

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berjalan secara efektif dan efisien, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi menurut pendapat Aqib dalam (Sumarni, 2019). Dalam proses pembelajaran, sumber belajar tidak harus berasal dari buku saja. Dengan adanya teknologi yang canggih saat ini akan menambah memudahkan siswa dalam mendapatkan informasi dan memahami pembelajaran. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dengan cara menciptakan sebuah bahan ajar. Daryanto (2014: 171) mengartikan bahan ajar sebagai bagian dari perangkat pembelajaran yang disusun dari berbagai materi secara sistematis dan tertulis sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar

Pengembangan bahan ajar adalah semua bahan yang ada dibutuhkan oleh pendidik dalam merencanakan serta mengevaluasi kegiatan belajar menurut (Wahyudi, 2022) Pengembangan bahan ajar perlu dilakukan oleh guru untuk menerjemahkan materi yang terdapat dalam buku pelajaran sehingga menjadi lebih mudah dipahami. Salah satu teknologi yang bisa digunakan yaitu pada *website book creator*. *Book creator* merupakan sebuah “tool” sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif yang tidak hanya menampilkan gambar dan tulisan tetapi juga dapat menyisipkan sebuah audio ataupun video. *Book creator* adalah

aplikasi yang sangat sederhana yang dirancang untuk membuat media digital menarik secara visual (Munawwarah et al., 2023)

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka berbasis genre teks. Peserta didik dituntut untuk mengerti berbagai teks yang terdapat dalam kurikulum merdeka. Teks cerita fantasi merupakan salah satu jenis teks yang dipelajari peserta didik SMP kelas VII. Pada buku Kemendikbud (2017: 50) yang ditulis oleh (Harsiati et al., 2017) cerita fantasi adalah cerita fiksi bergenre fantasi, di mana dunia imajinatif diciptakan oleh penulis. Pada cerita fantasi, hal-hal yang tidak mungkin dijadikan biasa. Tokoh dan latar diciptakan oleh penulis dan tidak ada di dunia nyata atau merupakan modifikasi dari dunia nyata. Tema fantasi melibatkan unsur-unsur magis, supernatural, atau futuristik

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa elemen dalam capaian pembelajaran salah satunya adalah elemen menulis. Pembelajaran mengenai menulis cerita fantasi adalah salah satu aspek keterampilan menulis yang dipelajari oleh peserta didik di kelas VII. Menulis cerita atau mengarang cerita fantasi ini banyak diminati oleh peserta didik sehingga siswa mampu menumbuhkan kembangkan kemampuannya untuk menulis cerita fantasi.

Menulis tentang cerita fantasi tidak hanya menulis atau menceritakan tentang menciptakan tokoh yang tidak ada di dunia nyata. Belajar cerita fantasi menjadi minat siswa untuk belajar Bahasa Indonesia dan semangat untuk belajar teks cerita fantasi. Belajar menulis cerita fantasi bisa dengan melihat tayangan video sehingga terdapat kemampuan siswa untuk menemukan ide sebelum menulis.

Permasalahan yang dihadapi siswa pada materi menulis cerita fantasi di sekolah yaitu pada faktor bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang digunakan belum cukup untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menulis teks cerita fantasi. Bahan ajar yang digunakan oleh guru kurang inovatif. Hal tersebut terjadi karena kegagapan teknologi yang dialami oleh guru.

Hasil observasi berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan penyebaran angket dengan subjek siswa, ditemukan beberapa permasalahan dalam keterampilan menulis di antaranya : siswa merasa senang saat mempelajari teks cerita fantasi tetapi siswa merasa memiliki kendala dalam memahami materi menulis teks cerita fantasi, siswa kesulitan menuangkan ide dalam pembelajaran menulis dikarenakan kurang dapat menyimak dengan baik dan pembelajaran terlalu terfokus kepada buku teks saja. Pembelajaran yang terlalu berfokus pada buku teks, menyebabkan rasa bosan pada siswa. Selain itu, siswa merasa belum dapat belajar secara maksimal dengan buku pendamping yang selama ini digunakan. Bahan ajar yang hanya berupa buku cetak dari penerbit cenderung hanya berisi tulisan panjang, dan cara penyajian materi dalam buku tersebut belum memungkinkan siswa untuk menguasai materi pembelajaran. Permasalahan ini terjadi karena penggunaan alat media atau bahan ajar dalam pembelajaran teks cerita fantasi belum inovatif sehingga siswa cepat merasa bosan saat pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, penggunaan bahan ajar yang digunakan belum cukup untuk mengembangkan

