

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi sebuah landasan pokok bagi semua orang dalam menjalani kehidupan untuk mencapai kedewasaan dan kebahagiaan. Pendidikan yang berkualitas tentunya diharapkan akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang memiliki daya saing secara global. Praktik pendidikan secara formal adalah proses pendidikan di sekolah yang menjadi harapan besar bagi orang tua terhadap keberhasilan anak di masa depan.

Islam mengajarkan bahwa pendidikan dianggap sebagai kebutuhan yang pokok karena manusia sejak dilahirkan tidak memiliki pengetahuan apapun. Firman Allah Subhanahu wa ta'ala dalam Surat An-Nahl ayat 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا
وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya : “Allah telah menjadikan kamu lahir dari rahim ibumu dalam keadaan tidak mengetahui apapun. Kemudian Dia menganugerahkan kepadamu pendengaran, penglihatan, dan akal hati agar kamu bersyukur atas karunia-Nya”.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjadi landasan hukum utama dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, mencakup berbagai aspek mulai dari tujuan pendidikan, jalur pendidikan, satuan pendidikan, kurikulum, pendidik, hingga pendanaan, pengelolaan pendidikan dan peran

serta masyarakat. Pendidikan adalah landasan utama yang mendukung pembebasan peserta didik melalui proses yang berkelanjutan, sehingga mendorong terjadinya perubahan ke arah pengembangan potensi internal dan eksternal secara optimal sebagai tujuan yang ingin dicapai secara menyeluruh (Sholihah, 2021).

Pendidikan saat ini tentunya selalu berkembang secara dinamis karena menyesuaikan perubahan zaman yang terus berkembang. Salah satu aspek yang sangat pesat dalam perkembangannya yaitu aspek teknologi. Sejak hadirnya internet hingga pemanfaatan kecerdasan buatan, kemajuan teknologi telah melahirkan berbagai inovasi sekaligus membentuk realitas baru yang memengaruhi cara kita bekerja dan menjalani hidup (Lubis & Nasution, 2023).

Guru memiliki keleluasaan dalam memilih berbagai alat pembelajaran guna menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Proyek-proyek yang dikembangkan bertujuan untuk memperkuat pencapaian profil pelajar Pancasila, berdasarkan tema yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak difokuskan untuk memenuhi capaian pembelajaran tertentu, sehingga pelaksanaannya tidak terbatas pada materi khusus dalam suatu mata pelajaran (Anggraini et al., 2022).

Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran salah satunya adalah peran guru dalam memberikan pengaruh, bimbingan, dan pengembangan kemampuan berpikir serta keterampilan peserta didik. Guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta esensi

materi yang akan diajarkan agar dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pendidikan (Andriani & Wakhudin, 2020).

Pendidikan saat ini yang di terapkan di sekolah-sekolah telah memuat sebuah pembelajaran modern yang sering dikenal dengan pembelajaran digital (*digital learning*). Pembelajaran digital dapat membentuk peserta didik yang terlatih untuk semakin belajar terkait keilmuan yang sekaligus keterampilan hidup dalam mengikuti perkembangan zaman serta dapat mengikuti alur revolusi industri 4.0 dan bahkan dapat sebagai proses belajar untuk menyambut revolusi industri 5.0. Salah satu kemampuan peserta didik yang harus ditingkatkan yaitu keterampilan dalam berkomunikasi dan memahami informasi melalui pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi supaya peserta didik mampu memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat serta kreatif dalam berbagai konteks. Pembelajaran ini juga dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir, pertumbuhan emosional, dan kedewasaan sosial siswa. Siswa dibimbing untuk mengapresiasi dan memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan, membentuk sikap budi pekerti, serta meningkatkan keterampilan berbahasa (Khair, 2018).

Pada Kurikulum Merdeka saat ini, pembelajaran bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib yang diterapkan mulai dari jenjang SD hingga SLTA. Pembelajaran bahasa Indonesia tentunya sudah diterapkan di lingkungan keluarga, namun yang menjadi unsur utama secara akademik adalah proses pembelajaran di sekolah yang merupakan sebuah lembaga yang

dirancang untuk proses kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang di fasilitasi oleh pendidik.

Hasil fakta secara empirik di lapangan bahwa pada 4 tahun terakhir pada lomba Festival Tunas Bahasa Ibu (FTBI) dan lomba literasi di tingkat Kecamatan Pandanarum dan Kabupaten Banjarnegara bahwa ternyata kontingen lomba dari SD Negeri 2 Pandanarum belum mampu berprestasi ditingkat Kabupaten. Peserta yang mengikuti lomba tersebut adalah mayoritas kelas IV dan V Sekolah Dasar (SD). Peneliti tertarik ingin melaksanakan identifikasi lebih dalam lagi tentang permasalahan dan hambatan yang muncul sehingga peserta lomba dari Kecamatan Pandanarum belum dapat berprestasi.

Hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi. Proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih sering terjadi satu arah karena guru terlalu dominan dalam memberikan materi yang begitu banyak secara teoritis dengan tempo yang begitu cepat. Guru kurang memberikan kesempatan siswa untuk melakukan eksplorasi materi secara lebih mendalam dan luas. Antusias peserta didik juga tidak begitu terlihat karena mereka seolah-olah seperti merasa bosan dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Banyak peserta didik yang kurang fokus memperhatikan penjelasan guru dan bahkan tampak kurang antusias ketika diberikan tugas proyek menulis puisi. Peserta didik terlihat kurang tertarik dengan suasana pembelajaran yang diterapkan oleh guru, sehingga mereka seringkali

membahas hal diluar materi pelajaran, terutama saat dilakukan diskusi kelompok.

Materi pembelajaran menulis puisi juga membuat peserta didik merasa kesulitan terutama dalam memahami konsep puisi, makna, ide, tema dan cara menulis puisi. Mereka merasa kesulitan terutama dalam memahami kalimat dalam puisi yang abstrak dan penuh dengan makna tersirat. Peserta didik seringkali terdiam melamun saat mencari makna yang ada dalam puisi. Bahan ajar juga masih terbatas karena hanya menggunakan buku paket saja. Guru seringkali hanya meminta peserta didik untuk membaca materi tentang menulis puisi yang ada di buku paket. Faktanya buku paket disekolah juga cukup terbatas sehingga mengakibatkan 1 buku paket digunakan oleh 2-3 peserta didik secara bersamaan.

Sarana seperti LCD *Projector* juga pihak sekolah hanya memiliki 1 buah dan seringkali digunakan secara bergantian dengan kelas lain sehingga pembelajaran dengan menampilkan media melalui layar sangat jarang di laksanakan. Lingkungan sekolah yang sejuk dan asri karena berada di daerah pegunungan ternyata juga jarang dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu sumber belajar terutama pada materi menulis puisi. Guru hanya fokus berdasarkan materi yang ada di buku paket dan penugasan melalui Lembar Kerja Siswa (LKS) yang ada.

Peneliti juga melakukan identifikasi lebih dalam lagi dengan cara melaksanakan wawancara kepada guru yang mengajar kelas IV dan peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum. Hasil wawancara yang sudah

dilaksanakan, ternyata muncul kesulitan guru dan peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia terutama aspek bahasa yang tersirat seperti materi tentang menulis puisi. Hasil wawancara peneliti kepada guru kelas IV bahwa responden menyampaikan cukup kesulitan dan mengalami hambatan pada pembelajaran bahasa Indonesia tentang menulis puisi Materi menulis puisi merupakan sebuah bahasa yang jarang diucapkan pada kehidupan sehari-hari dan memiliki komponen bahasa yang tersirat dan bukan makna sebenarnya sehingga guru seringkali kesulitan dalam proses mengajar materi puisi.

Hasil pelaksanaan observasi secara empirik di sekolah, identifikasi melalui wawancara terhadap responden tentang permasalahan yang muncul tentunya perlu adanya sebuah inovasi dari guru yang dapat menciptakan pembelajaran efektif untuk meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV. Permasalahan secara empiris yang terjadi di kelas, melandasi peneliti memutuskan perlu adanya pengembangan sebuah modul ajar pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum dalam bentuk e-modul interaktif yang terintegrasi dengan teknologi digital. Tampilan materi pada modul yang dikemas dengan lebih menarik diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Bahan ajar e-modul interaktif sebagai media pembelajaran berbasis sistem elektronik yang berisi materi berupa teks, gambar animasi, metode pembelajaran, evaluasi, grafik, serta video (Padwa & Erdi, 2021). Bahan akar e-modul interaktif dapat dibuat dengan menggunakan beberapa *software* yang

tersedia seperti aplikasi canva, sigil, *flip html 5*, *anyflip*, *3D pageflip*, *flipbook maker*, *flip pdf*. Aplikasi yang akan digunakan untuk membuat pengembangan e-modul interaktif oleh peneliti yaitu canva. Alasan peneliti yaitu karena aplikasi canva cukup realtif mudah digunakan dan memiliki berbagai komponen yang menarik sehingga dapat menjadikan e-modul interaktif memiliki tampilan yang menarik baik bentuk ataupun warnanya. Aplikasi canva juga sudah bekerja sama dengan Kemendikbudristek dengan adanya *Canva For Education* melalui akun belajar id. setiap guru yang dapat diakses kapanpun.

Pengembangan bahan ajar e-modul interaktif ini terintegrasi secara digital dengan adanya menu-menu berisikan pentunjuk pengguna, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep tentang materi ajar berisi tulisan, video, audio dan contoh-contoh puisi serta kuis yang menarik. Isi dalam produk ini diharapkan akan dapat memenuhi kebutuhan dan gaya belajar peserta didik baik secara visual, audiotori dan kinestetik sehingga dapat pembelajaran akan semakin efektif.

