

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan tolak ukur utama yang menentukan kualitas suatu Negara. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2008, pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan memiliki peranan vital yang harus tetap dijalankan dan berjalan dalam setiap aspek kehidupan. Sama halnya dalam situasi pandemi saat ini yang mengharuskan seluruh lapisan masyarakat menyesuaikan pendidikan dengan kondisi.

Pandemi *Covid-19* bermula dari kasus *pneumonia* manusia yang terjadi di Kota Wuhan China. Kasus ini berlangsung sejak akhir tahun tepatnya bulan Desember 2019. Dengan intensitas penyebaran yang sangat cepat, mengakibatkan penularan virus ini sangat tidak terkendali dan terjadi secara global. Bertepatan pada tanggal 2 Maret 2020, Presiden Indonesia mengumumkan bahwa terdapat dua

kasus positif *Covid-19* di Indonesia. Kesiapan negara yang belum optimal menjadi faktor pendukung cepatnya penyebaran virus ke seluruh wilayah di Indonesia. Dengan ketetapan pandemi dalam penyebaran virus ini memberikan dampak yang sangat besar bagi keberlangsungan sektor pendidikan di Indonesia. Banyak sekolah di dunia ditutup guna menghentikan penyebaran virus ini. Berdasarkan laporan yang tertera dalam *ABC news* pada tanggal 7 Maret 2020, puluhan negara menutup sekolah demi mencegah penyebaran virus. Setidaknya 290,5 juta peserta didik di seluruh dunia menjadi terganggu aktivitas belajarnya akibat penutupan sekolah. Melalui kebijakan tersebut, guru diharapkan tetap dapat melakukan proses pembelajaran dengan efektif walaupun melalui pembelajaran daring atau di rumah saja. Guru dituntut untuk mampu menguasai teknologi informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran daring. Perubahan metode pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik menjadi daring memberikan dampak yang sangat besar bagi keberlangsungan proses belajar mengajar. Dengan kebiasaan menerima materi secara langsung, mengakibatkan penyaluran materi melalui pokok bahasan tidak dapat diterima oleh peserta didik. Melihat kondisi pandemik yang berangsur-angsur meningkat mamksa instansi pendidikan untuk mempertimbangkan metode pembelajaran yang digunakan. Bertepatan dengan diluncurkannya vaksin ke Indonesia, instansi pendidikan yang berada dalam zona hijau diperbolehkan untuk melangsungkan tatap muka dengan persyaratan memenuhi protokol kesehatan. Kebijakan untuk membuka kembali sekolah dalam menjalankan proses belajar tatap muka mengajar berada di tangan kepala daerah. Selain itu, kepala sekolah dan orangtua siswa juga mempunyai hak untuk menentukan proses pembelajaran yang akan diselenggarakan. Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan menyampaikan bahwa setiap orang tua berhak untuk menentukan pilihan atas pendidikan yang dilakukan anaknya, dengan kata lain orang tua dapat melarang anak untuk mengikuti pembelajaran tatap muka. Melihat dari kondisi tersebut, setiap instansi pendidikan harus siap dalam semua kemungkinan dengan menentukan proses pembelajaran yang baik dan efisien untuk peserta didik.

Afif (2019), menyatakan bahwa melalui penggunaan teknologi digital peserta didik dan tenaga pengajar memungkinkan untuk melakukan proses pembelajaran walaupun ditempat yang berbeda. Dengan kondisi ini, setiap instansi pendidikan diwajibkan untuk menguasai teknologi untuk mengoptimalkan jalannya proses belajar dan mengajar. Namun kenyataannya metode pembelajaran yang konvensional dalam proses tatap muka, masih belum dapat diubah dalam kondisi daring. Masih banyak kasus-kasus yang dijumpai terkait pengelolaan situasi kelas dengan baik, yang pada akhirnya membuat kondisi kelas menjadi tidak dapat dikendalikan. Jenuh dengan suasana kelas yang begitu membosankan menjadi tantangan berat untuk menyalurkan materi. Pembelajaran harus didesain semanarik mungkin agar proses pembelajaran tidak membosankan, salah satunya dengan mempergunakan media dalam proses pembelajaran.

Sadiman (2011), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan dalam hal ini yaitu proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar dapat terjalin dengan baik. Jalinus dan Ambiyar (2016), juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk

pembelajaran. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar dan mengajar dipilih menyesuaikan dengan kondisi saat ini. Dari pandemik yang masih melanda, media yang digunakan dapat dikombinasikan dengan pesatnya perkembangan teknologi melalui media digital. Era seperti saat ini, teknologi sudah selayaknya kebutuhan primer dari masyarakat. Hampir semua orang di Indonesia memiliki telepon genggam atau yang sering disebut *Smartphone*. Perkembangan teknologi ini telah menggeser kebudayaan masyarakat yang mengharuskan untuk meleak teknologi. Dengan demikian, teknologi ini dapat dimanfaatkan sebagai media dalam mengefektifkan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja pada tanggal 12 Januari 2021 diperoleh informasi bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan jumlah siswa 19 orang dilihat dari nilai rata-rata harian siswa dan nilai ulangan tengah semester (UTS) tahun pelajaran 2020/2021 adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas VII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja
(Sumber: SMP Lab Undiksha)

No	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai Harian				Rata-Rata UTS	Rata-Rata Akhir
		1	2	3	4		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	19	70,51	76,11	67,53	69,88	67,68	69,34

Berdasarkan data pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa 12 dari 19 orang siswa belum tuntas untuk menempuh mata pelajaran Bahasa Indonesia pada semester tersebut dengan acuan nilai KKM 75.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pemahaman siswa terhadap struktur Bahasa yang baik dan benar.

