

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting pada masa sekarang ini dan salahsatu tolak ukur kemajuan suatu bangsa, karena pendidikan adalah kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi dalam kehidupan umat manusia. Suatu bangsa bisa dikatakan maju apabila pendidikan dalam bangsa tersebut maju. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa “Pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan kondisi dan proses pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru terhadap siswa dalam rangka menuju kepada kedewasaan. Aswan (2016:20) menyatakan bahwa “Pendidikan merupakan proses perubahan sikap manusia untuk mengembangkan kemampuan diri sendiri menjadi lebih baik, dan proses tersebut dilalui oleh setiap individu melalui pendidikan yang dituangkan dalam proses pembelajaran”. Darmawan (2014:34) menjelaskan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan mengajar, metode, alat dan evaluasi.” Komponen-komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model- model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar merupakan suatu pemahaman tentang desain pembelajaran. Selain itu, pengembangan bahan ajar juga mempertimbangkan sifat materi ajar, jumlah siswa, dan ketersediaan materi. Pengembangan bahan ajar menggunakan prinsip luwes. Prinsip luwes artinya dapat menerima hal-hal baru yang belum tercakup dalam isi mata pelajaran pada saat pengimplementasiannya. Prinsip luwes siswa mampu menerima hal-hal baru dalam isi mata pelajaran yang belum tercakup pada bahan ajar yang disampaikan oleh guru. Pengembangan bahan ajar

yang menyenangkan dan dapat menanamkan nilai-nilai moral pada siswa sangat diperlukan.

Bahan ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Magdalena (2020:134) “Bahan ajar merupakan sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang mempresentasikan konsep yang mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi”. Dalam mengembangkan bahan ajar guru harus menguasai materi dalam kompetensi dengan baik agar proses pembelajaran menjadi efektif. Mengingat pentingnya sumber belajar karena dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran maka semakin dibutuhkan penunjang pembelajaran yang efektif dan efisien seperti halnya bahan ajar. Teknologi yang semakin canggih dan zaman yang semakin modern sangat membutuhkan adanya pengembangan-pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa saat ini dengan mementingkan efek jangka panjang yang dirasakan, seperti skill yang didapat siswa selama belajar di sekolah.

Sanjaya (2013:13) “Dalam proses pembelajaran guru memiliki peranan penting dalam mencapai keberhasilan hasil belajar siswa”. Dalam praktiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran perlu menciptakan suasana pembelajaran yang baik dengan menggunakan strategi atau media dalam penyampaian materi. Media yang digunakan haruslah tepat sesuai dengan kebutuhan agar dapat membantu dalam memecahkan masalah belajar siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin maju, dunia pendidikan terus mengalami inovasi. Contohnya dalam pembelajaran sudah menggunakan perangkat elektronik, seperti laptop, tablet dan *smartphone*. Sejalan dengan hal ini penggunaan teknologi khususnya *smartphone* terus meningkat pesat. Terhitung pada tahun 2020 berdasarkan hasil riset *cyber threat*, untuk Indonesia pengguna internet mencapai 175,4 juta jiwa dengan pengguna *smartphone* sebanyak 338,2 juta unit. Melihat fakta ini tentunya guru harus mengikuti tuntutan zaman untuk berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di dalamnya.

