

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi COVID-19 membuat kegiatan belajar mengajar peserta didik di sekolah terganggu akibat situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan diadakannya kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di sekolah-sekolah. Pembelajaran dialihkan ke dalam bentuk dalam jaringan (*online*). Model pembelajaran ini dikenal dengan sebutan PJJ atau Pembelajaran Jarak Jauh. Pembelajaran Jarak Jauh atau PJJ memerlukan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk belajar dengan peserta didik yang tanpa perlu bertatap muka. Media ini berfungsi sebagai pengganti kelas tatap muka. Perbedaan kelas tatap muka dan jarak jauh sangat jelas, untuk mengakomodasi kelas layaknya seperti tatap muka. Berangkat dari kebutuhan media pembelajaran yang dapat dikelola oleh semua orang, mudah diakses, dan memiliki bahan ajar yang berbobot. Peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar yang diharapkan tercapai selama pembelajaran. Kompetensi Dasar tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang berisikan KD 3.15 (pengetahuan) mengidentifikasi informasi dalam cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan dikembangkan menjadi KD 4.15 (keterampilan) menceritakan kembali cerita fabel/ legenda yang dibaca atau didengar.

Berangkat dari pengembangan Kompetensi Dasar tersebut, maka permasalahan yang timbul menjadi sangat beragam sebagai tolok ukur peserta didik untuk dapat mengapresiasi fabel lewat Kompetensi Dasar menceritakan

kembali. Hubungan apa yang didapatkan dari KD pengetahuan mengidentifikasi informasi fabel yang didapatkan peserta didik untuk kemudian dikembangkan menjadi menceritakan kembali cerita fabel, dalam menceritakan kembali cerita fabel dibutuhkan sejumlah informasi tentang fabel apa yang dibaca atau didengar oleh peserta didik. Informasi yang dibutuhkan untuk dapat menceritakan kembali cerita fabel adalah pengetahuan tentang pengertian fabel, unsur-unsur pembentuk fabel, dan peristiwa yang terjadi di dalam fabel, sedangkan untuk keterampilan menceritakan kembali, peserta didik dituntut untuk dapat menceritakan kembali cerita fabel dengan gaya dan kreativitas mereka sendiri. Kurangnya bahan ajar yang mengajarkan peserta didik untuk mampu menceritakan kembali cerita fabel dengan baik dan benar.

Upaya mengatasi permasalahan tersebut diperlukan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh dan mengedepankan efektivitas dan efisiensi pembelajaran jarak jauh. Media pembelajaran *Glide Apps* ini dapat menjembatani peserta didik dengan sumber belajar dikemas lebih menarik minat peserta didik. Bahan ajar yang dapat dimasukkan ke dalam media ini beragam bentuk, mulai dari video, teks, gambar atau foto, dan suara. Media ini mudah untuk dikostumisasikan oleh pembuat tanpa harus menggunakan *koding* saat membuat aplikasi, tetapi menggunakan layanan *spreadsheet* dan *google drive* sebagai pengganti *koding*. Hal ini layak untuk dicoba karena mudah untuk orang yang tidak mengerti *koding* aplikasi tetapi ingin membuat aplikasi sebagai media pembelajaran yang menarik di kelas daring.

Aplikasi ini dapat diakses melalui telepon pintar, PC, tablet atau semacamnya. Tidak hanya memaksimalkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang mengandalkan kelas maya atau biasa disebut dengan kelas daring (dalam jaringan), aplikasi ini dapat pula dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran tatap muka atau biasa disebut dengan pembelajaran luar jaring (luring). Penggunaan aplikasi *Glide Apps* nantinya akan dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran teks fabel pada kelas VII SMP.

Teks Fabel banyak digunakan dan terkenal di kalangan anak-anak. Cerita yang disajikan dengan fabel sangat menarik perhatian anak-anak dengan menggunakan latar yang mudah dipahami dan tokoh cerita yang berbentuk binatang yang dapat berbicara dan beraktivitas layaknya manusia. Alur cerita fabel mudah dipahami dan permasalahan yang diangkat dalam cerita tidak terlalu rumit, memiliki kekhasan tersendiri tentang perilaku seseorang terhadap orang lain, serta memiliki pesan moral langsung yang dapat membangun karakter peserta didik. Dengan menceritakan kembali cerita fabel, peserta didik dilatih untuk percaya diri dan merangsang kreativitas peserta didik dalam membawakan cerita fabel dengan baik. Selain melatih kepercayaan diri, peserta didik juga dapat melatih keterampilan membaca untuk memahami cerita sebelum menceritakan kembali cerita fabel. Peserta didik juga diajarkan pembentukan moral dan karakter yang didapatkan dari membaca fabel untuk kemudian mengidentifikasi informasi yang ada di dalamnya dan diceritakan kembali.

