

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh setiap orang di dalam kehidupan, dengan belajar seseorang dapat memperoleh suatu perubahan dalam kehidupannya salah satunya perubahan tingkah laku seseorang yang bersifat positif yang didapat melalui latihan ataupun pengalaman (Setiawan, 2017). Dalam belajar terdapat proses interaksi sesama siswa dan antara guru dan siswa (Inah, 2015). Guru sebagai fasilitator dalam proses kegiatan pembelajaran agar siswa dapat belajar dengan baik. Dengan adanya proses interaksi secara langsung maka diharapkan proses pembelajaran dapat terjadi secara efektif (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Namun kegiatan pembelajaran secara efektif sangat sulit dicapai pada situasi pandemi seperti saat ini.

Akibat adanya pandemi Covid-19 semakin meluas pemerintah mengeluarkan kebijakan yaitu surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 mengenai kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring merupakan suatu aktivitas kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik yang saling berinteraksi secara maya atau virtual menggunakan bantuan teknologi dan jaringan internet (Inah, 2015). Tentu hal ini memberikan tantangan besar kepada semua elemen dalam bidang pendidikan yang harus tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran walaupun sekolah telah ditutup (Herliandry et al., 2020). Sehingga melalui pembelajaran daring, maka aktivitas

kegiatan belajar mengajar masih dapat terlaksana dengan memanfaatkan bantuan teknologi.

Teknologi merupakan hal yang paling penting dalam situasi pembelajaran daring saat ini. Dengan pemanfaatan teknologi diharapkan dapat mengatasi kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan lancar walaupun di situasi pandemi (Pakpahan & Fitriani, 2020). Dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran daring tentu tidak dapat terlepas dari peran teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran (Salsabila et al., 2020). Teknologi sudah berkembang sangat pesat di era globalisasi seperti sekarang ini, berbagai macam teknologi yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran daring. Terdapat berbagai macam platform digital seperti *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Drive* dan lain-lain (Riyandi et al., 2020). Media digital tersebut dapat dijadikan sarana untuk memberikan pembelajaran daring. Kecanggihan teknologi saat ini tidak hanya menyediakan berbagai macam platform digital, namun dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi maka dapat mempermudah dalam membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar dalam kegiatan pembelajaran yang dapat berguna untuk menyalurkan informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014). Pemanfaatan media pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar, karena media pembelajaran menjadi perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi yang diberikan dengan baik (Wahyuningtyas, 2019). Dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam

proses kegiatan belajar, maka dapat meningkatkan minat belajar siswa, membangkitkan motivasi belajar bahkan dapat memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa (Falahudin, 2014). Sehingga media pembelajaran memiliki peran yang penting, apalagi disaat pandemi seperti saat ini, karena dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami materi yang diberikan walaupun media yang digunakan media digital bukan media konkret. Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan media pembelajaran digital adalah bahan ajar berupa E-Modul.

E-Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan memadukan teknologi dalam pembuatannya (Gufran & Mataya, 2020). E-Modul disebut dengan bahan ajar non cetak karena berbasis digital yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa. Di dalam E-Modul dilengkapi dengan petunjuk agar siswa dapat belajar sendiri (Kuncahyono, 2018). Oleh sebab itu dalam membuat bahan ajar berupa E-Modul pada situasi pembelajaran daring saat ini harus bersifat kreatif, inovatif dan interaktif dengan melibatkan multimedia.