Teknologi yang semakin canggih menjadi peluang sekaligus rintangan bagi guru yang dapat digunakan untuk mendorong proses pembelajaran yang dilakukan sehingga siswa dapat belajar di manapun dan kapanpun, karena rata-rata siswa di Indonesia lebih sering menggunakan handphonedaripada buku. Sumiyatun (2017:23) menyatakan bahwa “Siswa bisa belajar apa saja sesuai dengan minat dan gaya belajar, siswa dapat belajar dan menambah pengetahuannya dengan mengakses beragam informasi yang tersedia di internet baik melalui fasilitas komputer pribadi (PC), laptop atau telepon genggam.” Guru sebagai fasilitator dalam dunia pendidikan perlu memanfaatkan bahkan mengembangkan produk teknologi untuk meningkatkan proses belajar siswa sehingga guru tidak hanya berpedoman pada buku pedoman dalam mengajar di kelas, tetapi juga harus berusaha untuk meningkatkan pembelajaran dengan menunjukkan kerja kolaboratif, inovasi, dan peningkatan pembelajaran. Guru harus memiliki cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan menyiapkan bahan ajar yang berkualitas bagi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di MA Tahfizh Al-Habibi kelas X kurangnya minat siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia karena berbasis teks, terutama bahan ajar yang digunakan tidak mendukung siswa tertarik untuk membaca sehingga hal ini memberikan dampak yang signifikan dalam hasil belajar dan tingkat pemahaman siswa. Oleh karena itu, penting untuk menumbuhkan minat siswa pada pelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi berbasis teks. Disamping hal itu sekolah tersebut lebih memfokuskan siswa pada pelajaran agama. Maka dari itu peneliti tertarik untuk menumbuhkan ketertarikan siswa pada pelajaran bahasa Indonesia dan juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Peneliti memilih melakukan mengembangkan bahan ajar, dimana bahan ajar yang dikembangkan akan di buat dengan semenarik mungkin agar siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi berbasis teks. Meningkatkan minat membaca siswa memerlukan perangkat pembelajaran yang efektif. Menurut Depdiknas (2003), “Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menyajikan materi, membantu siswa dalam memahami materi, serta

memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari”.

Salah satu pembelajaran dalam Bahasa Indonesia yang terdapat dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks sudah tidak menjadi hal baru dalam bidang pendidikan. Berdasarkan jenisnya, teks terbagi atas beberapa, diantaranya adalah teks eksposisi yang diajarkan untuk siswa kelas X. Pada teks eksposisi, terdapat beberapa bagian yang harus dipahami oleh peserta didik sehingga guru perlu memperhatikan berbagai hal penting ketika mengajarkan teks eksposisi, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan berpengaruh terhadap perkembangan sikap peserta didik. Hal ini perlu menjadi perhatian guru karena dalam mempelajari teks eksposisi siswa harus memahami materi dalam bidang pengetahuan selain itu keterampilan siswa juga harus diperhatikan dan dilatih oleh guru, misalnya dalam menulis teks eksposisi. Berdasarkan pada hasil pengamatan, minat siswa dalam membaca teks terbilang rendah, sehingga mempengaruhi pemahaman siswa pada materi teks eksposisi. Sedangkan bagian penting dalam mempelajari teks eksposisi siswa perlu memahami materi dengan baik agar siswa dapat menguasai materi teks eksposisi

Maka dari itu peneliti akan melakukan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti akan mengembangkan media buku elektronik (*E-Book*).

*E-book* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. (Hussein, 2018) Menyatakan bahwa “*E-book* adalah buku elektronik yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah”. (Fathurahman, 2018) “*E-book* juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuannya masing-masing”. Selain itu, *E-book* juga dapat dilengkapi dengan kearifan lokal sebagai salah satu sumber belajar siswa. Menurut (Depdiknas, 2005) “Kearifan lokal merupakan

pengetahuan, nilai-nilai, dan praktik yang berkembang dalam masyarakat setempat yang memiliki nilai-nilai yang tinggi bagi masyarakat dan dapat dijadikan sumber belajar yang berguna bagi siswa”. Menurut Supriyanto (2017), “Kearifan lokal dapat membantu siswa dalam mengembangkan kreativitas dan imajinasi serta meningkatkan rasa nasionalisme siswa”.

Sehubungan dengan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *E-book* Materi Teks Eksposisi Berbantuan Aplikasi *Canva* Dengan *Model Problem Based Learning* (PBL) Siswa Kelas X MA Tahfizh Al-Habibi".

## **B. Identifikasi Masalah**

Penelitian dilakukan setelah ditemukannya suatu masalah sehingga dicarikan solusi untuk masalah tersebut. Menurut Arikunto (2013:40) “Masalah penelitian dapat berasal dari berbagai sumber, yaitu dari pengalaman bekerja sehari-hari, dari hasil membaca atau menelaah buku-buku, atau dari yang dirasakan masalah oleh orang lain.” Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, masalah penelitian yang diambil oleh peneliti adalah rendahnya minat membaca yang berdampak pada pemahaman materi oleh siswa

