

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi telah menjadi alat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era pembelajaran abad 21 dan revolusi industri 4.0. Hal tersebut sesuai dengan standar proses yang tercantum dalam permendikbud nomor 22 tahun 2016 bahwa salah satu prinsip pembelajaran yakni memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan akses yang lebih mudah dan fleksibel terhadap informasi dan sumber belajar. Pembelajaran abad 21 dan revolusi industri 4.0 menuntut penerapan teknologi digital dan internet dalam proses pembelajaran untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, inovatif, kreatif, kolaboratif, dan percaya diri tinggi (Susetyo, 2019: 1). Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis digital menjadi krusial untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik.

Meskipun teknologi digital telah menawarkan berbagai kemudahan dalam pembelajaran, ada masalah mendasar yang perlu diperhatikan. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2019—2020 (Q2), penggunaan internet di Indonesia didominasi oleh pelajar, tetapi minat mereka terhadap konten Pendidikan masih rendah. Sebanyak 52,8% pengguna internet tidak pernah mengunjungi konten Pendidikan. Ini menunjukkan bahwa meskipun akses internet tinggi, materi pembelajaran yang tersedia tidak menarik minat pelajar.

Zulkifli & Royes (2017:122) menjelaskan bahwa salah satu permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran ialah terbatasnya variasi dan inovasi dalam bahan ajar. Wikanengsih dkk. (2019:52) juga menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar khususnya bahasa Indonesia masih terbatas pada penggunaan bahan ajar cetak, jarang ditemui penggunaan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis teknologi. Hal tersebut sesuai dengan kondisi di SMP YPI Darussalam 1 Cerme. Berdasarkan hasil prapenelitian melalui wawancara dengan guru bahasa Indonesia dan penyebaran angket kebutuhan siswa kelas VIII di SMP YPI Darussalam 1 Cerme, bahan ajar bahasa Indonesia yang digunakan masih konvensional (cetak) dan kurang bervariasi. Penggunaan buku cetak kemendikbud edisi revisi 2017 sebagai bahan ajar utama menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga belum maksimal. Banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi karena penjabaran dalam buku cetak kurang terperinci dan menggunakan bahasa yang sulit dipahami. Selain itu, materi teks ulasan secara keseluruhan sering dianggap membosankan oleh siswa. Teks ulasan merupakan teks menilai karya sastra, sering kali kurang menarik bagi siswa karena isi dan bentuknya yang monoton. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka membutuhkan bahan belajar yang tidak hanya memuat teks, tetapi juga dilengkapi video, audio, dan gambar.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas, pengembangan e-modul interaktif berbasis flip PDF corporate pada materi teks ulasan siswa kelas VIII dipandang sebagai solusi yang efektif. E-modul interaktif merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang menyajikan pembelajaran dengan gambar, video tutorial, animasi, dan audio untuk meningkatkan kreativitas peserta

didik guna memperkaya pengalaman belajar (Depdiknas, 2017:3). E-modul interaktif saat ini banyak digunakan sebagai salah satu inovasi bahan ajar digital agar bahan ajar lebih variatif dan sesuai tuntutan pembelajaran abad 21. Penyajian materi dalam e-modul interaktif yang variatif dan kaya akan unsur multimedia, dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Penggunaan e-modul interaktif juga memberikan fleksibilitas dalam belajar, karena siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital.

Flip PDF corporate merupakan aplikasi yang digunakan untuk membantu mengembangkan e-modul yang interaktif. Aplikasi ini dipilih karena kemampuannya untuk mengubah dokumen PDF menjadi e-modul interaktif dengan efek *flipping book* yang menarik, serta dukungan untuk multimedia seperti gambar, video, audio, dan tautan interaktif. Flip PDF corporate memiliki keunggulan dibandingkan aplikasi lain karena fitur-fiturnya mendukung interaktivitas tinggi. Aplikasi ini memungkinkan penyematan multimedia yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi. Selain itu, tampilan yang menarik dan user-friendly dari e-modul interaktif yang dihasilkan dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan membantu terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Pengembangan e-modul interaktif berbasis flip PDF corporate pada materi teks ulasan siswa kelas VIII diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan kurangnya variasi bahan ajar, kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, siswa kesulitan memahami materi dalam buku cetak, materi teks ulasan yang membosankan, dan kebutuhan siswa terhadap sumber belajar digital yang interaktif di SMP YPI Darussalam 1 Cerme. E-modul interaktif yang

