari teks persuasi (82,8%). Peserta didik juga kesulitan dalam menemukan contoh-contoh teks persuasi (82,8%). Dalam pembelajaran secara mandiri, peserta

didik juga kesulitan dalam memahami pembahasan teks persuasi yang ada di buku pelajaran atau materi ajar yang diberikan guru (84,4%).

Guna mengatasi persoalan di atas, guru telah mengupayakan pembelajaran dengan menggunakan materi ajar yang berisi contoh-contoh teks dan video persuasi dengan menerapkan metode kontekstual yang mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain itu, guru juga telah menggunakan media-media digital, seperti YouTube, Canva, Zoom Meeting, Google Meet, Quizizz, Hot Potatoes, dan lain sebagainya. Selain itu, guru juga telah berupaya menambahkan permainan (*games*) agar peserta didik dapat lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Namun dari berbagai media yang telah digunakan oleh guru, belum terdapat guru yang memanfaatkan media *Flip Builder* dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru telah berupaya memvariasikan berbagai penggunaan media, tetapi peserta didik masih mengalami beberapa kendala dalam pembelajaran, terutama dalam pembelajaran secara daring atau mandiri, seperti kurangnya motivasi belajar, kurangnya penguasaan atau pemahaman materi, malu bertanya ketika mengalami kesulitan serta masalah teknis lainnya, seperti kendala sinyal, kuota, dan buku ajar. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta didik juga terangkum beberapa aspek yang dibutuhkan peserta didik terhadap materi ajar teks persuasi, di antaranya peserta didik membutuhkan materi ajar yang menarik, seperti disertai gambar, audio, dan video (93,8%), dapat diakses dengan mudah, melalui gawai, laptop, atau komputer (96,9), tidak boros kuota internet (93,8%), serta disajikan secara bervariasi dan tidak monoton (95,3%). Hasil angket tersebut menjadi dasar yang digunakan peneliti dalam mengembangkan materi ajar teks persuasi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan materi ajar teks persuasi yang dapat mengakomodasi kebutuhan

mereka terkait penguasaan materi serta memberikan kemudahan dalam mengakses materi tersebut sehingga tetap dapat menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Upaya yang hendak dilakukan peneliti untuk menjawab persoalan tersebut ialah dengan mengembangkan sebuah materi ajar digital yang bersifat interaktif. Materi ajar digital interaktif tersebut perlu didesain dan dikembangkan dengan sedemikian rupa agar dapat memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Materi ajar berbasis teknologi digital dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri peserta didik yang memuat media yang beragam, seperti gambar, gambar bergerak, teks, audio, dan video serta disajikan dengan tampilan yang dikemas secara menarik. Pada akhirnya, diharapkan tujuan pembelajaran teks persuasi dapat tercapai melalui materi ajar yang baru dan berkesan bagi peserta didik.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini ialah metode R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada suatu analisis bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi dan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada (Rayanto, 2020). Maka dalam penerapan model ini, peneliti harus dapat memastikan bahwa setiap langkah berlangsung secara sistematis sesuai dengan tahapan yang ada. Pemilihan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini didasari karakteristik model ini sesuai untuk diterapkan dalam penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan atau pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka diperlukan adanya pengembangan materi ajar digital yang dapat berperan untuk

meningkatkan kemampuan belajar mandiri peserta didik serta meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran teks persuasi. Materi ajar yang dikembangkan harus dapat diakses dan dipelajari secara mudah oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar). Atas dasar hal tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul ***“Pengembangan Materi Ajar Digital Interaktif Berbasis Flip Builder pada Teks Persuasi Kelas VIII SMP”***.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, fokus pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Mengembangkan materi ajar digital interaktif berbasis *Flip Builder* pada materi teks persuasi kelas VIII SMP.
2. Mengetahui bagaimana tanggapan guru terhadap pengembangan materi ajar digital interaktif berbasis *Flip Builder* pada materi teks persuasi kelas VIII SMP.
3. Mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pengembangan materi ajar digital interaktif berbasis *Flip Builder* pada materi teks persuasi kelas VIII SMP.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Pengembangan Materi Ajar Digital Interaktif Berbasis Flip Builder pada Materi Teks Persuasi Kelas VIII SMP?
2. Bagaimanakah tanggapan guru terhadap pengembangan materi ajar digital interaktif berbasis *Flip Builder* pada materi teks persuasi kelas VIII SMP?
3. Bagaimanakah bagaimana tanggapan peserta didik terhadap pengembangan materi ajar digital interaktif berbasis *Flip Builder* pada materi teks persuasi kelas VIII SMP?

1.4 Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memiliki kegunaan secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan menelaah struktur dan kebahasaan serta keterampilan menyajikan atau menulis teks persuasi peserta didik kelas VIII SMP dengan menggunakan materi ajar teks persuasi berbasis media *Flip Builder*.

Adapun secara praktis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, di antaranya sebagai berikut.

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dan dasar pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dengan menggunakan materi ajar yang tepat.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam menentukan materi ajar yang tepat.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik kelas VIII/SMP dalam meningkatkan pengetahuan menelaah aspek dan kebahasaan serta keterampilan menulis teks persuasi.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi bekal bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lainnya terkait materi ajar teks persuasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat digunakan sebagai perbandingan dengan penelitian-penelitian lain yang sebelumnya telah dilakukan, khususnya mengenai pengembangan materi ajar teks persuasi.

