

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi sekarang, arus informasi dan komunikasi semakin pesat sehingga membawa dampak yang sangat besar bagi perkembangan pendidik dan peserta didik. Untuk itu diperlukan guru-guru yang profesional dalam mendukung proses pendidikan. Tidak bisa di pungkiri dengan perkembangan zaman, guru harus bisa dan mampu menyesuaikan dengan zaman modern ini, dimana tidak lagi mengajar hanya menggunakan metode ceramah seperti dulu ketika bahan ajar tidak berkembang seperti sekarang, maka dari itu pengetahuan tentang komputer atau alat lainnya yang mendukung bahan ajar modern juga perlu dimiliki oleh seorang guru. Hal ini dapat kita sadari bahwa pada pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung dalam lingkungan tertentu ¹

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi membawa pengaruh yang besar terhadap berbagai sudut kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang memiliki peran penting untuk dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kecerdasan bangsa dalam pembangunan nasional berkelanjutan. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang bisa memanfaatkan kecanggihan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Pendidikan abad 21 dikatakan sebagai pendidikan yang tidak mengenal batas usia, gender, ruang, dan waktu.² Mungkin bahan ajar *E-Flipbook* bukanlah bahan ajar yang baru dalam sebuah penelitian, namun dalam sekolah yang diteliti belum pernah menggunakan penelitian tersebut sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut.

¹ Sakila, *Bahan ajar Di SMP*, (Jakarta:Guepedia,2019), 7

² Syarifah Nur'aini, "Fotografi Sebagai Bahan ajar Dalam Multiperspektif", *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, (Juni 2020), 2

Perkembangan dunia digital dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Bahan ajar dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik.³ Selain itu, peran orang tua dalam memberi fasilitas pendidikan yang baik juga sangat dibutuhkan pada fase perkembangan anak supaya anak mendapat fasilitas pendidikan yang baik dan layak untuk dirinya.

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan.⁴ Sehubungan dengan hal tersebut bahan ajar sangat mendukung dalam proses pembelajaran maka adanya inovasi atau pembaharuan bahan ajar juga bisa dikatakan bagus namun juga harus diperhatikan keterkaitan antara bahan ajar dan mata pelajaran yang dipakai. Inovasi bahan ajar juga bisa dipakai sebagai sarana agar siswa tidak bosan dengan sistem pembelajaran yang monoton.

³ Sapriyah, "Bahan ajar Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2, No.1,(2019)

⁴ Ina Magdalena ,dkk," Pentingnya Bahan ajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi", *Jurnal Edukasi dan Sains Volume 3, Nomor 2*, (Agustus 2021), 313

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi membawa pengaruh yang besar terhadap berbagai sudut kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang memiliki peran penting untuk dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kecerdasan bangsa dalam pembangunan nasional berkelanjutan. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang bisa memanfaatkan kecanggihan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien. Pendidikan abad 21 dikatakan sebagai pendidikan yang tidak mengenal batas usia, gender, ruang, dan waktu.⁵ Mungkin bahan ajar *E-Flipbook* bukanlah bahan ajar yang baru dalam sebuah penelitian, namun dalam sekolah yang diteliti belum pernah menggunakan penelitian tersebut sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut.

Salah satu bahan ajar yang menarik yakni menggunakan *E-Flipbook*. *E-Flipbook* juga memiliki beberapa kelebihan di antaranya yaitu; dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan harganya murah, mudah dibawa kemana-mana, dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa⁶ bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang mampu menunjang dan meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa. Maka dari itu peneliti memilih bahan ajar *E-Flipbook* sebagai judul penelitian.

Bahan ajar *E-Flipbook* menarik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya bisa diterapkan pada materi tesk fabel. Fabel adalah cerita binatang yang dimasukkan sebagai personifikasi karakter manusia. Binatang yang dijadikan tokoh dapat bertindak layaknya manusia biasa. Mereka dapat berfikir, berlogika, berperasaan berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain lain sebagaimana halnya manusia dengan bahasa manusia. Cerita binatang seolah-olah tidak berbeda halnya dengan cerita yang lain, dalam arti cerita

⁵ Syarifah Nur'aini, "Fotografi Sebagai Bahan ajar Dalam Multiperspektif", 02

⁶ Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, Yushardi. "Pengembangan Bahan ajar *flipbook* Pada Materi Gerak Benda Di SMP," *Jurnal pembelajaran Fisika* 06, no.4(Desember,2017):326

dengan tokoh manusia, selain bahwa cerita itu menampilkan tokoh binatang.⁷ Materi ini dinilai cocok untuk siswa sekolah menengah pertama mengingat pada bab 2 ada materi tentang teks fabel.