Penelitian ini mengambil beberapa permasalahan yang terjadi selama pandemi Covid-19 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selama kurang lebih 1 tahun dengan tingkatan keterampilan menceritakan kembali fabel yang tidak bisa mencapai batas KKM 75. Setelah mengamati dan mengevaluasi kembali kepentingan dan kebutuhan peserta didik. Perlunya media pembelajaran digital yang lebih menarik peserta didik, dapat mengakomodasi kebutuhan kelas dan peserta didik, mudah dibuat oleh orang lain, dan mudah diakses oleh orang lain. Guru-guru merasa perlunya efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran jarak jauh.

Situasi pandemi yang belum berakhir mendorong guru untuk terus mengembangkan bahan ajar berbentuk digital dengan menggunakan platform digital sebagai media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dilakukan selama sekolah dilihat dari observasi menggunakan *google classroom* dan *whatsapp*. Peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan penggunaan media pembelajaran yang itu-itu saja, sedangkan untuk bahan ajar pembelajaran menceritakan kembali cerita fabel, guru memberikan ppt berisi bahan ajar menceritakan kembali kepada peserta didik untuk dibaca dan dipahami setelahnya peserta didik diminta untuk mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) kemudian dikumpulkan ke guru.

Kondisi awal terjadi pada lebih banyak peserta didik yang tidak mencapai KKM yang diharapkan dalam mengidentifikasi informasi genre teks fabel yang berakibat pada kurangnya kemampuan peserta didik pada keterampilan menceritakan kembali genre teks fabel.

Hal yang sering menjadi permasalahan peserta didik dalam belajar menceritakan kembali genre teks fabel adalah kurangnya perhatian peserta didik terhadap detail pembeda tokoh yang diceritakan dalam cerita fabel yang berupa binatang. Peserta didik lebih beranggapan jika nama tokohnya sudah binatang tetapi kurang penjiwaan terhadap tokoh yang diceritakan kembali. Tidak timbulnya proses menirukan bunyi-bunyi binatang ataupun gerak gerak ciri khas binatang yang dijadikan tokoh fabel.

Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang lebih mumpuni untuk pembelajaran jarak jauh genre teks fabel. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami bagaimana menceritakan kembali cerita fabel yang benar. Apa saja perbedaan mendasar dalam menceritakan kembali cerita fabel dengan menceritakan cerita selain fabel. Ketidaktahuan peserta didik tentang beberapa cara menceritakan fabel belum tersampaikan dengan baik di kelas. Untuk itu, perlunya dikembangkan bahan ajar tentang menceritakan kembali cerita fabel yang didengar atau dibaca untuk peserta didik kelas VII SMP.

Selain bahan ajar, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang *eyecatching*, menarik, dapat mengakomodasi berbagai bentuk *file*, dan mudah digunakan. Aplikasi *GlideApps* dapat mengakomodasikan berbagai bentuk bahan ajar digital sebagai “kelas” daring yang diakses dengan mengklik tautan atau men-scan kode batang (*QR code*). Dengan aplikasi *GlideApps*, peserta didik akan memiliki kelas mereka sendiri dan bahan ajar digital yang telah dibuat dapat diakses kapanpun dan di mana pun selama produk tersedia. *GlideApps* menawarkan berbagai fitur pendukung yang membuat kelas daring

semakin menarik dan menyenangkan karena dapat menukar rekaman suara dan dan memutar video dengan pengaturan yang dapat disesuaikan oleh pengakses. *GlideApps* tidak memakan memori gawai pengguna/pengakses, kecuali pengguna/pengakses memutuskan untuk mengunduh materi ajar yang telah disediakan. *GlideApps* juga menawarkan secara gratis kepada pengguna [glide.go](http://glide.go) (laman pembuat *GlideApps*) untuk dapat menggunakan banyak fitur yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran secara gratis.