Membuat E-Modul berbasis multimedia adalah sebuah teknologi digital yang melibatkan teks, gambar, audio/suara dan video, sehingga dalam menyajikan materi dapat menarik, tidak monoton dan mudah untuk dipahami (Adisel & Pranansa, 2020). Menambahkan fasilitas multimedia dalam E-Modul sebaiknya harus bersifat interaktif, artinya siswa dapat langsung terlibat dalam mengoperasikan media pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar mandiri dan memecahkan masalah sendiri (Kumalasari, 2018). E-Modul berbasis multimedia interaktif dapat dibuat ke dalam bentuk aplikasi yang dapat

diinstal pada *smartphone* sehingga dalam aplikasi tersebut terdapat susunan materi beserta evaluasi interaktif yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas VI C di SD No. 1 Kerobokan Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Badung. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana dalam menjelaskan materi. Pada muatan bahasa Indonesia dengan materi teks fiksi memerlukan bantuan media yang inovatif agar siswa dapat memahami materi. Selain itu kegiatan literasi sebelum memulai pembelajaran tidak pernah dilakukan oleh guru selama kegiatan pembelajaran daring. Berdasarkan hasil kuesioner, bahwa siswa jarang melakukan aktivitas membaca karena belum terdapat media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk membaca. Tidak hanya masalah media pembelajaran, namun keterbatasan kuota siswa saat melakukan pembelajaran melalui *Zoom* mengakibatkan kegiatan pembelajaran daring tidak efektif seperti kegiatan pembelajaran tatap muka/luring.

Pada kegiatan pembelajaran tatap muka, terdapat kegiatan membaca sebelum memulai pembelajaran. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 23 Tahun 2015 tentang Kegiatan Gerakan Penumbuhan Budi Pekerti di Sekolah melalui pembiasaan menggunakan waktu 15 menit sebelum memulai pembelajaran untuk membaca buku selain buku mata pelajaran (Kemendikbud, 2015). Namun kegiatan tersebut jarang dilaksanakan akibat pembelajaran secara daring. Hal ini terjadi karena tanpa adanya pengawasan dari guru secara langsung, guru tidak dapat melihat apakah siswa telah membaca atau tidak. Kegiatan membaca dapat disebut dengan literasi.

Pada mulanya literasi di artikan sebagai keterampilan membaca dan menulis. Namun pemahaman literasi semakin meluas yang diartikan sebagai kemampuan membaca, menulis, melihat, dan merancang sesuatu yang disertai dengan kemampuan berpikir kritis (Kharizmi, 2015). Dalam kegiatan literasi meliputi kemampuan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) (Anggraini, 2016). Perlu diketahui bahwa kegiatan literasi merupakan salah satu kegiatan penting dalam kehidupan, karena jika budaya literasi yang tertanam di dalam diri generasi muda, maka dapat mempengaruhi pendidikan dan kehidupan masyarakat mencapai keberhasilan yang baik (Ngurah Suragangga, 2017). Kegiatan literasi erat kaitanya dengan keterampilan membaca. Keterampilan membaca merupakan suatu proses berpikir untuk dapat memahami isi dari suatu bacaan (Pramesti, 2015).

Pada penelitian oleh Fahmy et al (2021) yang berjudul “Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar” dari penelitian tersebut menyatakan bahwa minat membaca siswa sekolah dasar di masa pandemi Covid-19 menurun. Penurunan minat membaca siswa terjadi akibat perubahan terhadap cara membaca pada masa pandemi. Jika di masa normal, siswa dapat membaca di sekolah dan di perpustakaan. Namun akibat pandemi-Covid-19 hal tersebut tidak dapat di lakukan. Sehingga siswa hanya membaca dari rumah, namun bahan bacaan di rumah sangat terbatas. Oleh sebab itu siswa mulai menganggap bahwa kegiatan membaca merupakan aktivitas yang sulit dilakukan. Rendahnya minat membaca siswa telah membuktikan bahwa Indonesia belum melaksanakan pendidikan secara optimal, hal ini karena kurangnya kesadaran warga negara Indonesia akan pentingnya literasi. Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa saat ini Indonesia sedang mengalami krisis literasi (Subakti, 2021).

