BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan TIK yang sedemikian pesat menciptakan kultur baru bagi semua orang di seluruh dunia. Dunia pendidikan pun tak luput dari sentuhannya. Integrasi teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar. Dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan.

Di tengah kemelut dunia pendidikan Indonesia yang tak kunjung selesai, kehadiran teknologi informasi menjadi satu titik cerah yang diharapkan mampu memberi sumbangan positif dalam meningkatkan mutu pendidikan. Saat ini, mutu pendidikan Indonesia masih sangat rendah. Laporan tahunan *Human Development Index* UNDP tahun 2004 menempatkan Indonesia pada posisi 11 dari 175 negara. Adapun hasil survei tentang kualitas pendidikan di Asia yang dilakukan oleh PERC (*The Political and Economic Risk Country*), Indonesia berada pada posisi 12 atau yang terendah. Peringkat ini, sepertinya tidak mengalami pergeseran jauh sekarang ini, mengingat problematika pendidikan yang masih saja belum berubah.[1]

Salah satu produk integrasi Teknologi Informasi ke dalam dunia pendidikan adalah *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Saat ini *e-learning* mulai mengambil perhatian banyak pihak, baik dari kalangan akademik,

[1] Deni Darmawan, *Teknologi Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 11

professional, perusahaan maupun industri. Di institusi pendidikan tinggi misalnya, *e-learning* telah membuka cakrawala baru dalam proses belajar mengajar. [2]

E-learning pada hakikatnya adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital dan disajikan melalui Teknologi Informasi. Secara ringkas, Anwas menyatakan *e-learning* perlu diciptakan seolah peserta didik belajar secara konvensional, hanya saja dipindahkan ke dalam sistem digital melalui internet. Keunggulan-keunggulan *e-learning* yang paling menonjol adalah efisiensinya dalam penggunaan waktu dan ruang. Seperti telah disebutkan di atas, pendidikan berbasis teknologi informasi cenderung tidak lagi bergantung pada ruang dan waktu. Tak ada halangan berarti untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar lintas daerah, bahkan lintas negara melalui *e-learning*. Dengan *e-learning* pengajar dan siswa tidak lagi selalu harus bertatap muka dalam ruang kelas pada waktu bersamaan.[3]

Salah satu aplikasi *e-learning* atau pembelajaran dalam jaringan yang dapat digunakan ialah aplikasi *google classroom. Google classroom* atau google kelas adalah layanan gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan semua orang yang memiliki akun *Google* pribadi. *Google classroom* memudahkan pelajar dan instruktur agar tetap terhubung—di dalam dan di luar sekolah. *Google classroom* menghemat waktu dan kertas, serta memudahkan dalam membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi, dan menjadikan semuanya mudah dikelola.[4]

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 berbasis teks. Peserta didik dituntut untuk mengerti mengenai berbagai teks yang terdapat dalam

---

[2] *Ibid*.
[3] *Ibid*.
[4] Aplikasi *google classroom* di *apps store*

kurikulum. Teks fabel merupakan salah satu jenis teks sastra yang dipelajari peserta didik SMP kelas VII.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran di kelas, penggunaan media atau bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran teks fabel belum efektif, kreatif, dan inovatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar yang digunakan belum cukup untuk mengembangkan potensi siswa dalam pembelajaran teks fabel. Penggunaan media pembelajaran belum efektif karena kurangnya kemampuan guru. Dalam pembelajaran teks fabel, keterampilan menulis siswa dalam menceritakan kembali teks fabel masih rendah. Diketahui bahwa ketercapaian indikator belum maksimal. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pembelajaran teks fabel yang telah ditentukan sekolah.

Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran teks fabel siswa SMP kelas VII tersebut menjadi landasan peneliti untuk melakukan pengembangan bahan ajar teks fabel dalam jaringan aplikasi *google classroom*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar teks fabel dalam jaringan aplikasi *google classroom* bagi siswa SMP kelas VII.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan bahan ajar teks fabel dalam jaringan aplikasi *google classroom* dengan kompetensi dasar sebagai berikut.

3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, dalam penelitian ini difokuskan pada kelayakan pengembangan bahan ajar teks fabel dalam jaringan aplikasi *google classroom*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian, dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut, "Bagaimana kelayakan pengembangan bahan ajar teks fabel dalam jaringan aplikasi *google classroom* bagi siswa SMP kelas VII?".

1.4 Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoritis dan secara praktis berkaitan terhadap pengembangan pengetahuan akademik.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini dapat menambah pengetahuan terkait bahan ajar teks fabel dan mempermudah penyusunan bahan ajar fabel.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dari penelitian ini memberikan sumbangan dan manfaat langsung bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain. Manfaat penelitian secara praktis dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1) Bagi Guru

a. Sebagai alternatif media belajar yang efektif untuk pembelajaran dan penguasaan materi teks fabel.

b. Mempermudah dalam menyampaikan materi teks fabel kepada siswa.

c. Mempermudah dalam penyusunan bahan ajar teks fabel

d. Menjadikan guru kreatif dan inovatif dalam menggunakan pembelajaran daring aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran teks fabel.

2) Bagi Siswa

a. Membantu siswa untuk belajar mandiri dengan proses yang jelas dan terstruktur.

b. Membantu siswa untuk memahami materi teks fabel.

3) Bagi Peneliti Lain

a. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai proses pembuatan bahan ajar teks fabel dalam jaringan aplikasi *google classroom*.