

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada kurikulum 2013 berpusat pada peserta didik (*student centre*). Artinya, segala kegiatan tersebut harus berpusat pada peserta didik dengan memerhatikan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran. Salah satu hal yang diperhatikan dalam pemusatan pembelajaran tersebut adalah pemenuhan kebutuhan sumber belajar, sebab sumber belajar dapat memungkinkan siswa mendapat ilmu pengetahuan baik saat di dalam atau di luar jam sekolah.

Prastowo (2017:2) “Sumber belajar adalah suatu sistem yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan peserta didik belajar secara individual.” Apabila peserta didik dapat melaksanakan pembelajaran secara individual maka akan memudahkan pihak guru dan peserta didik itu sendiri yang mana terdapat sumber belajar yang bermacam-macam.

Jumlah dan bentuk sumber belajar yang beragam akan mempermudah proses pembelajaran dengan berorientasi pada peserta didik. Dengan begitu, peserta didik tidak hanya mendapat pengajaran dari guru di sekolah, tetapi dapat pula belajar dari sumber-sumber yang lain. Sumber belajar yang dimaksud adalah bahan ajar.

Menurut Prastowo (2017:26) “Bahan ajar adalah segala bahan (baik itu informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.” Contoh dari bahan ajar, yaitu buku, model, maket, *tape*, dan sebagainya.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memaksa peserta didik dan guru untuk mendapat sumber belajar lain selain buku yang biasa disediakan dalam setiap proses belajar. Sebab menurut Mulyasa (2017:15) bahwa :

Pendidikan dan teknologi didayagunakan untuk mempengaruhi pola, dan sikap serta gaya hidup masyarakat, guna meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraannya. Hal ini penting, terutama untuk mengatasi berbagai ketimpangan masyarakat, baik dalam bidang ekonomi maupun pendidikan; karena perkembangan teknologi, terutama teknologi komunikasi dan informasi semakin lama semakin pesat dan semakin otonom.

Ranem, dkk. (2018:66) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Materi Debat Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas, Volume 1, Nomor 2 menyatakan “Perkembangan zaman menuntut penyesuaian kurikulum pendidikan yang berorientasi kepada perkembangan zaman.” Berdasarkan kutipan tersebut membuktikan bahwa perkembangan teknologi bukan hal yang bisa disepelekan karena memang benar sangat mempengaruhi bagaimana berkembangnya pendidikan. Namun, perkembangan teknologi yang canggih belum dapat digunakan secara maksimal untuk keperluan sumber belajar.

Mengingat pentingnya sumber belajar karena dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, maka sangat dibutuhkan adanya pengembangan-pengembangan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik di jaman sekarang. Menurut Sanjaya dalam jurnal Diglosia (2018:66) menyatakan bahwa, “Sekolah tidak saja dituntut untuk dapat mengembangkan minat dan bakat, membentuk moral dan kepribadian, bahkan dituntut anak didik agar dapat menguasai berbagai macam keterampilan yang dibutuhkan untuk memenuhi dunia pekerjaan.”

Berdasarkan kutipan di atas, adanya sebuah perubahan dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan apalagi di zaman saat ini. Tidak hanya harus menyesuaikan kebutuhan dan gaya hidup saat ini, pengembangan dan perubahan yang diciptakan harus pula mementingkan efek jangka panjang yang dirasakan, seperti *skill* yang didapat peserta didik selama belajar di sekolah.

Melihat pula pada peristiwa yang terjadi pada proses belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia yang saat ini menerapkan kurikulum 2013 berbasis teks membuat efektivitas pembelajaran berkurang. Sebab peserta didik diharuskan membaca banyak teks panjang dengan alokasi waktu terbatas.