Selaras dengan pendapat Arikunto, Elwi (2021:42) mengatakan, bahwa “Penguasaan lapangan, pengertian terhadap segala fakta, serta pemahaman terhadap buah pikiran para ahli, merupakan bantuan yang memudahkan setiap orang melihat berbagai hal sebagai masalah penelitian”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Proses pembelajaran masih menggunakan buku paket yang tidak dapat meningkatkan minat membaca siswa.
2. Kurangnya ketertarikan siswa pada pelajaran bahasa Indonesia
3. Dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang menarik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

### C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah merupakan pokok-pokok masalah yang ditemukan peneliti pada identifikasi masalah. Menurut Sugiyono (2016:35) “Adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, agar penelitian lebih terfokus, maka peneliti tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada objek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan fokus.”

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yang bertujuan agar pembahasan masalah tidak terlalu luas. Beberapa pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. KD (Kompetensi Dasar) yang digunakan dalam *e-book* adalah:
  - 3.4 menganalisis struktur, dan kebahasaan teks eksposisi
  - 4.4 mengontruksikan teks eksposisi dengan memerhatikan isi (permasalahan ,argumen, pengetahuan, dan rekomendasi) struktur dan kaidah kebahasaan.
2. Objek penelitian dibatasi pada siswa kelas X MA Tahfizh Al-Habibi degan materi teks eksposisi
3. Pengembangan bahan ajar berupa *e-book* pada materi teks eksposisi. Peneliti ingin meningkatkan minat membaca siswa pada materi teks eksposisi dengan menggunakan media *e-book*.

### D. Rumusan Masalah

Pada latar belakang sebelumnya telah dipaparkan masalah yang akan diteliti dan masalah apa yang akan diselesaikan. Menurut pendapat Sugiyono (2018:35) “Rumusan masalah itu merupakan suatu pernyataan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Namun demikian terdapat kaitan erat antara masalah dan rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah”.

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan *e-book* materi teks eksposisi berbantuan aplikasi *canva* dengan *model problem based learnig* (PBL) siswa kelas X MA Tahfizh Al-Habibi?
2. Bagaimana tingkat validitas *e-book* materi teks eksposisi berbantuan aplikasi *canva* dengan *model problem based learnig* (PBL) siswa kelas X MA Tahfizh Al-Habibi?
3. Bagaimana tingkat kelayakan *e-book* materi teks eksposisi berbantuan aplikasi *canva* dengan *model problem based learnig* (PBL) siswa kelas X MA Tahfizh Al-Habibi?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian sebaiknya merangkum berbagai hal mengenai apa saja yang akan diteliti sehingga mendapatkan hasil yang optimal dari penelitian yang dilakukan. Menurut Sugiyono (2017:85) “Sebuah penelitian pasti mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian yaitu agar data dapat ditemukan dikembangkan, dan dibuktikan.”

Pada penelitian pengembangan ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, yaitu:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan *e-book* materi teks eksposisi berbantuan aplikasi *canva* dengan model *problem based learning* (PBL) siswa kelas X MA Tahfizh Al-Habibi
2. Mendeskripsikan tingkat validitas *e-book* materi teks eksposisi berbantuan aplikasi *canva* dengan model *problem based learning* (PBL) siswa kelas X MA Tahfizh Al-Habibi
3. Mendeskripsikan tingkat kelayakan *e-book* materi teks eksposisi berbantuan aplikasi *canva* dengan model *problem based learning* (PBL) siswa kelas X MA Tahfizh Al-Habibi

## F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat, manfaat tersebut bisa bersifat teoritis dan praktis. Sugiyono (2017:86) menyatakan bahwa “Hasil penelitian dan pengembangan bermanfaat untuk mengendalikan mutu input, proses dan output sehingga kualitas pendidikan dapat meningkat pada gradasi yang tinggi.” Manfaat penelitian berkaitan dengan kontribusi apa yang akan diberikan oleh pelaksanaan penelitian tersebut.

Secara umum manfaat penelitian terbagi menjadi dua, yaitu manfaat penelitian secara teoritis dan secara praktis:

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran bahasa Indonesia utamanya padapengembangan *e-book* pada materi teks eksposisi, dan tambahan ilmu bagi peneliti dan juga pembaca.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi peneliti

Untuk menumbuhkan pengetahuan agar setelah lulus dan menjadi guru dapat menambah kreativitas dalam pengembangan *e-book* bahasa Indonesia.