kemampuan siswa dalam pembelajaran teks cerita fantasi. Dalam pembelajaran teks fantasi, keterampilan menulis oleh siswa masih tergolong rendah. Siswa kesulitan untuk menemukan ide apa yang akan ditulis. Selain itu pada penulisan teks fantasi, siswa belum memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan fantasi yang menjadikan siswa tidak mampu menulis teks fantasi dengan baik. Hal tersebut terjadi sebab kurangnya fasilitas pembelajaran seperti bahan ajar yang kurang inovatif membuat siswa sulit memahami dan sulit untuk menulis teks fantasi. Pengembangan bahan ajar yang kurang inovatif terjadi karena kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar serta kegagapan teknologi yang dialami olehnya.

Pada penelitian ini, peneliti memilih untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *book creator* karena memiliki beberapa keunggulan di antaranya, tidak hanya menampilkan teks dan gambar, juga bisa menyisipkan audio, video serta animasi yang dapat mendukung proses pembelajaran. Didukung dengan pendapat (Verdiana et al., 2020: 310) bahwa penggunaan *book creator* ini dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Dengan beberapa keunggulan tersebut, maka peneliti menggunakannya untuk melihat keberhasilan penggunaan sebagai bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis teks cerita fantasi.

Dengan melihat penelitian terdahulu *book creator* juga sudah pernah digunakan dalam beberapa mata pelajaran lain. Penelitian yang dilakukan Prima Aprianti, dkk, (2021) dengan Judul “ Pengembangan E book dengan Aplikasi *Book Creator* Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar”

dan penelitian Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi *Book Creator* berbasis kemampuan kreativitas dalam Pembelajaran IPA. Pada penelitian tersebut penggunaan *book creator* dinyatakan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Perbedaan antara kedua penelitian yang telah dilakukan yaitu pada penelitian ini akan menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Selain itu, perbedaan materi menulis teks cerita fantasi penelitian ini dengan penelitian terdahulu dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Cerita Fantasi Bermuatan Karakter Bagi Siswa Kelas VII SMP yang ditulis oleh Iis Jubaedah, dkk pada tahun (2023)” menggunakan *book creator* yaitu materi menulis teks cerita fantasi pada bagian langkah menulis hanya menyebutkan langkah yang harus dilakukan siswa. Sedangkan pada penelitian ini, pada setiap langkah menulis cerita fantasi memerinci secara jelas bagaimana siswa bisa menemukan ide terlebih dahulu, diberikan contoh soal, latihan pada setiap langkah dan terdapat tugas akhir. Maka dari itu, peneliti ingin memberikan pembelajaran yang lebih inovatif dan bermakna berdasarkan angket analisis kebutuhan bahwa guru belum memanfaatkan gawai sebagai bahan ajar pembelajaran secara maksimal.

Dari beberapa keberhasilan penelitian dengan penggunaan *book creator* yang telah ada, maka permasalahan pembelajaran teks cerita fantasi akan cocok jika pengembangan bahan ajar dibuat dengan *book creator*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menulis teks cerita fantasi berbasis *book creator* untuk siswa SMP kelas VII.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka penelitian ini difokuskan kepada pengembangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi berbasis *book creator* untuk siswa kelas VII SMP.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian yang telah diuraikan, dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut, “Bagaimanakah pengembangan bahan ajar menulis teks cerita fantasi berbasis *book creator* untuk siswa kelas VII SMP?”

1.4 Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bisa menjadi pembuktian dan pengetahuan terkait bahan ajar teks fantasi dan bisa mempermudah dalam penyusunan bahan ajarnya.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi beberapa pihak di antaranya bagi guru, bagi siswa, bagi sekolah dan peneliti lain. Manfaat praktis dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1) Bagi Guru

- a. Diharapkan menjadi masukan dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
- b. Mempermudah dalam menyampaikan materi menulis teks cerita fantasi

2) Bagi Siswa

- a. Membantu siswa dalam memahami materi menulis teks cerita fantasi
- b. Meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami materi

3) Peneliti lain

- a. Sebagai salah satu bahan referensi dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.
- b. Dapat menambah wawasan berpikir dalam bidang pengembangan bahan ajar untuk pelajaran bahasa Indonesia.