

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan tujuh hal pokok yang berkaitan dengan pendahuluan pada penelitian ini, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Penelitian Pengembangan, (6) Manfaat penelitian, (7) Spesifikasi produk yang Diharapkan, (8) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (9) Definisi Istilah

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia menurut UNESCO saat ini masih berfokus pada tingkat kelulusan peserta didik sehingga yang menjadi prioritas adalah angka partisipasi peserta didik di sekolah (Suastha, 2016). Padahal angka partisipasi peserta didik jika tidak diimbangi dengan kualitas mutu pendidikan yang baik tidak akan berdampak banyak pada kualitas individu peserta didik. Kualitas pembelajaran yang baik tergantung pada kemampuan guru mengelola kelas, sumber belajar yang relevan, suasana lingkungan yang kondusif dan mampu menginspirasi peserta didik untuk dapat mengaplikasikan ilmunya di kehidupan sehari-hari. Kualitas pembelajaran bersinergi dengan perkembangan teknologi digital. Dampak positif terbanyak yang dirasakan pengguna ketika mengakses media sosial adalah untuk mendapatkan informasi dan komunikasi, serta menjalin relasi. Sedangkan dampak negatif yang dirasakan antara lain malas dan kecanduan, lupa waktu, dan antisosial. (Rustiana, 2018). Jika hal ini terus berlanjut teknologi akan menguasai peserta didik padahal seharusnya peserta didik lah yang menguasai teknologi.

Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia secara umum bertujuan agar peserta didik mampu mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Kompetensi dasar dikembangkan berdasarkan tiga hal yang saling berhubungan dan saling mendukung pengetahuan peserta didik, memahami, dan memiliki kompetensi mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Ketiga hal tersebut adalah bahasa (pengetahuan tentang Bahasa Indonesia), sastra (memahami, mengapresiasi, menanggapi, menganalisis, dan menciptakan karya sastra, literasi (memperluas kompetensi berbahasa Indonesia dalam berbagai tujuan khususnya yang berkaitan dengan membaca dan menulis).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 2 Banjar pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas X Bahasa dan Budaya 2 ditemukan masalah sebagai berikut:

Kesatu, buku teks yang dibagikan pemerintah belum mampu menumbuhkan minat baca dikalangan peserta didik. Isi konten buku teks yang dibagikan pemerintah sudah baik namun budaya peserta didik membaca yang minim belum mampu mengakomodasi fasilitas buku yang tersedia. Budaya membaca yang minim sudah digalangkan dengan gerakan literasi sekolah yang dilakukan pada pagi hari, namun hal tersebut dilakukan peserta didik karena dikondisikan, belum muncul dari dalam diri peserta didik bahwa hal tersebut merupakan sebuah kebutuhan. Selain itu buku teks berukuran cukup besar untuk selalu dibawa oleh peserta didik. Terlebih lagi dengan berkembangnya internet peserta didik cenderung lebih memilih mencari informasi secara instan di internet yang mereka belum mengetahui apakah sumber yang mereka dapatkan sudah relevan dan akurat.

Kedua, hasil karya peserta didik berupa tugas-tugas dan proyek sebatas dikumpulkan ke pengajar untuk diberikan nilai sehingga siswa beranggapan tugas-tugas yang diberikan hanya berfokus pada nilai akhir saja tanpa memperhatikan proses dan outcome yang diitmbulkan.

Ketiga, Ketika observasi di kelas masih terdapat antar siswa yang berbahasa yang kurang baik. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih siswa untuk berbahasa yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari baik secara lisan maupun tulisan. Ilmu yang baik adalah ilmu yang bermanfaat bagi orang lain maupun lingkungan, dengan memiliki kemampuan berbahasa yang siswa dapat menerapkan teori yang didapat di sekolah untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Keempat, pembelajaran Bahasa Indonesia belum mengintegrasikan TIK dalam kegiatan pembelajar. Pengajar masih berkuat pada kegiatan konvensional dikelas dengan menggunakan bahan ajar buku teks dan sumber belajar perpustakaan. TIK dalam kurikulum 2013 tidak dihilangkan melainkan diintegrasikan ke dalam pembelajaran hal ini tertuang dalam permendikbud no 45 tahun 2015 tentang peran guru TIK dalam kurikulum 2013. Peran guru TIK disini membantu peserta didikan dan pengajar dalam kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan TIK.