dikembangkan tidak hanya menyediakan materi pembelajaran yang menarik, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan siap menghadapi tantangan dalam era digital dan revolusi industri 4.0. Peneliti berharap bahwa dengan adanya e-modul interaktif pada materi teks ulasan ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi teks ulasan dan dapat dipelajari kapan dan dimana saja. Penggunaan teknologi dalam pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat menjawab tantangan pendidikan modern.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan e-modul interaktif berbasis flip PDF corporate pada materi teks ulasan siswa kelas VIII?
2. Bagaimana kelayakan e-modul interaktif berbasis flip PDF corporate pada materi teks ulasan siswa kelas VIII?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan e-modul interaktif berbasis flip PDF corporate pada materi teks ulasan siswa kelas VIII.
2. Mendapatkan kelayakan e-modul interaktif berbasis flip PDF corporate pada materi teks ulasan siswa kelas VIII.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan sebagai bentuk mencari solusi dari permasalahan dan kebutuhan yang ada khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP YPI Darussalam 1 Cerme. Pengembangan e-modul interaktif berbasis flip PDF corporate pada materi teks ulasan diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMP YPI Darussalam 1 Cerme. Selain itu, pentingnya penelitian pengembangan ini ialah sebagai bentuk implementasi pemanfaatan teknologi terkait penyediaan variasi bahan ajar berupa modul elektronik (e-modul) dalam kegiatan belajar bersama siswa di kelas.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Hasil produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. E-modul interaktif dapat diakses secara *online* maupun *offline* melalui gawai android berupa APK file (.apk) agar mudah digunakan oleh siswa dimana saja dan kapan saja.
2. E-modul interaktif berbasis flip PDF corporate memuat materi teks ulasan kelas VIII kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia pada Kompetensi Dasar 3.11, 4.11, 3.12, dan 4.12. Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam modul ini yakni sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Kompetensi Dasar Teks Ulasan

3.11 Mengidentifikasi informasi pada teks ulasan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah) yang dibaca atau diperdengarkan.	4.11 Menceritakan kembali isi teks ulasan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah) yang dibaca atau didengar.
3.12 Menelaah struktur dan kebahasaan teks ulasan (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah) yang dibaca atau diperdengarkan	4.12 Menyajikan tanggapan tentang kualitas karya (film, cerpen, puisi, novel, karya seni daerah) yang dibaca atau diperdengarkan.

3. E-modul interaktif dikembangkan dengan desain menarik, yakni memuat video pembelajaran sesuai dengan materi teks ulasan (KD 3.11, 4.11, 3.12, 4.12), gambar yang relevan dengan materi pembelajaran, fitur interaktif dapat memudahkan pengguna untuk menuju ke halaman yang diinginkan, tampilan sampul yang kontekstual dan berwarna guna merefleksikan isi materi modul, pemilihan warna gambar tajam dan jelas, dan dilengkapi ikon yang variatif serta fitur interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
4. Komponen yang termuat dalam e-modul teks ulasan ini terdiri atas tiga bagian, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup. Berikut ialah tabel komponen e-modul interaktif teks ulasan.

Tabel 1. 2 Komponen E-Modul Interaktif Materi Teks Ulasan

No.	Komponen E-Modul	Deskripsi
1.	Pendahuluan	- Sampul modul - Halaman judul - Kata pengantar - Daftar isi - Daftar gambar - Daftar tabel - Peta konsep - Petunjuk penggunaan - Pemantik
2.	Isi	- Sampul unit materi, terdiri atas empat unit materi sesuai - Uji Kompetensi berbentuk soal pilihan ganda

		KD teks ulasan - Pendahuluan atau apersepsi - Isi materi - Rangkuman - Tugas kelompok bentuk soal essay - Tugas individu dalam bentuk soal essay	- Umpan balik dan tindak lanjut - Refleksi - Kalimat motivasi - Evaluasi, berbentuk soal pilihan ganda digunakan sebagai tugas akhir setelah selesai mempelajari seluruh unit materi teks ulasan
3.	Penutup	- Kunci jawaban - Glosarium	- Daftar rujukan - Profil penulis

5. Fitur yang terdapat dalam e-modul interaktif, yaitu halaman depan, keluku, daftar isi, pembalik halaman, perbesar dan perkecil, pengatur suara, pencarian, cetak, unduh, pembalik otomatis, penanda teks, *rating* modul, *share* modul, *about* modul, dan *exit*.
6. Latihan soal dalam e-modul disusun sesuai tipe soal HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) agar siswa terlatih dan terbiasa untuk berpikir kritis dan memiliki kemampuan analisis tinggi.
7. E-modul dikembangkan menggunakan aplikasi *flip PDF corporate* dengan hasil berupa file HTML dan diubah menjadi APK file (.apk) menggunakan aplikasi website 2 APK builder.
8. Komputer, laptop, atau *notebook* dengan spesifikasi minimal 32-bit (4GB) dengan system operasi *windows* 8, 10, 11, vista, atau XP merupakan perangkat keras yang dibutuhkan untuk membuat e-modul interaktif berbasis flip PDF corporate pada materi teks ulasan.
9. Gawai android dengan spesifikasi minimal RAM 3GB internal 64GB merupakan perangkat yang dibutuhkan untuk mengoperasikan e-modul interaktif berbasis flip PDF corporate pada materi teks ulasan.

1.6 Definisi Operasional

Definisi istilah bertujuan mencegah terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci dalam penelitian ini. Perlu adanya memberikan batasan istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini merupakan suatu usaha mengembangkan atau menghasilkan suatu produk berupa modul teks ulasan berbasis *e-book* interaktif.

2. E-Modul Interaktif

E-Modul dalam penelitian ini merupakan salah satu bentuk bahan ajar cetak yang diubah menjadi elektronik dan interaktif serta disusun berdasarkan kebutuhan dan juga dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri.

3. Flip PDF Corporate

Flip PDF Corporate dalam penelitian ini merupakan aplikasi *windows* yang digunakan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis flip PDF corporate pada materi teks ulasan siswa kelas VIII.

4. Teks Ulasan

Teks ulasan dalam penelitian ini merupakan salah satu jenis teks pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII memuat penilaian, penafsiran, dan penjelasan terhadap suatu karya.