

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Prastowo (2017:1) Belajar adalah suatu proses pribadi yang harus dan merupakan akibat kegiatan pembelajaran. Guru melakukan kegiatan pembelajaran tidak selalu diikuti terjadinya kegiatan belajar pada peserta didik. Sebaliknya, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa harus ada guru yang mengajarkan. Namun, dalam kegiatan belajar, peserta didik ini ada kegiatan membelajarkan, yaitu misalnya yang dilakukan penulis buku bahan ajar, atau pengembang paket belajar dan sebagainya.

Kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang kompleks, karena melibatkan banyak komponen, ibarat suatu aktivitas produksi suatu produk/barang, bahan merupakan komponen yang akan diubah menjadi barang/produk jadi. Artinya, bahan harus ada setiap akan melaksanakan sesuatu. Prastowo (2017:35) “Bahan ajar bukan semata-mata dibuat berdasarkan imajinasi sang guru saja akan tetapi yang jauh lebih penting adalah berbasis pada kebutuhan peserta didik”. Saat pendidik ingin melakukan pengembangan dalam bahan ajar, pendidik harus mementingkan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran.

Sugiyono (2017:4) “Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan, pengetahuan, teori, tindakan dan

produk yang telah ada, sehingga menjadi lebih efektif dan efisien”. Menurut Panduan Pengembangan Bahan Ajar yang diterbitkan Depdiknas dalam Prastowo, (2014:153) “ada tiga tahap pokok yang perlu dilalui untuk mengembangkan bahan ajar, yaitu : analisis kebutuhan bahan ajar, memilih sumber belajar, dan menyusun peta bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bentuk bahan ajar”.

Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan prinsip pengembangan kurikulum. Hal ini sesuai dengan dokumen kurikulum 2013 yang menetapkan bahwa kurikulum harus tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, budaya, teknologi, dan seni. Kurikulum dikembangkan atas dasar kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, budaya, teknologi dan seni berkembang secara dinamis. Selanjutnya, kurikulum harus relevan dengan kebutuhan kehidupan. Artinya, kurikulum memberikan kesempatan peserta didik untuk mempelajari permasalahan dilingkungan masyarakat sebagai konten kurikulum dan kesempatan untuk mengaplikasikan yang dipelajari di kelas dalam kehidupan dimasyarakat. Mengikuti perkembangan kurikulum, bahan ajar mempunyai beberapa jenis, yaitu: bahan ajar cetak, bahan ajar tiga dimensi, bahan ajar audio dan bahan ajar video. Di sini penulis ingin mengembangkan bahan ajar cetak, salah satunya bahan ajar cetak berbentuk modul.

Prastowo (2017:94) “Modul adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunanya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator/guru. Dengan demikian maka sebuah modul harus dapat dijadikan sebuah bahan ajar sebagai pengganti fungsi guru”. Pada

dasarnya modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usianya agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik. Di sekolah, kebanyakan peserta didik melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar bersumber buku cetak dan LKS. Di mana buku cetak dan LKS tersebut masih mempelajari materi pembelajaran yang bersifat umum. Maka dari itu, pendidik harus lebih berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar, salah satu contohnya mengembangkan bahan ajar berbentuk modul. Agar modul yang dikembangkan tersebut lebih efektif digunakan, maka pendidik harus mengikuti perkembangan pembelajaran industri 4.0. Dengan demikian para pendidik dapat mengetahui keberhasilan kreativitas peserta didiknya, atau untuk mengetahui siapa diantara para peserta didiknya yang berhasil atau gagal. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT surat An-Nahl Ayat 16:

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ «١٦ : ١٢٥»

Artinya : “Sungguhny Tuhan-Mu, Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalannya dan mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.” (QS. An-Nahl, 16:125)

Perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini telah mempengaruhi segala bidang kehidupan. Salah satunya adalah bidang pendidikan. Kita dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan, yaitu dengan cara menyediakan bahan ajar

yang mudah diperoleh, mudah dimengerti dan menarik untuk pembaca, sesuai dengan perkembangan industri 4.0.

Pada era virtual, yang semuanya menuntut serba cepat, orang lebih menyukai penggunaan blog sebagai wadah untuk menulis. Dengan blog kita dapat menuangkan kata, angka, dan gambar. Tentu saja hal ini semakin menarik perhatian pengguna diary di masa lampau untuk menuangkan tulisannya. Tidak hanya itu, blog juga kemudian dijadikan alat untuk beriklan. Karena medianya yang mudah untuk dikunjungi orang dan tidak membutuhkan banyak biaya. Karena untuk membuat blog, pengguna dapat memakai secara gratis. Ratih (2012:2) “Blog bisa diartikan sebagai website yang memiliki konten, dapat berupa gambar, teks, link, audio juga video”.

Dari pengertian diatas, blog dapat digunakan untuk banyak hal. Karena banyaknya fasilitas yang terdapat di dalam blog dan sangat dibebaskan penggunaannya. Dengan kata lain, pengguna blog bisa berkreasi secara universal. Itulah sebabnya pada era industri 4.0 banyak banyak orang menggunakan blog, baik itu dibidang wirausaha, periklanan, dan juga pendidikan.

Di era industri 4.0 peserta didik dituntut untuk mampu menggunakan teknologi yang sedang berkembang. Pendidik harus lebih berinovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik menggunakan blog sebagai wadah bahan ajar untuk peserta didik, agar peserta didik lebih luasa dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran dalam memahami menulis karya ilmiah.

