

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Generasi milenial sangat erat kaitannya dengan perkembangan era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 merupakan era perkembangan teknologi informasi yang ditandai dengan pemanfaatan teknologi digital. Perkembangan teknologi digital terus mengalami peningkatan pesat dalam penggunaannya setiap tahun termasuk di Indonesia. Adanya perluasan cakupan internet di Indonesia dan semakin banyak masyarakat yang paham dalam penggunaan teknologi menjadi faktor yang mempengaruhi perkembangan teknologi di Indonesia. Pesatnya perkembangan teknologi ini dapat memberikan kemudahan bagi penggunaannya khususnya dalam mengakses internet tidak terkecuali bagi peserta didik. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi yang terjadi di Indonesia, teknologi berperan penting dalam segala aspek kehidupan manusia termasuk di dunia pendidikan.

Penerapan teknologi di dunia pendidikan memberikan kemudahan kepada guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar. Teknologi yang digunakan dalam dunia pendidikan tentunya akan memberikan dampak positif dan negatif bagi guru maupun bagi peserta didik itu sendiri. Adapun dampak positif dari penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu semakin terbuka dan tersebarnya informasi pengetahuan ke seluruh dunia menembus ruang dan waktu. Selain itu, perubahan tingkah laku, etika, norma, aturan atau moral yang

bertentangan dengan kehidupan yang ada pada masyarakat menjadi dampak negatif dari penggunaan teknologi di dunia pendidikan.<sup>1</sup>

Pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan tidak dapat dipisahkan terutama pada masa pandemi Covid-19 sekarang ini. Dalam situasi pandemi Covid-19, pemerintah Indonesia mewajibkan guru dan peserta didik untuk melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk memutus mata rantai virus Corona atau Covid-19. Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tentunya diperlukan teknologi digital yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar tanpa harus bertatap muka antara guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu teknologi yang dapat diaplikasikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dan menjadi sumber belajar yang efektif dan efisien untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di masa pandemi Covid-19. Media pembelajaran menjadi salah satu elemen penting yang menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efektif.<sup>2</sup> Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dilakukan secara daring tentunya dapat memudahkan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengaitkannya dengan pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik.

---

<sup>1</sup> Yohanes Marryono Jamun, "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10.1, Januari 2018, hlm. 52.

<sup>2</sup> Rayandra Ashar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), hlm. 85.

Semakin berkembangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat banyak pilihan media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran seperti *e-book*, *e-magazine*, *e-paper*, *e-modul*, dan sebagainya. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri dalam proses pembelajaran adalah *e-modul*. *E-modul* atau modul elektronik adalah salah satu bentuk alternatif dalam penyajian materi ajar yang disajikan ke dalam format elektronik dan disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dan lebih interaktif dalam proses pembelajaran.<sup>3</sup> Perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk mengakses *e-modul* berupa laptop, gawai, ipad, maupun tablet, sehingga dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri peserta didik yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja terutama pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di masa pandemi Covid-19. Hal ini tentunya dapat menjadi alternatif kepada peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga tidak membatasi proses pembelajaran di situasi ini.

Mengacu pada Kepmendikbud No 262/M/2022 bahwa guru dalam satuan Pendidikan diberikan kebebasan untuk mengembangkan modul ajar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dapat membuat sendiri *e-modul* sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dengan menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan kompetensi dasar yang digunakan.

---

<sup>3</sup> Dony Sugianto, dkk, "Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital", *INVOTEC*, 9.2, Agustus 2013, hlm. 102.

Pelaksanaan pembelajaran lebih optimal apabila *e-modul* dibuat sendiri oleh guru, karena guru memahami betul kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam belajar. *E-modul* dapat menyesuaikan dengan perkembangan kurikulum yang berlaku di Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran *e-modul* dalam mengembangkan materi ajar dapat membantu peserta didik dalam mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan. Dalam penyajiannya, *e-modul* memuat informasi yang disusun secara terstruktur dan menarik yang akan meningkatkan pemahaman konsep dari materi pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran *e-modul* dapat diimplementasikan di semua tingkat pendidikan dengan tetap menyesuaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku dari setiap tingkat pendidikan termasuk pada kurikulum 2013.