Dari beberapa permasalahan di atas, mengenai kegiatan literasi sudah mulai menurun akibat pandemi Covid-19 dan belum adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada muatan Bahasa Indonesia dengan materi teks fiksi. Sehingga perlu dikembangkan media untuk dapat membuat siswa memahami materi dan sebagai media untuk fasilitas membaca siswa kelas VI di SD No.1 Kerobokan. Oleh sebab perlu dikembangkan media pembelajaran melalui penelitian **“Pengembangan E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD No.1 Kerobokan”**. Pengembangan produk diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan sumber belajar yang bermanfaat bagi siswa

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1.2.1 Akibat adanya pandemi Covid-19, kegiatan pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi pembelajaran daring. Sehingga mengakibatkan minat baca siswa mulai menurun

1.2.2 Guru sulit memberikan pembelajaran secara efektif, karena harus mempersingkat waktu dan menghemat kuota.

1.2.3 Pada pembelajaran Bahasa Indonesia belum terdapat media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi, sehingga tidak ada aktivitas belajar yang menyenangkan.

1.2.4 Belum adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, untuk membuat siswa tertarik untuk membaca.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian dibatasi berdasarkan identifikasi masalah belum terdapat media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi, sehingga tidak ada aktivitas belajar yang menyenangkan. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berupa E-Modul literasi berbasis cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran berbasis aplikasi ini dikembangkan untuk dapat digunakan oleh siswa kelas VI dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks fiksi dan dapat digunakan sebagai media untuk fasilitas membaca. Pengembangan media pembelajaran E-Modul berbasis cerita rakyat, sebelumnya akan diuji validitasnya oleh pakar ahli yang terdiri dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Setelah dilakukan uji validitas, maka selanjutnya dilakukan uji coba produk yang meliputi uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil terhadap produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka terdapat rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1.4.1 Bagaimana rancang bangun E-Modul literasi berbasis cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD No.1 Kerobokan, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE?
- 1.4.2 Bagaimana validitas E-Modul literasi berbasis cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD No.1 Kerobokan, menurut *review* pakar ahli, uji perorangan dan uji kelompok kecil?

1.5 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah, adapun tujuan penelitian pengembangan ini, adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk dapat mendeskripsikan rancang bangun E-Modul literasi berbasis cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD No.1 Kerobokan, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
- 1.5.2 Untuk dapat mengetahui validitas E-Modul literasi berbasis cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD No.1 Kerobokan, menurut *review* pakar ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap ilmu pendidikan, dan dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks fiksi dan dapat dijadikan media untuk fasilitas membaca dengan menerapkan E-Modul literasi berbasis cerita rakyat

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Siswa

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran E-Modul literasi berbasis cerita rakyat diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif bagi siswa untuk mempelajari materi teks fiksi serta dapat dimanfaatkan sebagai media untuk fasilitas membaca.

1.6.2.2 Guru

Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar oleh guru dalam memberikan pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks fiksi. Sehingga kegiatan pembelajaran lebih inovatif dan tidak membosankan.

1.6.2.3 Kepala Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran di sekolah yang dapat digunakan saat pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu.

1.6.2.4 Peneliti

Peneliti mendapatkan wawasan baru dan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dalam perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.7.1 Media pembelajaran E-Modul literasi berbasis cerita rakyat ini, memanfaatkan multimedia dalam pengembangannya dengan memadukan teks, gambar, suara/audio dan evaluasi interaktif dalam satu produk yang akan menjadi sebuah aplikasi.
- 1.7.2 Media pembelajaran E-Modul literasi berbasis cerita rakyat ini, dirancang menjadi sebuah media pembelajaran yang bersifat inovatif, interaktif, menarik dan menyenangkan untuk kegiatan pembelajaran dengan materi teks fiksi pada siswa kelas VI SD.
- 1.7.3 Media pembelajaran E-Modul literasi berbasis cerita rakyat yang dikembangkan ini, menggunakan sistem android yang bisa di unduh melalui *smartphone* sehingga mudah digunakan oleh siswa.