Kelima, hasil penilaian akhir semester peserta didik berada rata-rata skor akhir semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 berada dibawah KKM (65).

Adanya beberapa kekurangan dalam proses pembelajaran dipandang perlu memberikan sebuah solusi terhadap permasalahan tersebut. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran *E-service-learning*. *E-*

service-learning menggabungkan unsur model *service-learning* dengan pembelajaran berbasis elektronik yang mengkhusus ke pembelajaran *online*.

Menurut Rawlings dan Downing (2017) pembelajaran *Service-learning* saat ini dapat diintegrasikan ke dalam lingkungan daring karena dapat memperkaya pendidikan dari jumlah peserta didik daring yang terus bertambah ini. Pembelajaran kelompok melalui kelas virtual dengan menggunakan media *e-service-learning* dapat memberikan dampak kepada siswa untuk melatih keterampilan berkomunikasi. Harris (2017) juga menyatakan penggunaan *E-service-learning* mengetahui permasalahan global yang bertujuan untuk pertukaran informasi antar budaya yang berbeda melalui aplikasi *asynchronous* dan *synchronous* untuk meningkatkan kesadaran sosial melalui interaksi sosial di internet.

Pengembangan media pembelajaran *E-service-learning* didasarkan oleh beberapa hal yaitu: 1) kemampuan media pembelajaran untuk dapat diakses dimana dan kapan saja, 2) memfasilitasi peserta didik belajar mandiri karena disediakan materi berupa teks atau video yang dapat diakses diluar pembelajaran dikelas, 3) fleksibel, 4) memuat unsur-unsur multimedia, diskusi, dan evaluasi daring 5) menerapkan pengetahuan dikehidupan nyata, 6) belum ada yang mengembangkan, dan 7) berdasarkan hasil observasi, sumber daya manusia (SDM) dan sarana operasional sangat mendukung pemanfaatan media pembelajaran di sekolah.

Penggunaan Model *service-learning* juga digunakan untuk mendukung penggunaan media agar peserta didik dapat menerapkan ilmunya di kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Indrati (2017)

menunjukkan bahwa model *service-learning* pada pembelajaran biologi dapat mengaktualisasi guru biologi dalam upaya menanamkan pendidikan karakter. Caswell (2018) menunjukkan bahwa menggabungkan model *service-learning* dengan kuliah kelas tradisional dapat digunakan untuk mendorong lebih banyak sikap positif mengenai isu sosial yang menekan - kemiskinan.

Hasil penelitian dari beberapa peneliti tentang e-service-learning mengaplikasikan ilmunya di kehidupan sehari-hari dan dapat membuat pembelajaran lebih inovatif karena berbasis ICT serta membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran *E-service-learning* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan karakteristik bahan ajar yang dikembangkan maka diperlukan model pengembangan seperti ADDIE. Model ini menggambarkan sebuah proses yang diterapkan pada desain instruksional untuk menghasilkan episode pembelajaran yang disengaja. Bagian ini menyajikan ikhtisar tentang tujuan, prosedur, dan kiriman yang umumnya terkait dengan masing-masing dari lima fase ADDIE yaitu: 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. (Branch, 2009)

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka perlu dilakukan pengembangan mengenai media pembelajaran e-service-learning pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian masalah prestasi belajar yang ditemukan terpadat Enam masalah yaitu:

1. Budaya membaca peserta didik minim hal ini dikarenakan peserta didik lebih cenderung bermain *smartphone*.
2. Hasil karya peserta didik berupa tugas-tugas dan proyek hanya sebatas dikumpulkan ke pengajar untuk diberikan nilai. Hal ini berdampak pada peserta didik karena hanya berfokus untuk mendapatkan nilai akhir, tanpa memperhatikan proses dan outcome yang diitmbulkan.
3. Siswa ketika di kelas sering berbahasa yang kurang baik. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih siswa untuk berbahasa yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari baik secara lisan maupun tulisan.
4. Mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X Bahasa dan Budaya 2 belum mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran padahal dalam kurikulum 2013 TIK diintegrasikan dalam pembelajaran.
5. Hasil PAS (Penilaian Akhir Semester) peserta didik berada dibatas bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (65) untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah pembelajaran yang ditemukan tidak semua dapat diselesaikan dalam penelitian ini sehingga diperlukan pembatasan masalah yaitu mengatasi rendahnya prestasi belajar. Masalah rendahnya prestasi belajar perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran mengefektivkan proses pembelajaran yaitu satu diantaranya dengan penggunaan media pembelajaran. Media tersebut tentunya harus bisa memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri adapun satu diantara media yang tepat yaitu media pembelajaran e-learning. Adapun solusi yang dapat ditawarkan yaitu

