

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan pendahuluan dalam penelitian. Uraian tersebut meliputi (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, dan (6) manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad 21 merupakan abad pengetahuan, informasi banyak tersebar, dan teknologi berkembang (Daryanto dan Karim, 2017: 1). Kehadiran teknologi semakin menyatu dengan kehidupan manusia. Banyak inovasi yang diciptakan dengan teknologi untuk memudahkan kehidupan manusia. Di bidang pendidikan, kehadiran teknologi sudah banyak membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada praktik pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi mulai dari yang sederhana hingga yang canggih. Kemajuan-kemajuan dalam bidang pendidikan didorong oleh adanya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu instrumen pembelajaran yang mengadaptasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah bahan ajar.

Bahan ajar merupakan instrumen penting dalam proses pembelajaran. Amri dan Ahmadi (2010: 159) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bahan

yang digunakan untuk membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran oleh guru dan digunakan sebagai sarana belajar mandiri bagi peserta didik. Penggunaan bahan ajar memberikan pandangan bahwa guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar di kelas, apalagi dengan adanya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi saat ini. Sejalan dengan rumusan Kemendikbud (dalam Daryanto dan Karim, 2017: 1) paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemauan peserta didik dalam menggali informasi dari berbagai sumber, menemukan permasalahan, dan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan. Pendidikan pada abad 21 menuntut agar peserta didik menjadi pebelajar yang aktif untuk itulah pembelajaran abad 21 menekankan pada pembelajaran berpusat pada siswa (*student centred learning*).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bahan ajar juga mengalami perkembangan. Menurut Prastowo (2018: 52-56) berdasarkan bentuknya bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu (1) bahan ajar cetak (*printed*), (2) bahan ajar dengar (audio), (3) bahan ajar pandang dengar (audiovisual), dan (4) bahan ajar interaktif (*interactive teaching material*). Bahan ajar interaktif merupakan salah satu bahan ajar yang mengadaptasi perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi. Pemilihan bahan ajar yang bervariasi sangat diperlukan agar proses pembelajaran tidak monoton. Bahan ajar interaktif dapat dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran.

Prastowo (2018: 95) menyatakan bahwa bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang dapat menggabungkan berbagai media pembelajaran sehingga mampu menghasilkan bahan ajar yang bersifat interaktif. Perpaduan berbagai media

dalam bahan ajar interaktif, sangat membantu peserta didik dalam belajar. Melalui gambar, suara, atau animasi peserta didik dapat mendengarkan dan melihat secara langsung berkaitan dengan materi yang dipelajari. Selain itu, bahan ajar interaktif juga mampu membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi karena bahan ajar dikemas dengan menarik. Munir (dalam Prastowo, 2018: 97) mengungkapkan bahwa alasan pembelajaran pada saat ini menggunakan bahan ajar interaktif, yaitu (1) informasi atau materi yang disampaikan terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata, (2) merangsang berbagai indra sehingga terjadi interaksi antar-indra, (3) penyajian materi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi lebih dapat diingat dan ditangkap oleh siswa, (4) proses pembelajaran lebih praktis dan terkendali, dan (5) menghemat waktu, biaya, dan energi. Dengan pemanfaatan bahan ajar interaktif proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu bentuk bahan ajar interaktif adalah modul elektronik yang sering diistilahkan dengan *e-modul*.

Menurut Kurniasih dan Sani (2014: 61) modul merupakan bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga pembacanya dapat belajar secara mandiri. Modul merupakan bahan ajar yang memuat kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi lambat laun mengubah modul cetak menjadi modul elektronik. Pada umumnya, modul elektronik yang tersedia hanya mengubah modul cetak ke dalam format *PDF*. Namun, semakin canggih perkembangan teknologi informasi dan komunikasi modul elektronik dapat dikombinasikan dengan berbagai media atau multimedia, seperti teks, gambar, audio, atau video menggunakan aplikasi atau *software*

tertentu. Daryanto (2013: 52) mengatakan bahwa multimedia dapat membuat pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, mengurangi waktu mengajar, meningkatkan kualitas pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, serta meningkatkan sikap belajar peserta didik. Dengan demikian, *e-modul* dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran.

Penggunaan *e-modul* dalam pembelajaran memberikan manfaat baik bagi guru atau peserta didik. Peserta didik dapat belajar secara mandiri melalui *e-modul* sehingga dapat menggantikan peran guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Alokasi waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk membahas materi yang belum dipahami oleh peserta didik sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Peserta didik dapat melibatkan panca indra dalam proses pembelajaran menggunakan *e-modul* untuk memperjelas materi pelajaran dan menghindari salah penafsiran kalau materi hanya disampaikan secara lisan oleh guru. Bentuk penyajian *e-modul* juga sangat praktis sehingga mudah dibawa ke mana saja. *E-modul* berupa *file* yang dapat disimpan pada *flashdisk*, laptop, komputer, dan *smartphone*. *E-modul* dapat diakses secara *online* atau *offline*. Dengan demikian, *e-modul* penting dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 menggunakan teks sebagai sarana pembelajaran. Menurut Anderson (dalam Priyatni, 2013: 66) teks dapat dikategorikan menjadi dua yaitu genre sastra dan genre faktual. Teks yang dikategorikan dalam genre sastra adalah teks naratif, teks puitik, dan teks dramatik. Sedangkan, teks yang dikategorikan dalam genre faktual, seperti teks