Pelaksanaan kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran dengan berpusat kepada peserta didik atau biasa disebut dengan *student center*. Tentunya dalam hal ini peserta didik bukan lagi menjadi objek dari pembelajaran, melainkan menjadi subjek dengan ikut serta dalam mengembangkan materi pembelajaran yang ada. Dalam proses pembelajaran guru berperan hanya sebagai fasilitator dan peserta didik dituntut untuk belajar mandiri dengan mencari tahu sendiri materi pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang bermakna (*meaningfull learning*), hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran dari kurikulum 2013. Penerapan kurikulum 2013 dalam pembelajaran menekankan pada kompetensi dengan berbasis sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu pembelajaran

yang berperan penting dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 mengorientasikan pembelajaran berbasis teks dan peserta didik diberi ruang untuk mengembangkan pengetahuan dalam berbagai jenis struktur berpikir yang berbeda-beda dan terfokus dalam penjelasan teori dari setiap teks serta pemberian soal latihan. Sedangkan dalam meningkatkan keterampilan peserta didik harus menguasai keempat keterampilan berbahasa yang ada yaitu menyimak, membaca, menulis dan berbicara. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik adalah keterampilan berbicara.

Keterampilan berbicara yang baik tidak dapat dimiliki oleh setiap peserta didik, oleh sebab itu perlu adanya pembelajaran yang mengasah keterampilan berbicara peserta didik. Kegiatan yang dapat diterapkan untuk mengasah keterampilan berbicara peserta didik salah satunya yaitu dengan bercerita atau mendongeng. Mendongeng adalah menyampaikan cerita kepada audiens melalui keterampilan berbahasa lisan yang produktif.<sup>4</sup> Kegiatan mendongeng memiliki dampak yang signifikan pada pembentukan karakter bagi peserta didik melalui lingkungan belajar secara sadar maupun tidak sadar.

Materi pembelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan kegiatan bercerita atau mendongeng salah satunya terdapat di kelas VII SMP pada semester dua yaitu tentang materi teks fabel/legenda. Kompetensi Dasar yang harus dicapai

---

<sup>4</sup> Jendro, *Praktik Mendongeng*, (Grobogan: Hanum Publisher, 2018), hlm. 11.

dalam materi teks fabel/legenda terdapat pada KD 3.15 dan KD 4.15. Pada KD 3.15 peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Sedangkan pada KD 4.15 peserta didik diharapkan mampu menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar.

Proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia yang berkaitan dengan keterampilan terutama pada materi teks fabel lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika disampaikan melalui pembelajaran tatap muka, karena guru dapat mempraktekannya secara langsung. Namun kenyataannya pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di situasi pandemi Covid-19 penyampaian pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan secara daring tanpa adanya pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk menyampaikan materi teks fabel sehingga pembelajaran terasa hanya satu arah dan membosankan bagi peserta didik. Pada dasarnya pembelajaran secara daring tidak lebih mudah dilaksanakan, terdapat kendala yang muncul dalam proses pembelajaran dan banyak hal yang harus dilakukan oleh guru maupun peserta didik terutama dalam pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan berbicara seperti dalam materi teks fabel. Dalam situasi pembelajaran daring, guru diharapkan tetap mampu menyampaikan materi pembelajaran bahasa Indonesia terutama materi teks fabel dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan pada materi teks fabel.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti melalui angket, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil dari angket analisis kebutuhan yang disebar membuktikan bahwa dalam aspek pengetahuan dan keterampilan pada teks fabel peserta didik masih mengalami kesulitan untuk memahami materi pengetahuan dan keterampilan teks fabel. Kemudian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menelaah unsur, struktur dan kaidah kebahasaan teks fabel. Peserta didik juga terkendala dengan koneksi internet yang buruk dalam proses pembelajaran daring. Selain itu, permasalahan lain yang ditemukan yaitu minat dan motivasi peserta didik dalam belajar yang berkaitan dengan materi keterampilan berbahasa masih kurang terutama keterampilan berbicara peserta didik. Kurangnya minat peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berbahasa tentunya akan membuat proses pembelajaran menjadi terhambat dan peserta didik tentunya akan mengalami kesulitan untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang ingin dicapai.