Isodarus (2017:1) dalam jurnalnya Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks, Volume 11, Nomor 1, “Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks adalah proses belajar berbahasa Indonesia yang dilakukan oleh peserta didik yang bertitik tolak dari pemahaman teks dan menuju ke

pembuatan teks.” Dengan begitu, hal ini mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar karena tidak hanya dituntut untuk paham teks-teks tersebut, peserta didik juga harus mengerjakan tugas lain untuk memenuhi standar kompetensi, seperti mengidentifikasi, menelaah struktur, menentukan unsur kebahasaan, membandingkan, mengevaluasi, dan membuat teks. Hal tersebut membuat fokus peserta didik dalam mempelajari suatu materi dapat terpecah-pecah dan mudah bosan.

Didapati pula pada beberapa materi yang membutuhkan bahan ajar yang nyata sehingga lebih memudahkan peserta didik memahami materi, contohnya pada materi pembelajaran debat, pada sub materi praktek debat hanya diberikan contoh berupa teks. Hal tersebut tidak membantu siswa secara maksimal dalam mempelajari bagaimana cara berdebat yang baik. Dengan begitu, dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang akan mengefektifkan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

Berdasarkan Isodarus (2017:1) dalam jurnalnya Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks, Volume 11, Nomor 1, yang menyatakan bahwa:

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks masih terbatas untuk pembelajaran jenis teks nonsastra tertulis. Untuk pembelajaran jenis teks nonsastra lisan, seperti diskusi, pidato dan debat serta jenis teks sastra, seperti prosa, dan drama, perlu diciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan jenis teks tersebut.

Dengan begitu, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks pada materi nonsastra lisan masih harus dikembangkan lagi karena kurang mendukung apabila digunakan dalam materi lisan, contohnya seperti

debat, pidato, diskusi, dsb. yang membutuhkan praktek lisan tidak terlampir dalam bahan ajar.

Salah satu materi pelajaran bahasa Indonesia nonsastra lisan yaitu debat. Sesuai dengan kurikulum 2013, materi debat terdapat pada pelajaran kelas X. Materi ini sangat tepat dimasukkan ke dalam materi kelas X karena debat merupakan salah satu keterampilan yang saat ini sangat dibutuhkan. Senada dengan Ranem, dkk. (2018:66) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Materi Debat Dengan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas, Volume 1, Nomor 2, “Debat mempunyai fungsi strategis untuk membentuk karakter peserta didik pada keterampilan berbicara, khususnya ketika mengemukakan pendapat.”

Alasan lain yang membuat peneliti memilih debat sebagai bahan penelitian adalah sebab debat sudah ada sebelum manusia diciptakan, contohnya percakapan antara Allah SWT. Dengan para malaikat dan setan tentang penciptaan manusia (Q.S. Al Baqarah : 30-32).

Disebutkan pula dalam firman Allah SWT dalam surah An Nahl Ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَدِّ لَهُم بِالَّتِي
 هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
 بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya :

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan debatlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

Dari kutipan-kutipan di atas menjadi alasan kuat bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar debat. Jika pembelajaran debat semakin dikembangkan maka kualitas penerapan kurikulum serta kemampuan berdebat peserta didik akan lebih baik.

Selain alasan di atas, berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah SMA Negeri 1 Lubuk Pakam, proses pembelajaran kebanyakan masih menggunakan bahan ajar yang berbasis teks dengan bantuan media lain, sedangkan telah dijelaskan sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis teks masih harus dikembangkan pada materi nonsastra lisan, seperti debat. Hal ini juga karena dalam mengajarkan debat harus memberikan contoh nyata bagaimana penyampaian debat yang baik, sedangkan pada bahan ajar saat ini hanya menggunakan basis teks.

Dari paparan masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan mengenai bahan ajar bahasa Indonesia yang akan memudahkan peserta didik dan guru dalam proses belajar, yang mana peserta didik akan dapat belajar sendiri dan guru dapat mengefektifkan proses pembelajaran di kelas. Penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan bahan ajar berbasis audiovisual pada materi debat siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam T.P 2019/2020”**.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian dilakukan setelah ditemukannya suatu masalah sehingga dicarikan solusi untuk masalah tersebut. Menurut Sugiyono (2017:78) menyatakan bahwa “Masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti, suatu kondisi yang ingin diperbaiki, atau suatu kesulitan yang ingin dieliminasi/dihilangkan.”