Penyampaian materi yang sering digunakan guru yaitu menggunakan metode ceramah. Metode ceramah adalah metode penyampaian atau penguraian materi kepada sejumlah siswa pada waktu dan tempat tertentu. Metode ceramah ini hanya mengandalkan indera pendengaran sebagai alat belajar yang paling dominan. Dengan kata lain metode ini adalah sebuah metode mengajar dengan menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa yang pada umumnya mengikuti secara pasif. Metode ini disebut juga dengan metode kuliah atau metode pidato. Dalam metode ini, yang perlu diperhatikan adalah, hendaknya ceramah yang diberikan oleh guru mudah dimengerti oleh siswanya, mudah diterima serta mampu menstimulasi pendengar (peserta didik) untuk melakukan hal-hal yang baik dan benar dari isi ceramah yang diberikan oleh guru (Uniga, 2017). Metode ceramah ini juga memiliki beberapa kelemahan sebagaimana yang di jelaskan oleh (Sanjaya, 2012) yaitu: (1) materi yang dikuasai siswa hasil ceramah akan terbatas pada yang dikuasai guru, (2) ceramah memerlukan peragaan agar tidak menimbulkan verbalisme dalam belajar, (3) guru yang kurang dalam kemampuan bertutur kata akan membuat suasana kelas menjadi membosankan, (4) melalui ceramah, tidak dapat dinilai bahwa siswa dapat memahami materi yang disampaikan atau tidak.

Melihat dari metode yang digunakan, proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas VII SMP Laboratorium Undiksha Singaraja khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih sangat konvensional. Mengandalkan pemaparan materi dari guru mengorbankan peran aktif dari siswa dalam kelas. Sehingga, materi yang disampaikan tidak dapat diterima utuh oleh siswa. Hal ini sangat tidak sesuai dengan kurikulum 2013 yang lebih memfokuskan pada siswa sebagai pusat

pembelajaran. Kurikulum 2013 merekomendasikan model *Problem Based Learning*, *inquiry learning*, *discovery learning*, dan *project based learning* untuk digunakan dalam pembelajaran (Khoiriyah, 2018). Salah satu model yang disarankan kurikulum adalah *Problem Based Learning*. Kondisi nyata di sekolah bahwa pendidik belum mengimplementasikan pendekatan saintifik dengan baik. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dan materi pembelajaran (Setyorini, dkk, 2011).

Berdasarkan paparan diatas, penulis ingin mengembangkan E-modul, dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Menurut Khan (dalam Shofiyah dan Fitria, 2018:34) *Problem Based Learning* merupakan metode instruksional yang menantang siswa agar belajar untuk bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada. Pendekatan ini cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan pada aspek kognitik, afektif, dan psikomotorik, sehingga membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dan siswa aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ini berfokus pada tahap *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Devlopment* (mengembangkan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (mengevaluasi). Dengan pengembangan E-modul ini diharapkan peserta didik akan lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan mata pelajaran Bahasa Indonesia karena siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja secara peraktis. Dengan demikian penulis

menggagas sebuah penelitian yang berjudul Pengembangan E-Modul Berbasis *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Semester Genap di Smp Laboratorium Undiksha Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, adapun hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurang fleksibelnya metode pembelajaran yang digunakan
2. Kurangnya media untuk mendukung penyampaian materi pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Kurang efektifnya proses pembelajaran dikelas sebab masih dominan menggunakan metode ceramah
4. Kurangnya instruksi yang mengajak siswa secara aktif untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran
5. Kurang terciptanya suasana belajar yang menarik dan diminati siswa
6. Hasil belajar dari siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih banyak di bawah KKM.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan idenfikasi masalah yang ditemukan maka pada penelitian ini perlu di lakukan pembatasan masalah agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama sehingga dapat memperoleh hasil yang optimal. Konten dalam produk pengembangan Modul Elektronik adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa SMP kelas VII semester genap di SMP Laboratorium Undiksha, Singaraja