dengan melakukan pengembangan media pembelajaran *e-service-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah.

1. Bagaimanakah rancang bangun Pengembangan Media Pembelajaran *E-service-learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Banjar?
2. Bagaimanakah hasil validasi Pengembangan Media Pembelajaran *E-service-learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Banjar menurut review para ahli dan uji produk?
3. Bagaimanakah efektivitas produk Pengembangan Media Pembelajaran *E-service-learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Banjar?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan umum penelitian pengembangan produk media pembelajaran *E-service-learning* untuk dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X di SMA Negeri 2 Banjar. Pembuatan produk ini mengacu pada KD, Indikator dan Tujuan pembelajaran, teori desain pesan, teori *e-learning*, dan model *service-learning*.

Harapan pengembangan produk *E-service-learning* dapat memfasilitasi guru untuk menyampaikan informasi dan sebagai media pembelajaran yang dapat

dipelajari peserta didik secara mandiri dapat mengimplementasikan ilmu peserta didik untuk terapkan dalam pelayan dalam bermasyarakat.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan tersebut, maka tujuan penelitian ini secara khusus adalah.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun Pengembangan Media Pembelajaran *E-service-learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Banjar.
2. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran *E-service-learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Banjar yang valid menurut *review* para ahli dan uji produk.
3. Untuk menghasilkan Media Pembelajaran *E-service-learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 2 Banjar yang efektif.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi untuk memberikan landasan teoritis tentang produk media pembelajaran *e-service-learning*. Pemanfaatan produk ini pada kasus yang sama diharapkan dapat mengatasi rendahnya prestasi belajar. Media ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan pembelajaran dengan desain *blended learning*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, produk berupa Media Pembelajaran *E-service-learning* dapat memfasilitasi peningkatan kepekaan peserta didik terhadap lingkungan,

mampu berinisiatif untuk belajar secara mandiri, dan mampu meningkatkan prestasi belajar.

- b. Bagi guru, pengembangan produk bagi guru dapat memudahkan dalam mengajar karena dengan berbantuan media pembelajaran ini guru bisa menjadi fasilitator saja dan tidak lagi mengajar komunikasi satu arah saja.
- c. Bagi sekolah, mendukung program sekolah untuk kemajuan pendidikan anak dan membantu menerapkan ilmunya pada kehidupan sehari-hari.
- d. Bagi peneliti lain, pengembangan produk Media Pembelajaran *E-service-learning* membantu peneliti lain untuk mengembangkan produk sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran *E-service-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA. Pengembangan produk ini didasari beberapa hal yaitu (1) mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui penyajian media yang disajikan dalam bentuk daring sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja, (2) memudahkan peserta didik untuk mempublikasikan karyanya, (3) berbasis daring jadi dapat diakses melalui laptop dan *handphone*. *E-service-learning* merupakan kepanjangan *electronic service-learning* dimana *electronic* berlandaskan filosofis media pembelajaran berbasis *electronic* yaitu satu diantaranya website. Landasan filosofis *service-learning* dari model pembelajaran *service-learning* yang merupakan suatu model pembelajaran yang mengkombinasikan jasa layanan masyarakat dengan suatu struktur berbasis sekolah, guna merefleksikan jasa-layanan tersebut. Jadi menekankan hubungan antara pengalaman jasa-layanan dan pembelajaran akademis. Dengan kata lain,

pendekatan ini menyajikan suatu penerapan praktis dari pengetahuan baru yang diperlukan dan berbagi keterampilan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari melalui proyek/tugas terstruktur dan kegiatan lainnya.