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu hasil pendidikan di sekolah yang tidak hanya berujung pada pencapaian kecerdasan intelektual, tetapi juga mengarah pada pencapaian pembentukan karakter, yaitu pengembangan watak positif dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.⁸ Muatan karakter juga harus disesuaikan dengan karakteristik usia siswa yang diteliti, usia siswa sekolah menengah pertama harusnya berisi tentang pesan-pesan moral, dan cara berperilaku yang baik dan benar sebagai manusia.

Sebuah alasan mengapa peneliti ingin melakukan penelitian ini ialah ingin memberikan pembaharuan tentang pembelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk siswa kelas VII SMP. Mengapa kelas VII SMP karena bertepatan dengan materi pembelajaran yang di dapat siswa kelas VII semester 2 yang kebetulan menempuh mata pelajaran teks fabel, selain itu alasan peneliti menerapkannya kepada siswa kelas VII karena bahan ajar yang unik, dan baru dinilai dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa supaya mereka tidak bosan dengan bahan ajar yang monoton.

Bahasa Indonesia yang benar dapat diartikan sebagai ragam bahasa yang serasi dengan sasarannya dan, di samping itu, mengikuti kaidah bahasa yang betul. Situasi bahasa dalam laporan penelitian, misalnya, adalah situasi pemakaian bahasa yang resmi. Dalam situasi yang resmi semacam ini digunakan bahasa yang mencerminkan sifat keresmianya, yaitu bahasa yang baku, bahasa yang digunakan itu dapat dikatakan tidak baik karena tidak sesuai dengan situasi pemakaiannya.⁹

⁷ Husni Dwi Syafutri, Fatma Hidayati, "Fabel Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sastra Anak," *Seminar Nasional Sastra Anak Membangun Karakter Anak Melalui Sastra Anak* (Mei 2016), 124.

⁸ Ibid, 124

⁹ Sugihastusi DKK, "*Buku Ajar Bahasa Indonesia Akademik*", (Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR, 2016) 11

Setiap insan manusia termasuk kedalam golongan yang merugi bila apa yang di dapat hari ini tidak lebih baik daripada hari kemarin, begitupun dengan bahan ajar. adanya globalisasi atau perkembangan zaman tidak selamanya buruk, harusnya hal ini dapat dimanfaatkan dengan baik oleh manusia, belajar tanpa menggunakan bahan ajar di era sekarang ini mungkin bisa dikatakan terlalu kuno, banyaknya perkembangan teknologi harusnya bisa dimanfaatkan oleh kita sebagai bahan ajar agar siswa tidak bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Penelitian ini tentunya memiliki pembeda dari penelitian sebelumnya, umumnya penelitian pengembangan berupa *E-Flipbook* masih menggunakan metode manual atau menggunakan bahan ajar nyata berupa buku, sedangkan dalam penelitian ini sudah memanfaatkan perkembangan teknologi yang lebih maju dengan tujuan peserta didik dapat mudah mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.

Penggunaan *E-Flipbook* dinilai tepat untuk menunjang motivasi dan minat belajar peserta didik karena peserta didik pastinya sangat butuh pembaharuan bahan ajar agar tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran, selain efektif *E-Flipbook* juga tergolong murah atau bahkan tidak ada biaya dalam membuat bahan ajar ini peneliti hanya cukup menyesuaikan dengan kebutuhan belajar dan menerapkan kreativitas peneliti agar bahan ajar terkesan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar *Flipbook* dalam pembelajaran teks fabel. Penelitian, dan pengembangan ini sangat penting untuk diteliti karena melihat minat belajar siswa yang masih rendah dengan bahan ajar yang ada, dan juga dengan kemajuan zaman yang semakin modern dengan teknologi yang semakin maju. Maka dari itu peneliti mencoba memberi inovasi pembelajaran baru yakni dengan menggunakan bahan ajar *E-Flipbook*. Dalam bahan ajar ini siswa tidak hanya belajar tapi juga bisa bermain sehingga minat belajar siswa meningkat dan proses belajar mengajar terkesan menarik dan materi pembelajaran dapat diserap dengan baik oleh peserta didik

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka penulis menulis beberapa fokus penelitian. Fokus penelitian yang diangkat peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penyusunan bahan ajar *E-Flipbook* dalam pembelajaran teks fabel dengan muatan pendidikan karakter siswa kelas VII ?
2. Bagaimana hasil uji ahli pengembangan bahan ajar *E-Flipbook* yang digunakan dalam pembelajaran teks fabel pada siswa kelas VII SMP ?

C. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang diatas Peneliti menulis beberapa tujuan yang akan disampaikan dalam penelitian ini, tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses penyusunan bahan ajar *E-Flipbook* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks fabel siswa kelas VII SMP
2. Untuk mengetahui hasil uji ahli terkait efektivitas pengembangan bahan ajar *E-Flipbook* yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP materi teks fabel

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian yang diperoleh dari adanya penelitian ini adalah secara Teoretis penelitian diharapkan berguna untuk

1. Manfaat Teoretis

Secara Teoretis penelitian, dan pengembangan ini berguna untuk:

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan siswa tentang pentingnya inovasi pembelajaran demi tumbuh dan berkembangnya minat belajar siswa kelas VII di Pamekasan khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. penelitian ini juga akan

memberikan pengetahuan terhadap guru untuk memberikan inovasi belajar agar peserta didik tidak bosan dengan bahan ajar yang monoton

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian, dan pengembangan ini berguna untuk:

a. Bagi guru pengajar Sekolah Menengah Pertama

Hasil penelitian ini berguna sebagai informasi, masukan, maupun pertimbangan bagi tenaga pengajar bahasa Indonesia SMP, yang dimana bahan ajar *E-Flipbook* merupakan bahan ajar yang baru dan patut dipertimbangkan untuk mengembangkan minat belajar siswa

b. Bagi Mahasiswa IAIN Madura

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu menjadi inspirasi dan dapat dijadikan motivasi bagi mahasiswa dan mahasiswi dalam menempuh keilmuan yang sedang dijalani, dan juga dapat dijadikan rujukan serta referensi tambahan dalam sebuah penelitian kedepannya dalam konteks permasalahan yang berkaitan dengan Tadris Bahasa Indonesia. Sekaligus dapat dijadikan sebagai sasaran sumber pembelajaran pada penerapan bahan ajar kreatif, dan juga dapat dijadikan kontribusi literatur bagi perpustakaan IAIN Madura.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan pemikiran, pengetahuan, dan dapat dijadikan sebagai sumber rujukan bagi peneliti berikutnya dalam melakukan penelitian yang sekiranya pembahasannya atau kajiannya hampir sama yakni tentang bahan ajar kreatif.

E. Defenisi Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang akan di definisikan oleh peneliti agar para pembaca dapat memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan pembaca juga memiliki pemahaman yang sama dan sejalan dengan penulis.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menguji kelayakan sebuah produk, baik itu produk yang baru atau produk yang sudah ada. Dalam hal ini peneliti mencoba mengembangkan sebuah produk ajar yang berupa sebuah bahan ajar yakni bahan ajar *E-Flipbook* yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 7 SMP.

2. Bahan ajar

Bahan ajar adalah sebuah perantara tersalurkanya sebuah materi, bisa juga dikatakan sebagai alat untuk menyalurkan sesuatu, karena peneliti disini membahas tentang bahan ajar jadi pengertian dari bahan ajar disini adalah sebuah hal yang berfungsi untuk menyalurkan atau cara untuk menyampaikan isi pembelajaran.

3. Pembelajaran

Belajar sendiri memiliki arti memaknai sesuatu dari tidak tahu menjadi tahu, sedangkan pembelajaran tersendiri merupakan prosesnya atau kegiatan yang terjadi dalam proses belajar. Tentunya dalam pembelajaran ada beberapa tokoh penting yang diperlukan yakni harus ada guru, dan peserta didik.

4. *E-Flipbook*.

Produk ajar yang digunakan peneliti dalam penelitian kali ini adalah bahan ajar *E-Flipbook*. Pengertian dari *E-Flipbook* menurut peneliti adalah sebuah bahan ajar menarik yang memanfaatkan buku sebagai bahan utamanya, namun buku tersebut dibuat

bergambar, dan berwarna agar menarik peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

5. Fabel

Fabel merupakan sebuah cerita hewan yang menceritakan kehidupan selayaknya manusia. Ceritanya dikemas sedemikian rupa dengan tujuan untuk menginspirasi orang yang membacanya, maka dari itu fabel juga bisa disebut cerita fiksi atau khayalan belaka.

6. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok dari setiap insan manusia yang hidup di dunia, mengapa demikian?. Karena pendidikan menurut peneliti adalah sebuah proses mendapatkan sebuah ilmu baik itu ilmu kehidupan maupun ilmu umum seperti apa yang di dapat dalam proses pembelajaran.