*GlideApps* juga mendukung muatan bahan ajar dalam berbagai bentuk digital, diantaranya: video (mp4), foto atau gambar (PNG dan JPEG), rekaman suara (ma3), dan dokumen (PDF atau DOCX). Hal-hal ini mendasari pengembangan bahan ajar *GlideApps* teks fabel untuk kelas VII SMP. Terutama pada perencanaan penambahan materi ajar yang sebelumnya tidak ada pada buku cetak yang dimiliki peserta didik, yaitu materi langkah-langkah menceritakan kembali teks fabel dan materi tambahan berbentuk tips dan trik tentang hal-hal yang perlu diperhatikan selama menceritakan kembali cerita fabel. Beberapa materi di atas diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh (daring) sehingga peserta didik dapat terbimbing dan mempelajari KD pengetahuan dan KD keterampilan.

Berdasarkan hal-hal tersebut penggunaan media pembelajaran digital *GlideApps* diharapkan memenuhi kebutuhan peserta didik selama pembelajaran teks fabel. Untuk itu, pengembangan bahan ajar dapat dilakukan dengan metode penelitian *Research and Development* (RnD) dan model penelitian yang mendukung pengembangan bahan ajar dengan menggunakan *GlideApps* ini

adalah model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dalam mengembangkan bahan ajar teks fabel dengan menggunakan *GlideApps* untuk kelas VII SMP.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Diperlukannya media pembelajaran daring yang dapat menjembatani peserta didik, guru, dan sumber belajar dalam pembelajaran fabel, khususnya KD menceritakan kembali cerita fabel yang didengar dan dibaca.

Kurangnya penjelasan tentang bagaimana menceritakan kembali cerita fabel dan keterbatasan pengolahan cara menceritakan kembali fabel yang dijelaskan masih terbatas sehingga menyebabkan peserta didik kurang mengembangkan keterampilan menceritakan kembali cerita fabel lebih kreatif.

Kurangnya bahan ajar menceritakan kembali cerita fabel yang lebih informatif dan menarik untuk peserta didik.

## 1.3 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus kepada proses pengembangan bahan ajar genre teks fabel dengan menggunakan media pembelajaran *Glide Apps*. Produk jadi ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran baru yang berisikan bahan ajar genre teks fabel dalam bentuk aplikasi.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan bahan ajar menceritakan kembali genre teks cerita fabel dengan menggunakan *Glide Apps*.

#### 1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi hanya menjelaskan sudut pandang media pembelajaran aplikasi *Glide Apps* untuk mengembangkan bahan ajar genre teks fabel, khususnya KD menceritakan kembali cerita fabel yang dibaca dan didengar.

Penelitian ini hanya berbentuk aplikasi bahan ajar genre teks yang terlampir dengan menyajikan bahan ajar untuk menambahkan keterampilan genre teks fabel.

#### 1.6 Kegunaan Penelitian

##### 1. Bagi sekolah

Bentuk pemanfaatan bahan ajar untuk sekolah dapat memperbaiki struktur dan tata kelola belajar yang menekankan kepada sesuatu yang dapat

menghasilkan produk (berbasis proyek) untuk dapat menunjukkan unsur pembaharuan dalam pembelajaran.

## 2. Bagi pendidik

Bentuk pemanfaatan bahan ajar untuk pendidik sebagai fasilitator dalam sebuah pembelajaran dapat menambah kekayaan ilmu pengetahuan, menunjukkan relevansi dari sebuah pengetahuan yang diajarkan kepada peserta didik untuk dapat ditingkatkan ke keterampilan oleh peserta didik.

## 3. Bagi peserta didik

Bentuk pemanfaatan bahan ajar untuk peserta didik yang di dalam kelas dapat membantu peserta didik dalam upaya mengidentifikasi, menemukan, dan menceritakan kembali informasi yang terdapat di dalam cerita fabel dengan tepat.

## 4. Bagi peneliti lain

Bentuk pemanfaatan bahan ajar bagi peneliti lain adalah sebagai bagian dari proses penelitian lanjutan untuk mengevaluasi dan menunjukkan bahan ajar yang efektif dijadikan pedoman dalam proses belajar berbasis proyek (pengembangan sebuah produk).