Hasil dari angket analisis kebutuhan juga membuktikan bahwa guru sebenarnya sudah menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan *PowerPoint* yang berisi materi dan video pembelajaran di dalamnya. Namun media pembelajaran yang digunakan guru masih belum adanya inovasi pembaharuan sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran. Keterbatasan yang dialami guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan teknologi menjadi penyebab tidak bervariasinya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan peserta didik yang telah disebarakan membuktikan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi teks fabel. Pembelajaran juga sudah menggunakan gawai (laptop, ponsel pintar, tablet, ipad) dalam pembelajaran teks fabel. Namun, media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik dan tidak interaktif sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan saat proses pembelajaran. Selain itu, guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian, koneksi internet juga menjadi kendala peserta didik dalam mengakses media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan di atas, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kendala dalam proses pembelajaran, terutama pada materi teks fabel kelas VII yaitu pengembangan media pembelajaran *E-Modul Mendongeng*. Pengembangan media pembelajaran *E-Modul Mendongeng* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pengetahuan dan keterampilan pembelajaran, terutama pada materi teks fabel di kelas VII SMP. Materi teks fabel kelas VII SMP menggunakan kurikulum 2013 yang terdapat pada KD 3.15 dan KD 4.15. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian *Research and Development (R&D)* dan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Kemudian pada penelitian ini media pembelajaran *E-Modul Mendongeng* akan menerapkan pendekatan *saintifik* di dalamnya, sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuannya secara mandiri dan proses pembelajaran secara daring dapat berlangsung aktif. *E-Modul Mendongeng* akan dibuat menggunakan software *Flip PDF Professional* yang di dalamnya terdapat teks, gambar, animasi, video, tautan, kuis interaktif dan QR Code. *E-Modul Mendongeng* ini dapat digunakan melalui perangkat digital apapun yang dimiliki oleh peserta didik dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga dalam proses pembelajaran daring ini peserta didik menjadi lebih mudah dalam mengakses dan memahami materi pelajaran yang disampaikan. Selain itu, *E-Modul Mendongeng* di dalamnya terdapat materi, contoh, penjelasan, rangkuman, kuis, latihan soal dan evaluasi untuk membantu peserta didik agar mencapai kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada materi teks fabel kelas VII SMP. Dengan adanya pembaharuan fitur dalam *E-Modul Mendongeng* tersebut akan memudahkan peserta didik dan pendidik dalam mengakses materi pembelajaran.

Peneliti mengembangkan *E-Modul Mendongeng* dengan menerapkan pendekatan *saintifik* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mendukung peserta didik dalam menuangkan ide-ide yang inovatif dan kreatif sehingga mampu mengembangkan potensi diri yang dimiliki oleh setiap peserta didik serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru khususnya dalam materi teks fabel.

Pembelajaran dengan pendekatan *saintifik* adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep,

hukum, atau prinsip melalui tahap mengamati, merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.<sup>5</sup> Pendekatan *saintifik* dimaksudkan memberi pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami berbagai materi dengan menggunakan pendekatan ilmiah. Informasi bisa dari mana saja dan kapan saja tidak bergantung dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta atau diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari dari berbagai sumber melalui observasi dan bukan hanya diberitahu oleh guru saja.

Langkah pembelajaran (*scientific approach*) mengambil beberapa ranah pencapaian hasil belajar yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran. Adapun tiga ranah yang menjadi pencapaian hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Melalui penerapan pendekatan *saintifik* dalam proses pembelajaran, hasil belajar yang dapat dicapai menghasilkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang terintegrasi.

Pemanfaatan *E-Modul Mendongeng* dengan menerapkan pendekatan *saintifik* di dalamnya dapat menjadi alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi teks fabel. Penggunaan *E-Modul Mendongeng* dengan menerapkan pendekatan *saintifik* dapat dilakukan melalui lima tahap atau kegiatan pembelajaran yaitu mengamati,

---

<sup>5</sup> Kaderi, *Pembelajaran Saintifik Berbasis Media*, (Surabaya: Pustaka Media Guru, 2019), hlm. 5.

menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Melalui kelima tahap pembelajaran pendekatan *saintifik* yang terdapat pada *E-Modul Mendongeng*, maka peserta didik secara tidak langsung akan membangun konsep pengetahuannya secara mandiri dan akan lebih aktif dalam proses pembelajaran daring terutama pada masa pandemi Covid-19 saat ini.

Berdasarkan penjabaran yang telah diuraikan di atas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Modul Mendongeng* pada materi teks fabel kelas VII SMP. Peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Modul Mendongeng* Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP”. Pengembangan media pembelajaran digital ini diharapkan mampu membuat proses pembelajaran lebih aktif terutama dalam situasi pembelajaran daring dan dapat meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks fabel kelas VII SMP.

### **1.2 Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran *E-Modul Mendongeng* pada materi pembelajaran teks fabel untuk peserta didik kelas VII SMP.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *E-Modul Mendongeng* untuk peserta didik kelas VII SMP?”

## 1.4 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian ilmiah diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sehingga teruji kualitas penelitian yang dilakukan oleh seorang peneliti. Adapun manfaat yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil pengembangan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran berupa *E-Modul Mendongeng* yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi teks fabel untuk peserta didik kelas VII SMP.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk kegiatan penelitian yang sejenis untuk menemukan teori baru dan menguatkan teori yang sudah ada.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan bagi para peneliti lainnya yang memiliki kajian hampir sama.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peserta didik

Hasil pengembangan dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dengan penggunaan media pembelajaran *E-Modul Mendongeng* yang menarik dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam materi teks fabel.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada materi teks fabel dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Modul Mendongeng*.

c. Bagi Pembaca

Hasil pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi mengenai pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks fabel.