anekdot, teks eksposisi, teks laporan hasil observasi, teks prosedur, teks negosiasi, teks eksplanasi, teks berita, teks iklan, teks opini, dan sebagainya. Berdasarkan beberapa kategori teks di atas, salah satu teks yang dipelajari dalam Kurikulum 2013 adalah teks negosiasi. Teks negosiasi merupakan sebuah teks yang mengandung interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan berbeda (Kemendikbud, 2014). Dalam kehidupan sehari-hari kita sering kali menghadapi permasalahan-permasalahan yang harus dipecahkan melalui negosiasi. Yuniawan (dalam Alwalyah, 2016) menyatakan bahwa tujuan dilakukan negosiasi, yaitu (1) menyelesaikan perbedaan pendapat, (2) mengadakan perundingan untuk memperoleh kesepakatan, dan (3) membuat persetujuan di antara pihak-pihak yang berkepentingan.

Pembelajaran teks negosiasi dalam silabus Bahasa Indonesia terdiri atas empat kompetensi dasar, di antaranya KD 3.10 menganalisis pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi, KD 4.10 menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup dalam teks negosiasi, KD 3.11 mengevaluasi isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, dan penutup) dan kebahasaan teks negosiasi, dan KD 4.11 mengonstruksikan teks negosiasi. Oleh karena itu, diperlukan bahan ajar yang tepat untuk dapat mencapai kompetensi dasar teks negosiasi. Bahan ajar interaktif *e-modul* dapat dipilih sebagai bahan ajar teks negosiasi. Pemilihan bahan ajar yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, SMK Negeri 2 Singaraja merupakan salah satu sekolah yang sudah menggunakan bahan ajar interaktif *e-modul* dalam pembelajaran. Bahan ajar interaktif *e-modul* yang sudah digunakan adalah *e-modul* yang menggunakan *software flip PDF*. Penggunaan *software flip PDF* untuk merancang *e-modul* karena *software flip PDF* menyediakan fitur-fitur yang menarik, seperti teks, gambar, audio, video, *youtube*, *flash*, dan *vimeo*. *Software flip PDF* dapat menciptakan modul elektronik yang interaktif dan menarik dan dapat ditampilkan pada komputer, laptop, atau *smartphone*. Selain itu, *software flip PDF* mampu mendesain *e-modul* dengan tampilan tiga dimensi yakni halaman *e-modul* dapat dibuka seperti membaca buku di layar monitor. Penggunaan bahan ajar interaktif *e-modul* di SMK Negeri 2 Singaraja dapat terlaksana karena tersedianya fasilitas yang memadai, seperti komputer, LCD, *speaker*, dan *wifi*. Bahan ajar interaktif *e-modul* juga digunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik yang melaksanakan Prakin (Praktik Industri).

Peneliti menemukan permasalahan di kelas X Akomodasi Perhotelan SMK Negeri 2 Singaraja, yaitu jumlah buku teks tidak sebanding dengan jumlah peserta didik. Selain sulit diperoleh, buku teks juga cenderung sulit dipahami oleh peserta didik sehingga guru menyusun dan menggunakan bahan ajar interaktif *e-modul* dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung senang mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar interaktif *e-modul*. Bahan ajar interaktif *e-modul* dikemas dengan menarik, sehingga dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik saat mengikuti pembelajaran. Bahan ajar interaktif *e-modul* dapat memvisualisasikan materi ajar yang sulit dipahami oleh peserta didik kalau hanya mempelajari bahan ajar ataupun mendengar penjelasan dari guru. Oleh

karena itu, bahan ajar interaktif *e-modul* merupakan salah satu bahan ajar yang inovatif dan kreatif untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Penggunaan *E-Modul* Berbasis *Flip PDF* dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Siswa Kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran teks negosiasi rendah.
- 1.2.2 Guru kesulitan mencari bahan ajar yang tepat untuk pengajaran teks negosiasi.
- 1.2.3 Bahan ajar yang digunakan oleh guru kurang mendukung pembelajaran teks negosiasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka perlu dibuat pembatasan masalah agar penelitian menjadi fokus dan dapat mengatasi permasalahan yang ada. SMK Negeri 2 Singaraja sudah memanfaatkan penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada pengkajian ini, penelitian berfokus pada penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF*, prosedur penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF*, dan respons siswa terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran teks negosiasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF* dalam pembelajaran teks negosiasi guru kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja?
- 1.4.2 Bagaimanakah prosedur penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF* dalam pembelajaran teks negosiasi guru kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja?
- 1.4.3 Bagaimanakah respons siswa terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF* dalam pembelajaran teks negosiasi guru kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penulis menjabarkan tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1.5.1 Mendeskripsikan penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF* dalam pembelajaran teks negosiasi guru kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja.
- 1.5.2 Mendeskripsikan prosedur penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF* dalam pembelajaran teks negosiasi guru kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja

- 1.5.3 Mendeskripsikan respons guru terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF* dalam pembelajaran teks negosiasi siswa kelas X Akomodasi Perhotelan di SMK Negeri 2 Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah khasanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran teks negosiasi dengan menggunakan *e-modul* berbasis *flip PDF*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF*, khususnya dalam pembelajaran teks negosiasi.
- b) Bagi siswa, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa dalam menguasai materi pelajaran.
- c) Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar interaktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas guru dan hasil belajar peserta didik.
- d) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai penelitian sejenis untuk melakukan penelitian terkait penggunaan *e-modul* berbasis *flip PDF* yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan karakteristik peserta didik.