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan dapat diidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut :

1. Pembelajaran berbasis teks pada materi nonsastra lisan, seperti debat harus dikembangkan.
2. Materi debat sangat bermanfaat dalam pembentukan karakter peserta didik dalam keterampilan berbicara.
3. Bahan ajar belum mampu memberikan contoh nyata dalam beberapa materi pembelajaran bahasa Indonesia

C. Pembatasan Masalah

Masalah merupakan hasil yang tidak sesuai harapan. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya suatu masalah. Namun, masalah tersebut harus disesuaikan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti tidak boleh terkecoh akan faktor-faktor tersebut yang bisa menyebabkan terbuangnya waktu dan biaya dalam meneliti karena tidak adanya fokus masalah dalam penelitian.

Moleong (2018:12) menyatakan bahwa,

Penelitian kualitatif menghendaki ditetapkan adanya batas dalam penelitian atas dasar fokus yang timbul sebagai masalah dalam penelitian. Hal tersebut disebabkan beberapa hal. Pertama, batas menentukan kenyataan jamak yang kemudian mempertajam fokus. Kedua, penetapan fokus dapat lebih dekat dihubungkan oleh interaksi antara peneliti dan fokus.

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada :

1. Bahan ajar yang akan dikembangkan berbasis audiovisual dalam bentuk video.
2. Materi debat dikembangkan dibatasi pada KD 3.12 :
Menghubungkan permasalahan/ isu, sudut pandang dan argumen beberapa pihak dan simpulan dari debat untuk menemukan esensi dari debat.
3. Materi debat dikembangkan dibatasi pada KD 4.12 :
Mengonstruksi permasalahan/isu, sudut pandang dan argumen beberapa pihak, dan simpulan dari debat secara lisan untuk menunjukkan esensi dari debat.
4. Objek penelitian dibatasi pada siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

D. Rumusan Masalah

Masalah-masalah yang telah teridentifikasi akan dicarikan solusinya. Untuk menemukan solusi yang tepat perlu dibuatnya sebuah rumusan masalah. Menurut Sugiyono (2017:88) “Rumusan masalah adalah

suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.”

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, adapun rumusan masalah penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar berbasis audiovisual sebagai bahan ajar materi debat siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar berbasis audiovisual sebagai bahan ajar debat siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam?
3. Bagaimana validasi produk oleh ahli materi, dan ahli media terhadap bahan ajar berbasis audiovisual sebagai bahan ajar materi debat siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan tertentu. Menurut Sanjaya (2014:290) “Tujuan penelitian dirumuskan sesuai dengan rumusan masalah penelitian.” Artinya, tujuan penelitian itu harus bersifat objektif. Pada penelitian pengembangan ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Mendeskripsikan bahan ajar berbasis audiovisual sebagai bahan ajar materi debat siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.
2. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar berbasis audiovisual sebagai bahan ajar materi debat siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

3. Mendeskripsikan validasi produk oleh ahli materi, dan ahli media terhadap bahan ajar berbasis audiovisual sebagai bahan ajar debat siswa kelas X SMA Negeri 1 Lubuk Pakam.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berkaitan dengan kontribusi apa yang akan diberikan oleh pelaksanaan penelitian tersebut. Setyosari (2010:264) mengatakan “Manfaat atau kegunaan penelitian itu biasanya terkait dengan atau membicarakan untuk keperluan apa dan siapa tanpa menjelaskan mengapa penelitian itu dilakukan.”

Manfaat penelitian terdiri dari :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia lebih baik dan meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan bahan ajar yang baik, berkualitas, dan bermutu.

- b. Bagi siswa

Mempermudah proses belajar karena hasil penelitian difokuskan agar siswa dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan guru.

c. Bagi guru

Memberikan inovasi agar giat mengembangkan bahan ajar sehingga pembelajaran di kelas lebih baik.