

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan yaitu mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuhkembangkan cara berpikir logis, sistematis, dan kritis. Menurut Yanto, pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia dalam mempertahankan kebudayaan dan identitas nasional tidak dapat diabaikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.¹ Oleh karena itu, kurikulum dan metode pembelajaran Bahasa Indonesia harus dirancang dengan baik untuk memastikan bahwa peserta didik dapat menguasai keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak.

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran, seperti buku teks, video pembelajaran, perangkat lunak edukatif, dan *platform e-learning*, memberikan dukungan yang berharga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Adam media pembelajaran dapat memvisualisasikan konsep-konsep linguistik, menyajikan contoh penggunaan kata, dan membantu peserta didik memahami tata

¹ Murni Yanto, Strategi Pendidik dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 45 Curup. *Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 6 (2), hlm. 2.

bahasa dengan lebih baik.² Media juga memungkinkan variasi dalam pendekatan pengajaran, sehingga peserta didik dengan berbagai gaya belajar dapat diakomodasi.

Media pembelajaran membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih variatif dan interaktif. Media dapat menyediakan aktivitas belajar yang menantang seperti permainan bahasa, simulasi situasi komunikasi nyata, dan latihan pemahaman bahasa. Melalui cara ini, peserta didik tidak hanya belajar bahasa Indonesia secara teoretis, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam situasi dunia nyata. Pentingnya media pembelajaran Bahasa Indonesia juga terkait dengan persiapan peserta didik dalam menghadapi dunia yang semakin terhubung secara digital. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang relevan, seperti berkomunikasi secara efektif melalui media sosial, memahami berbagai jenis teks digital, dan menghasilkan konten tulisan.

Saat ini pemanfaatan media pembelajaran di lembaga pendidikan masih banyak mengalami kendala dan menyebabkan tujuan pembelajaran tidak bisa tercapai maksimal.³ Kendala terbesar yakni belum ditemukannya inovasi yang tepat pada media pembelajaran yang menyebabkan kurang maksimalnya pengajaran di lembaga pendidikan. Pendidik yang kurang menguasai teknologi menjadi masalah utama, karena pembelajaran terkesan monoton dan peserta didik cenderung bosan

² Nisrina Achpan Adam, Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Laboratorium pada Materi Listrik Statis di SMP/MTs, *Dissertation*, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2023), hlm. 2.

³ Lalu G. M. Z Atsani, Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19, *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 2020, hlm. 83.

dalam pengajaran. Permasalahan seperti itu sering dirasakan terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pendidik hendaknya mampu membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Solusi yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah membuat media visual untuk membantu pembelajaran dan menumbuhkan minat peserta didik.⁴ Media berbasis visual (gambar dan perumpamaan) sangat penting untuk pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan minat peserta didik, dan memberikan hubungan antara materi pelajaran dengan dunia nyata.

Teks fabel memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Mustikasari dan Purwani menyatakan bahwa teks fabel menjadi salah satu jenis teks dalam pembelajaran bahasa yang mengandung pesan moral atau pelajaran yang disampaikan melalui cerita binatang atau objek-objek lain yang bersifat fiktif. Pembelajaran teks fabel memiliki tujuan untuk mengajarkan nilai-nilai moral kepada peserta didik melalui cerita-cerita yang menarik dan menghibur. Namun, dalam pembelajaran teks fabel diperlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif untuk menjaga minat peserta didik agar tetap terlibat dan memahami pesan moral yang ingin disampaikan.⁵

Salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah *Book Creator*. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Book Creator* dapat menjadi solusi yang relevan. *Book Creator* menjadi sebuah

⁴ Tri Suwandi, Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII SMP Bayt Al-Hikmah Kota Pasuruan Berbasis Ispring, *NOSI*. Vol. 7 No. 1, 2019, hlm. 43.