Latar belakang masalah di atas melandasi peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan judul: “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Menulis Puisi Bagi Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya antusias belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis puisi.
2. Kesulitan peserta didik untuk mengembangkan ide yang sesuai dengan tema karena materi menulis puisi yang bermuatan abstrak dari segi diksi dan susunan kalimatnya.
3. Media pembelajaran yang terbatas dan model pembelajaran yang monoton sehingga kurang menunjukkan inovasi kebaruan.
4. Buku paket pembelajaran bahasa Indonesia yang jumlahnya terbatas.
5. Terbatasnya modul ajar digital bahasa Indonesia tentang materi menulis puisi.
6. Munculnya beberapa hambatan bagi guru dalam menyusun modul ajar digital.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu fokus pada pengembangan bahan ajar berupa e-modul interaktif untuk pembelajaran bahasa Indonesia, dengan tujuan meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara?
3. Bagaimana respon guru setelah menggunakan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara?
4. Bagaimana respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara?
5. Bagaimana efektivitas bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara.
2. Mendeskripsikan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara.
3. Menganalisis respon guru setelah menggunakan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara.
4. Menganalisis respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara.
5. Menganalisis efektivitas bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan antusias belajar menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Memperkaya khazanah ilmu pengetahuan seperti menghasilkan temuan, konsep, atau model baru tentang bahan ajar e-modul interaktif yang dapat memperkaya pengetahuan manusia terhadap suatu fenomena atau masalah.
- b. Mengembangkan kerangka konseptual dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia tentang menulis puisi sehingga dapat membantu mengembangkan atau merevisi konsep yang ada, sehingga memberikan perspektif baru dalam memahami suatu fenomena.
- c. Menyediakan dasar teori untuk penelitian selanjutnya yang dapat menjadi landasan bagi penelitian lain yang lebih lanjut, baik untuk menguji teori yang ada maupun untuk mengembangkan teori baru yang menjadi temuan.
- d. Mendorong inovasi dalam meningkatkan antusias belajar bahasa Indonesia tentang menulis puisi sehingga dapat menjadi dasar untuk inovasi di berbagai bidang, baik dalam ilmu pengetahuan maupun dalam aplikasi praktis dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Meningkatnya antusiasme belajar menulis puisi bagi peserta didik.

2) Meningkatnya pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam menulis puisi.

3) Meningkatkan kemampuan peserta didik kelas IV SD dalam mengoperasikan gawai untuk pembelajaran.

b. Bagi Guru

1) Meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar e-modul interaktif yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran.

2) Meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan bahan ajar.

3) Meningkatkan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi.

4) Meningkatkan wawasan baru bagi guru tentang manfaat bahan ajar e-modul interaktif dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Manfaat secara praktis bagi sekolah yaitu menambah nilai kredibilitas sekolah dalam hal kompetensi lulusan dan akademik peserta didik khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menulis puisi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam meneliti hal-hal yang sama, khususnya berkaitan dengan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia.

G. Spesifikasi Produk Pengembangan

Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa bahan ajar dalam bentuk e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia yang merupakan modul elektronik. Modul ini mencakup materi tentang puisi dan contohnya. Modul ini dikembangkan agar dapat membantu peserta didik kelas IV SD dalam memahami tentang konsep tentang puisi dan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis puisi. Spesifikasi produk lebih jelasnya yaitu sebagai berikut:

1. Tampilan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia disusun menggunakan aplikasi *canva for education*.
2. Penyampaian materi pada bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia berisi teks, gambar, video, audio, kuis dan tugas.
3. Materi pada bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pengertian, jenis, unsur dan contoh puisi.
4. Tampilan menu yang muncul pada bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia yaitu petunjuk penggunaan, informasi pengantar, capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, materi konsep tentang puisi, contoh puisi, unsur puisi, dan kuis.
5. Bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia dapat di akses melalui gawai yang terhubung dengan jaringan internet melalui *smartphone*, tablet, laptop, maupun komputer.

6. Bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia memberikan ruang interaksi komunikasi dua arah secara langsung melalui kuis yang dapat secara langsung di kerjakan pada menu kuis e-modul.
7. Keterbaruan produk ini yaitu terdapat komponen teks, animasi gambar, video, dan audio.

H. Asumsi Pengembangan E-Modul Interaktif

Asumsi dasar dalam penelitian pengembangan bahan ajar e-modul interaktif untuk pembelajaran bahasa Indonesia guna meningkatkan antusiasme belajar materi menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia dapat membantu proses penyajian materi dan informasi sehingga akan memperlancar proses pembelajaran.
2. Meningkatkan antusias belajar peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis puisi karena bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tampilan yang menarik.
3. Bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia dapat diterapkan untuk pembelajaran individual ataupun klasikal dengan bantuan *LCD Projector*.
4. Bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia dengan mudah dapat diakses kapanpun dan dimanapun, baik dalam pembelajaran secara tatap muka maupun secara *online*.

I. Ruang Lingkup Pengembangan E-Modul Interaktif

Ruang lingkup pengembangan e-modul interaktif dalam penelitian ini meliputi hal-hal berikut:

1. Penjelasan kondisi awal pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara.
2. Penjelasan pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara.
3. Penjelasan respon guru terhadap pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara.
4. Penjelasan peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara.
5. Bahan ajar e-modul interaktif pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi menulis puisi bagi peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Pandanarum Banjarnegara akan diuji efektivitasnya.