Konten dalam Media Pembelajaran *E-service-learning* dibuat berdasarkan RPP dan Silabus Bahasa Indonesia Kelas X yang dimulai dari materi umum ke materi khusus yang bertujuan untuk memotivasi peserta didik supaya tidak mudah menyerah dalam mempelajari materi yang dipelajari sehingga tujuan pembelajaran sebenarnya benar-benar tercapai. Fungsi media pembelajaran disini sebagai alat bantu pembelajaran.

Penggunaan produk oleh peserta didik dilakukan saat proses pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah. Spesifikasi komputer dan handphone tidak terlalu tinggi namun sudah terinstal browser terbaru. Penerapan di sekolah dilakukan melalui bimbingan guru bahasa Indonesia. *E-service-learning* terdiri dari menu home, petunjuk, kurikulum, materi, video, diskusi, dan evaluasi. Menu home berisikan tampilan awal website meliputi selamat datang, kata-kata motivasi, dan ringkasan hasil karya peserta didik. Menu petunjuk berisikan petunjuk umum dan khusus penggunaan oleh guru dan peserta didik. Menu kurikulum berisikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran untuk memudahkan peserta didik mengetahui alur pembelajaran. menu materi berisikan konten materi berupa teks, gambar, dan video. Menu diskusi berikan format diskusi yang digunakan peserta didik dan guru untuk mendiskusikan materi yang belum dipahami. Menu evaluasi berisikan soal-soal untuk dapat mengukur sejauh mana kemampuan peserta didik memahami pembelajaran. Setiap guru, peserta didik atau kelompok akan diberikan akun untuk mengakses website tersebut.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan *E-service-learning* dengan melalui lima langkah yaitu: Investigation, guru memberikan permasalahan kemudian peserta didik mendiskusikannya bersama kelompok untuk dicarikan solusinya sesuai ilmu yang dipelajari. Preparation, peserta didik mulai merancang segala persiapan yang dibutuhkan. Action, implementasi solusi yang ditawarkan yaitu melalui website peserta didik mengunggah karyanya. Reflection, peserta didik saling mengomentari hasil karya rekan sejawatnya sebagai refleksi dari sesama rekannya. Demonstrasi, penyusunan laporan dan presentasi dari kegiatan yang telah dilakukan.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Dalam penelitian ini, Media Pembelajaran *E-service-learning* dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, yaitu:

- a. Guru dan Peserta didik mampu menggunakan internet dibuktikan menurut APJII tahun 2016 pada pendidikan mencapai 9,2% atau setara 12,2 juta jiwa hal ini membuktikan penggunaan produk ini mampu digunakan peserta didik.
- b. Fasilitas Komputer tersedia di sekolah walaupun tidak sebanyak kebutuhan.
- c. Peserta didik seluruhnya memiliki handphone dengan fasilitas internet
- d. Terdapat Petunjuk penggunaan yang bertujuan untuk acuan pembelajaran menggunakan media
- e. Model *Service-learning* dapat digunakan untuk menghubungkan teorinay untuk kehidupan sehari-hari.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini, Media Pembelajaran *E-service-learning* dikembangkan dengan adanya beberapa keterbatasan, yaitu:

- a. Pengembangan produk berupa media pembelajaran *e-service-learning* dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 khusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X Bahasa dan Budaya 2 di SMA Negeri 2 Banjar, sehingga produk hasil pengembangan ini dapat digunakan pada SMA yang telah menerapkan kurikulum 2013.
- b. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran *e-service-learning* ini adalah model ADDIE.
- c. Produk pengembangan berupa media pembelajaran *e-service-learning* ini terbatas pada materi “Membuat Kesepakatan Melalui Negosiasi” di kelas X

1.9 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran *E-service-learning* adalah media pembelajaran berbasis daring untuk menampung karya peserta didik berupa hasil analisis masalah yang ditemui di kehidupan sehari-hari untuk diatasi berdasarkan materi yang didapat dikelas.
2. Model *Service-learning* adalah suatu metode belajar yang menghubungkan materi dan teori yang didapat di ruang kelas untuk mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari.
3. Model Pengembangan ADDIE adalah satu diantara model desain pembelajaran sistematis yang terdiri dari lima tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).