Dalman (2014:5) Karya ilmiah merupakan karya tulis yang isinya berusaha memaparkan suatu pembahasan secara ilmiah yang dilakukan

oleh seorang penulis atau peneliti. Tujuannya untuk memberitahu sesuatu hal secara logis dan sistematis kepada para pembaca. Karya ilmiah biasanya ditulis untuk mencari jawaban mengenai sesuatu hal dan untuk membuktikan kebenaran tentang sesuatu yang terdapat dalam objek tulisan.

Karya tulis ilmiah dapat dikatakan sebagai hasil rangkaian gagasan yang merupakan hasil pemikiran yang didasarkan pada fakta, peristiwa, dan gejala yang disampaikan secara akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Maka seharusnya, jika tulisan ilmiah sering mengangkat tema seputar hal-hal yang baru (aktual) dan belum pernah ditulis orang lain. Munculnya pembaruan kurikulum, maka perlu adanya suatu cara dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran menulis karya ilmiah. Sebagai alternatif pemecahan masalah, digunakan suatu pendekatan baru yaitu pendekatan berbasis genre sebagai salah satu cara dalam pengajaran menulis karya ilmiah siswa kelas XI SMA. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Modul Menulis Karya Ilmiah Berbentuk Essai Melalui Pendekatan *Genre Report* dengan Media Blog Kelas XI SMA”**.

Namun karena pandemi virus covid-19 yang terjadi di Indonesia saat ini, berdasarkan surat edaran menteri pendidikan tentang pencegahan covid-19 dalam pendidikan, sehingga tidak memungkinkan peneliti melakukan penelitian lapangan. Maka dari itu, peneliti menggunakan model 4D yang diadaptasi dari Thiagarajan namun hanya sampai pada tahap *Develop* (pengembangan) Dimana peneliti akan menguji kevaliditasan produk tersebut yang merupakan bahan ajar menulis karya ilmiah melalui pendekatan genre.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah sangat dibutuhkan dalam sebuah penelitian dan memiliki peran yang sangat penting. Arikunto (2014:69) “Memilih masalah penelitian adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian”.

Berdasarkan pengertian identifikasi masalah dan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Pembelajaran menulis karya ilmiah kelas XI SMA belum menggunakan teknologi industri 4.0
2. Buku bahan ajar menulis karya ilmiah kelas XI SMA hanya memuat mata pelajaran menulis karya ilmiah secara umum
3. Buku bahan ajar menulis karya ilmiah kelas XI SMA masih menggunakan bersumber buku cetak dan LKS

C. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan suatu hal yang akan menjadi focus peneliti. Sugiyono (2017:79) “Masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti, suatu kondisi yang ingin diperbaiki, atau suatu keinginan yang ingin dieliminasi/dihilangkan”. Berdasarkan pendapat tersebut dan uraian pada identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah seperti berikut:

1. Materi yang digunakan dalam pengembangan ini sesuai dengan kompetensi dasar (KD 4.15) yaitu mengonstruksi sebuah karya ilmiah dengan memperhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan karya ilmiah

2. Produk bahan ajar yang dikembangkan adalah dalam bentuk modul untuk pembelajaran menulis karya ilmiah kelas XI SMA melalui pendekatan genre *report*
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran menulis karya ilmiah kelas XI SMA melalui pendekatan genre *report* berbentuk blog

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan tulisan yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai suatu kasus atau topik tertentu yang biasanya terletak di awal proposal atau laporan. Sugiyono (2017:88) “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan modul dengan bantuan media blog sebagai bahan ajar materi pembelajaran menulis karya ilmiah kelas XI SMA melalui pendekatan genre *report*
2. Bagaimanakah kevaliditasan modul dengan bantuan media blog sebagai bahan ajar materi pembelajaran menulis karya ilmiah kelas XI SMA melalui pendekatan genre *report*
3. Bagaimanakah kelayakan modul dengan bantuan media blog sebagai bahan ajar materi menulis karya ilmiah kelas XI SMA melalui pendekatan genre *report*

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan mengungkapkan keinginan peneliti untuk memperoleh jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan. Rosidi (2009:98) “Tujuan penelitian mengungkapkan tentang sasaran yang ingin dicapai dengan dilakukannya penelitian terhadap masalah yang telah dikemukakan sebelumnya”.

Berdasarkan definisi tujuan penelitian dan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan modul dengan bantuan media blog sebagai bahan ajar materi pembelajaran menulis karya ilmiah kelas XI SMA melalui pendekatan *genre report*
2. Mendeskripsikan kevaliditasan modul dengan bantuan media blog sebagai bahan ajar materi pembelajaran menulis karya ilmiah kelas XI SMA melalui pendekatan *genre report*
3. Mendeskripsikan kelayakan modul dengan bantuan media blog sebagai bahan ajar materi menulis karya ilmiah kelas XI SMA melalui pendekatan *genre report*

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Manfaat penelitian juga bisa dikatakan sebagai keuntungan atau potensi yang bisa diperoleh oleh pihak-pihak tertentu setelah sebuah penelitian selesai.

Nurdin (2019:238) Manfaat penelitian ini berisikan uraian manfaat yang dihasilkan dari dilaksanakannya penelitian itu. Jadi tinggal kita pikirkan saja, kira-kira manfaat apa yang dapat kita peroleh jika kita melakukan penelitian tersebut. Kemudian yang perlu kita ketahui

bahwa manfaat penelitian itu dapat kita bagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis, dan praktis. Berdasarkan uraian pada tujuan penelitian diatas, maka manfaat dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan bahan ajar bahasa indonesia menjadi lebih baik, sehingga meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Peneliti :

Menambah pengetahuan, wawasan, dalam menghasilkan produk pembelajaran yang baik, berkualitas dan bermutu.

- b. Bagi Siswa :

Mempermudah proses pembelajaran menulis karya ilmiah melalui pendekatan *genre reports* di kelas.

- c. Bagi Guru

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