7. Karakter

Karakter adalah tolak ukur yang mengukur sebuah perilaku manusia. Dalam penelitian ini peneliti mencoba menanamkan pendidikan karakter melalui pengembangan media yakni bahan ajar *E-Flipbook*.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Tujuan penelitian terdahulu adalah untuk memberikan kerangka kajian empiris dan kajian Teoretis terhadap permasalahan sebagai dasar untuk mengadakan pendekatan terhadap masalah yang dihadapi, serta dipergunakan sebagai pedoman pemecahan masalah. Berdasarkan tema di atas, maka terdapat beberapa penelitian yang pernah dilakukan, antara lain yaitu:

Pertama, penelitian pertama yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian milik Sri Hayati, Agus Setyo Budi, Erfan Handoko dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”¹⁰ hasil dari penelitian ini adalah, hasil uji kelayakan kepada ahli dan pengguna didapatkan rata rata presentase secara keseluruhan adalah 95,87% dengan interpretasi sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *Flipbook* Fisika berbasis multimedia yang dibuat layak digunakan dalam pembelajaran fisika; (2) hasil uji perbedaan didapatkan bahwa nilai thitung adalah 10,00 dan nilai ttabel adalah 2.03, jika thitung >ttabel maka H0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan nilai rata rata antara tes awal dan tes akhir setelah menggunakan media *Flipbook* Fisika; (3) Media *Flipbook* Fisika berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dimana nilai rata-rata tes awal 36,11 pada kelas eksperimen sebagai kelas pengguna media meningkat menjadi 84,44 dengan kenaikan 57,23%.penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan, persamaannya terletak pada bahan ajar yang diteliti dan dikembangkan. Peneliti juga sama sama menggunakan bahan ajar *Flipbook*, perbedaannya terletak pada materi pembelajaran, fokus penelitian, tujuan penelitian, dan ruang lingkup penelitian yang lebih luas.

Kedua, penelitian berikutnya yang memiliki persamaan yakni penelitian milik Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, Yushardi. Dengan judul “Pengembangan Bahan ajar *Flipbook* Pada Materi Gerak Benda di SMP”.¹¹ Hasil dari penelitian ini adalah bahan ajar pengembangan bahan ajar *Flipbook* pada materi gerak benda di SMP mendapatkan hasil uji validasi ahli sebesar 86,47%. Dengan demikian bahan ajar yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid. (2) Bahan ajar pengembangan bahan ajar *Flipbook* pada materi gerak benda di SMP mendapatkan hasil uji validasi ahli sebesar 81,43%. Dengan demikian bahan ajar yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid dan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar

¹⁰ Sri Hayati, Agus Setya Budi, Erfan Handoko. “Pengembangan Bahan ajar *Flipbook* Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”,

¹¹ Desi Rahmawati, Sri Wahyuni, Yushardi. “Pengembangan Bahan ajar *Flipbook* Pada Materi Gerak Benda Di SMP,” *Jurnal pembelajaran Fisika* 06, no.4(Desember,2017):326

pada materi gerak benda. (3) Bahan ajar *Flipbook* pada materi gerak benda di SMP termasuk dalam kategori sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan dengan presentase keefektifan sebesar 80,39%. Tentunya setiap penelitian pasti memiliki persamaan, dan perbedaan, persamaannya terletak pada penelitian ini adalah ada beberapa variabel yang sama yakni sama sama menggunakan bahan ajar *E-Flipbook* untuk dikembangkan, subjek penelitian juga sama yakni tertuju untuk siswa SMP, isi pembahasannya juga hampir serupa yakni membahas tentang inovasi atau ide pembelajaran yang baru demi membangkitkan motivasi belajar siswa, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, lokasi penelitian dan tujuan penelitian, dimana penelitian Sri Wahyuni Dkk berfokus pada materi gerak benda, dan fokus di ruang lingkup SMP tidak signifikan seperti milik peneliti yang berfokus di kelas VII SMP.

Ketiga, penelitian berikutnya yang memiliki persamaan yakni penelitian milik Gede Cris Smaramanik Dwiqi (2020). Dengan judul “Pengembangan Multibahan ajar Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V”.¹² hasil dari penelitian ini adalah pengembangan Multibahan ajar Interaktif dengan model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan pengemban yaitu (1) tahap analyze, (2) tahap design, (3) tahap development: (4) tahap implementation, (5) tahap evaluation. Merujuk pada tahapantahapan pengembangan tersebut pengembangan Multibahan ajar Interaktif berada pada kualifikasi sangat baik dan layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Penggunaan Multibahan ajar Interaktif dalam proses pembelajaran sangat efektif untuk menarik minat siswa dalam belajar dan pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. tentunya setiap penelitian memiliki perbedaan , perbedaannya terletak pada

¹² Dwiqi, Gede Cris Smaramanik, I. Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I. Wayan Ilia Yuda Sukmana. "Pengembangan Multibahan ajar Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V." *Jurnal Edutech Undiksha* 8.2 (2020): 33-48.

fokus penelitian, lokasi penelitian dan tujuan penelitian, dimana penelitian Gede Cris Smaramanik terjun ke lapangan dengan mengambil analisis kebutuhan dengan data kuantitatif.