- 1.7.4 Media pembelajaran E-Modul yang dikembangkan, dapat dijadikan sebagai bahan ajar oleh guru dan sumber belajar bagi siswa yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran daring ataupun luring.
- 1.7.5 Media pembelajaran E-Modul literasi berbasis cerita rakyat dirancang dengan keadaan *smartphone online* atau menggunakan jaringan internet.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran E-Modul literasi berbasis cerita rakyat ini, merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks fiksi. Penelitian ini penting dilaksanakan karena pada muatan Bahasa Indonesia khususnya materi teks fiksi yang ceritanya kurang menarik sehingga membuat siswa tidak semangat untuk belajar apalagi membaca. Dalam kegiatan pembelajaran dengan sistem daring ini, membuat siswa merasa bosan saat kegiatan belajar mengajar, karena belum terdapat media pembelajaran yang menarik yang dapat membuat siswa semangat untuk belajar. Apalagi saat kegiatan pembelajaran daring guru dan siswa tidak dapat langsung berinteraksi, sehingga siswa harus belajar secara mandiri dari rumah yang terkadang membuat siswa merasa jenuh karena tidak ada sesuatu yang menarik dalam kegiatan pembelajaran.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru. Oleh sebab itu pemahaman pada suatu materi tidak dapat dilaksanakan dengan optimal. Hal tersebut dapat berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi teks fiksi, sehingga perlu dikembangkan suatu media pembelajaran untuk

memahami materi dan dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai media untuk fasilitas membaca walaupun dalam keadaan pembelajaran daring.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1.9.1.1 Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu membangkitkan semangat belajar siswa khususnya dalam Bahasa Indonesia dengan materi teks fiksi, sehingga dapat dijadikan sumber belajar dan media untuk fasilitas membaca serta melatih keterampilan membaca siswa saat situasi pembelajaran daring.
- 1.9.1.2 Sebagian besar guru dan siswa di kelas VI SD No. 1 Kerobokan, sudah memiliki *smartphone* sendiri dan sudah mampu mengoperasikan perangkat pada *smartphone* dengan sistem *android* pada pembelajaran selama kegiatan pembelajaran daring.
- 1.9.1.3 Pakar ahli yang akan memvalidasi media telah memiliki pemahaman terhadap media yang dikembangkan.
- 1.9.1.4 Media pembelajaran yang dikembangkan ini bersifat inovatif, interaktif, menarik dan mudah dioperasikan oleh siswa pada *smartphone* dengan sistem *android*.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1.9.2.1 Materi pada pengembangan media pembelajaran ini hanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks fiksi.

1.9.2.2 Penggunaan produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini, bersifat terbatas karena hanya di uji di SD No. 1 Kerobokan, Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Badung. Hal ini disebabkan oleh waktu produksi terbatas dan terbatasnya biaya yang diperlukan.

1.9.2.3 Media pembelajaran E-Modul literasi berbasis cerita rakyat yang dikembangkan ini, hanya dapat digunakan pada perangkat *smartphone* dengan sistem *android* dan belum dapat digunakan pada sistem iOS.



1.10 Definisi Istilah

Perlu adanya definisi istilah yang berhubungan dengan penelitian pengembangan produk ini untuk meminimalisir kesalahan persepsi dalam mengartikanya. Adapun beberapa definisi istilah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1.10.1 E-Modul

E-Modul adalah bahan ajar berbasis digital yang disusun dengan sistematis, menarik dan dirancang secara interaktif. Sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

1.10.2 Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah sebuah cerita yang ada dalam kehidupan masyarakat yang berkembang pada daerah tertentu di Indonesia yang diwariskan secara turun-temurun

1.10.3 Literasi

Literasi merupakan kemampuan individu dalam menemukan informasi saat melaksanakan proses membaca dan menulis. Literasi tidak hanya kemampuan membaca dan menulis, melainkan kemampuan berpikir kritis dalam memanfaatkan sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual maupun digital.