tahun pelajaran 2020/2021. Bahan ajar ini akan dilakukan uji validitas pengembangan produk yang meliputi uji dari para ahli (ahli isi, ahli media dan ahli desain pembelajaran), dan uji coba perorangan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang dijadikan perumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Proses Pengembangan Modul Elektronik (*E-modul*) Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Semester Genap SMP Laboratorium Undiksha Singaraja, Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah Validitas Pengembangan Modul Elektronik (*E-modul*) Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Semester Genap Di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja, Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk Mendeskripsikan Proses Pengembangan Modul Elektronik (*E-modul*) Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Semester Genap Di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja, Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Untuk Mendeskripsikan validitas Pengembangan Modul Elektronik (*E-modul*) Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kelas VII Semester Genap Di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja, Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa sumbangan pemikiran mengenai penggunaan *E-modul* dalam proses pembelajaran. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris sebagai kontribusi pada kajian keilmuan tentang media pembelajaran berupa *E-modul* yang di pergunakan pada mata pelajaran bahasa indonesia SMP dan dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian selanjutnya mengenai *E-modul*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, *E-modul* ini di harapkan dapat membantu dan memfasilitasi proses pembelajaran siswa, untuk dapat lebih mudah memahami materi bahasa indonesia serta meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi Guru, pengembangan media *E-modul* ini diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk menjadikan pembelajaran daring lebih menarik perhatian siswa, serta guru tidak monoton hanya mempergunakan metode ceramah dan menayangkan slide presentasi.
- c. Bagi Kepala Sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

- d. Bagi Peneliti dan Mahasiswa, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Produk hasil pengembangan ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga dapat dilakukan tanpa pertemuan tatap muka. Produk ini berupa bahan ajar modul elektronik (*E-modul*);
2. Sistematika produk yang dikembangkan ini memadukan gambar ilustrasi dan juga penjelasan yang singkat dan padat sehingga materi yang disajikan mudah dimengerti oleh siswa, sehingga siswa dapat lebih cepat memahami konsep dan juga materi tersebut;
3. Produk hasil pengembangan ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi meningkatkan keaktifan siswa, sebab tidak monoton menggunakan metode ceramah karena dilengkapi dengan video dan gambar pendukung;
4. *E-modul* ini dibuat menggunakan *software Flip PDF Professional*.
5. Materi yang disajikan di *E-modul*, mencakup materi pelajaran bahasa indonesia kelas VII semester genap.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan perkembangan teknologi, gaya belajar dan pola belajar anak-anak mulai berubah mengikuti perkembangan zaman. Anak-anak cenderung bosan dengan model pembelajaran monoton seperti metode ceramah. Anak-anak SMP

justru lebih gemar belajar dengan menggunakan media yang menarik dan menggunakan model pembelajaran *Problem Base Learning*. Rasa ingin tahu yang tinggi akan sangat membantu keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan model ini.

Pentingnya pengembangan produk ini di harapkan agar peserta didik secara aktif dan mandiri dapat belajar dan memecahkan masalah, karena peserta didik dapat belajar lebih mudah melalui penggunaan *E-modul*. *E-modul* sendiri berisikan materi yang komplek dan padat, tidak berbelit-belit sehingga dapat menghindari rasa bosan pada peserta didik, serta peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya menggunakan *smartphone* yang kerap dipergunakan sehari-hari atau pada komputer.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembang sebagai berikut.

1. Guru dan Siswa di SMP Laboratorium Undiksha memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam pengoperasian komputer/laptop, *smartphone*, dan perangkat lainnya.
2. Belum tersedianya media pembelajaran berupa *E-modul* berbasis model pembelajaran *problem based learning* yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara mandiri.
3. Produk *E-modul* ini mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, sebab materi yang disajikan sangat komplek lengkap dengan contoh dan penjelasan yang singkat.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan produk E-modul ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan produk hanya dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa sekolah menengah pertama (SMP), sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukan bagi siswa sekolah menengah pertama, khususnya pada siswa kelas VII di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja, pada mata pelajaran bahasa Indonesia semester genap tahun ajaran 2020/2021.
2. Uji coba hanya dilakukan di SMP Laboratorium Undiksha Singaraja.
3. *E-modul* ini dibatasi pada materi bahasa Indonesia terkait mewarisi nilai luhur dan mengkreasikan puisi rakyat, mengapresiasi dan mengkreasikan fabel, berkorespondensi dengan surat pribadi dan surat dinas, serta menjadi pembaca yang efektif.
4. Evaluasi interaktif yang terdapat pada E-modul ini terbatas hanya pada munculnya informasi jawaban benar dan salah, tanpa disertai opsi jawaban yang benar serta pembahasannya.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dan mempermudah pemahaman, maka dipandang perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian untuk menghindari adanya kekeliruan, yang diantaranya sebagai berikut.

1. *Poblem Based Learning*

Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangkat kemampuan berpikir tingkat tinggi, indikator model

pembelajaran ini adalah metakognitif, elaborasi (analisis), interpretasi, induksi, indentifikasi, investigasi, eksplorasi, konjektur, sintesis, generalisasi dan Inkuiri.

2. Modul Elektronik

Modul elektronik atau *E-modul* merupakan suatu informasi pembelajaran yang pada dasarnya memiliki format media cetak, yang kemudian format penyajiannya dikembangkan secara elektronik dengan menggunakan *CD*, *flash disk*, *harddisk*, dan dapat dipergunakan dengan menggunakan komputer, *smartphone*, atau alat pembaca buku elektronik lainnya.

3. Model ADDIE

merupakan model yang digunakan untuk merancang *E-modul*. Model ini terdiri dari 5 tahap yakni 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Devlopment*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*.