⁵ Dian Mustikasari dan Rina Purwani, Pengembangan Buku Fabel untuk Menanamkan Nilai Kesantunan Peserta didik Sd Di Dindik Korwil Purwokerto Utara, *Jurnal Ilmiah Bina Bahasa*. Vol. 14 No. 2, Desember 2021, hlm. 125.

platform digital yang memungkinkan pengguna, termasuk pendidik dan peserta didik, untuk membuat buku digital interaktif yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video. Diah menyatakan bahwa melalui integrasi teks, gambar, dan elemen multimedia lainnya, media pembelajaran *Book Creator* dapat membangkitkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan Harun Hidayat selaku Waka Kepeserta didikan MTs Darissulaimaniyah diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan saat ini masih menggunakan media papan tulis dan buku cetak dalam pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan bahwa peserta didik harus bisa menguasai materi dengan baik, karena itu perlunya lembaga pendidikan mengupayakan pengembangan media dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Melalui pernyataan ahli tersebut yang menjadi latar belakang dalam mengembangkan sebuah media peneliti tertarik untuk mengambil judul ‘Pengembangan Media Pembelajaran dengan Memanfaatkan Aplikasi Book Creator dalam Pembelajaran Teks Fabel Kelas VII di MTs Darissulaimaniyah’.

Pembelajaran dengan memanfaatkan *Book Creator* dikembangkan dengan tujuan supaya pembelajaran teks fabel Kelas VII di MTs Darissulaimaniyah dapat berjalan sesuai tujuan. Pengembangan media ini dilakukan untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga mampu memantik peserta didik untuk kreatif dalam belajar bahasa Indonesia yang dikemas menggunakan teknologi.

⁶ Dyah Ayu Retno Palupi, dkk. Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi Book Creator berbasis QR Code pada Materi Ajar Peserta didik Sekolah Dasar, *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, Vol. 3 No. 1, 2022, hlm. 87.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Book Creator* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII MTs Darissulaimaniyah?
2. Bagaimana uji kelayakan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Book Creator* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII MTs Darissulaimaniyah?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Book Creator* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII MTs Darissulaimaniyah.
2. Mendeskripsikan uji kelayakan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Book Creator* dalam pembelajaran teks fabel kelas VII MTs Darissulaimaniyah.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoretis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan ilmu pengetahuan khususnya pada media pembelajaran teks berita dan menjadi pedoman untuk peneliti selanjutnya.
 - b. Diharapkan hasil penelitian dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi para insan akademik.
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini, pembelajaran semakin interaktif dan menarik, peserta didik akan termotivasi dan semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini menghasilkan produk media pengembangan yang akan memudahkan pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan media ini pembelajaran bahasa Indonesia di lembaga pendidikan akan berjalan lancar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, hasil produk pada penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai referensi dan inovasi penelitian khususnya pada penelitian pengembangan media pembelajaran.
- d. Bagi lembaga pendidikan, media pembelajaran ini akan menambahkan pemikiran dan distribusi baru untuk menunjang sarana dan prasana di lembaga pendidikan.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Peserta didik lebih mudah dalam menerima informasi melalui cerita bergambar.

Peserta didik lebih mudah dalam menerima informasi melalui cerita bergambar karena gambar-gambar membantu visualisasi konsep, memanfaatkan kemampuan memori visual yang kuat, meningkatkan motivasi dan ketertarikan

peserta didik, mendukung berbagai gaya belajar, membantu pemahaman bahasa, merangsang kreativitas, dan menjembatani bahasa dan budaya.

2. Tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik sebagai pendukung proses pembelajaran.

Book Creator memungkinkan pendidik untuk membuat buku digital interaktif dengan mudah. Fitur yang terdapat dalam *Book Creator* mencakup kemampuan untuk menambahkan teks dan gambar ke dalam buku, menciptakan layout yang menarik serta mengatur urutan halaman sesuai kebutuhan.

3. Tersedianya media pembelajaran berbasis visual yang didesain khusus untuk peserta didik kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Desain khusus untuk kelas VII memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat peserta didik di tingkat tersebut. Selain itu, media pembelajaran berbasis visual juga meningkatkan daya tarik pembelajaran, membuatnya lebih menarik dan interaktif, serta mendukung berbagai gaya belajar peserta didik. Dengan demikian, tersedianya media pembelajaran visual yang disesuaikan dengan kelas VII dalam Bahasa Indonesia adalah alat yang efektif untuk memaksimalkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat tersebut.

4. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Satuan Pendidikan : MTs Darissulaimaniyah

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : VII (tujuh)

Semester : 1 (gasal)

Tahun Pelajaran : 2022/2023

Kompetensi Inti:

- a. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- b. Menunjukkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berhubungan dengan keluarga, sahabat, pendidik, dan tetangga, serta cinta tanah air.
- c. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dan tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- d. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Tabel 1. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian
3.15. Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	<p>3.15.1 Peserta didik mampu menjelaskan pokok-pokok isi cerita disertai bukti pada teks fabel yang dibaca/didengar.</p> <p>3.15.2 Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi penting disertai bukti pada teks fabel yang dibaca/didengar.</p>
4.15. Menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat.	<p>4.15.1 Peserta didik mampu menjelaskan unsur intrinsik pada teks fable.</p> <p>4.15.2 Peserta didik mampu menceritakan kembali isi fabel secara lisan.</p>

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran cerita bergambar melalui *Book Creator*. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis produk yang dikembangkan berupa buku digital yang berisi cerita bergambar untuk digunakan di kelas VII MTs/SMP.
2. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan adalah platform *Book Creator*.
3. *Book Creator* dapat diakses melalui jaringan internet.
4. Menu pada *Book Creator* mencakup pilihan judul cerita, uji kompetensi dan halaman hasil kerja peserta didik.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang memiliki peran khusus dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam memberikan efek tanggapan kembali kepada peserta didik untuk membantu peserta didik memahami materi dengan menggunakan gaya yang disesuaikan dengan relevansi kebutuhan.⁷

⁷ Fifit Firmadani, Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0, *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, Vol.2 No.1, 2020, hlm. 91.

b. *Book Creator*

Book Creator merupakan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti, dalam media ini menggunakan aplikasi dari google yang bernama *Book Creator*. Puspitasari menjelaskan bahwa *Book Creator* dibuat sebagai bentuk kreativitas untuk menjawab tantangan zaman.⁸

c. Teks Fabel

Teks fabel merupakan cerita fiksi tentang suatu kehidupan binatang yang berperilaku sama dengan manusia, tetapi dalam materi ini binatang merupakan yang diceritakan kehidupannya. Binatang-binatang dalam teks fabel memiliki karakter yang sangat mirip sekali dengan manusia meliputi baik, jujur, sopan atau pandai, sesekali juga diperlihatkan yang tidak baik, seperti licik, jahat, sombong, pandai menipu, dan lain-lain.⁹

2. Definsi Operasional

a. Media Pembelajaran

Pada penelitian ini, media pembelajaran merujuk pada media yang menggabungkan teks dan gambar yang dikembangkan berdasarkan hasil evaluasi.

b. *Book Creator*

Book Creator dalam penelitian ini merupakan aplikasi yang memuat cerita bergambar berupa teks fabel yang diperuntukkan peserta didik kelas VII MTs Darissulaimaniyyah.

⁸ Verdiana Puspitasari, dkk. Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan *Book Creator* untuk Pembelajaran Bipa di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam, *Journal Education and Development*, Vol. 8 No. 1, 2020, hlm. 314.

⁹ Zulfa Fahmy, dkk. Pengembangan Buku Pengayaan Memproduksi Teks Fabel Bermuatan Nilai Budaya Untuk Peserta didik SMP, *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 4 No. 2, 2015, hlm. 93.

c. Teks Fabel

Teks fabel merupakan cerita yang digunakan sebagai materi pembelajaran untuk peserta didik kelas VII MTs Darissulaimaniyyah

H. Sistematika Penulisan

1. Bagian Awal

Pada bagian awal dalam penelitian pengembangan ini memuat hal penting meliputi halaman beserta sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, moto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lembaga dan singkatan, serta daftar lampiran, abstrak, dan daftar isi penelitian pengembangan.

2. Bagian Inti

Bagian inti ini terdiri atas BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV dan BAB V. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

- a. BAB I pendahuluan, bagian ini menguraikan tentang konteks pembahasan berupa latar belakang peneliti dalam melakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian pengembangan dan sistematika pembahasan.
- b. BAB II landasan teori, bagian ini memuat uraian teori yang digunakan sebagai landasan atau dasar penelitian. Selain itu, juga ada kerangka berfikir dan penelitian terdahulu yang relevan dengan tema penelitian.
- c. BAB III metode penelitian, bagian ini berisi metode dan model penelitian yang digunakan, prosedur penelitian dan pengembangan, dan validasi produk.
- d. BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, bagian ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan berdasarkan data, pengujian media, dan

kelayakan media pembelajaran *Book Creator* pada pembelajaran teks fabel kelas VII.

- e. BAB V penutup, berisikan kesimpulan dan saran atas penelitian yang dilakukan.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini disajikan daftar rujukan dan lampiran-lampiran.