#### b. Bagi siswa

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

#### c. Bagi guru

untuk masukan bagi pendidik atau guru terhadap pengembangan *e-book* pada materi selain pengembangan teks eksposisi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN PENELITIAN RELEVAN**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Hakikat Pengembangan dan Penelitian**

Metode pengembangan dan penelitian atau sering disebut dengan dengan istilah *research and development* merupakan salah satu penelitian yang umumnya digunakan dalam dunia pendidikan, untuk itu perlu dipahami pengertian pengembangan secara umum. Arikunto (2013:54) “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang berfungsi untuk menguji, mengembangkan, dan menciptakan produk tertentu.” Sedangkan menurut Endang (2014:42) “Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Dalam pembelajaran, kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan, terdiri dari perangkat keras pembelajaran, perangkat lunak, bahan visual, audio, dan program atau paket yang merupakan paduan berbagai bagian”. Menurut Punaji Setyosari (2013:222-223) “Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji.

##### **2. Bahan Ajar**

###### **a. Definisi Bahan Ajar**

Dalam proses pembelajaran banyak unsur-unsur yang harus dilibatkan agar tujuan pembelajaran tercapai maksimal. Bahan ajar merupakan salah satu unsur yang harus ada. Bahan ajar dapat mempermudah guru dan siswa dalam mempelajari suatu

materi ajar. Petunjuk al-Quran mengenai metode belajar dan pembelajaran dijelaskan dalam surah An-Nahl:125

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ  
أَحْسَنُ

Artinya: "Serulah manusia kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik." (QS. Al-Nahl:125).

Ayat di atas menjelaskan mengenai kewajiban belajar dan pembelajaran serta metode yang digunakan dalam pembelajaran. Allah SWT menyuruh dalam arti mewajibkan kepada Nabi Muhammad SAW dan umatnya untuk belajar dan mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang baik. Keterkaitan ayat tersebut dengan pendidikan yaitu dalam proses pembelajaran sudah seharusnya menggunakan metode yang baik agar memudahkan siswa dalam belajar dan menyerap materi yang disampaikan. Sama halnya dengan pembuatan bahan ajar, bahan ajar harus terus dikembangkan dengan metode yang baik agar memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Prastowo (2017:26) menyatakan bahwa "Bahan ajar adalah segala bahan (baik itu informasi, kompetensi yang akan dikuasai siswa dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran." Kompetensi yang dimaksud adalah kompetensi dasar yang ingin dicapai sesuai dengan silabus yang berlaku. Sedangkan menurut Zia (2019:79) "Bahan ajar merupakan seperangkat materi pelajaran yang dapat membantu tercapainya tujuan kurikulum yang disusun secara sistematis dan utuh sehingga tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan, memudahkan siswa belajar dan memudahkan guru mengajar." Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan salah satu penunjang pembelajaran yang dapat membantu tenaga pengajar dalam proses pembelajaran demi pencapaian tujuan

pembelajaran yang optimal, dapat dimuat dalam berbagai bentuk, seperti cetak, bentuk audio, bentuk audiovisual, dan media interaktif.

### **b. Jenis-jenis Bahan Ajar**

Bahan ajar terdapat berbagai macam jenis yang dapat digunakan guru dan disesuaikan dengan materi dalam proses pembelajaran. Secara umum menurut Prastowo (2015: 43) “Bahan ajar berbasis teknologi meliputi film, siaran radio, siaran televisi dan video interaktif. Bahan ajar yang digunakan untuk praktik misalnya lembar observasi, dan wawancara.” Bahan ajar yang dibutuhkan manusia untuk berinteraksi contohnya telepon, *handphone* dan sebagainya.

Menurut Saleh (2015:119-120) jenis-jenis bahan ajar berdasarkan sifatnya dapat dibagi empat macam yaitu:

#### **1) Bahan ajar menurut bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu:**

- a) Bahan ajar cetak merupakan sejumlah bahan ajar yang berbentuk kertas untuk keperluan pembelajaran atau untuk menyampaikan sebuah informasi. Misalnya buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, foto atau gambar, dan lain-lain.
- b) Bahan ajar dengar atau program audio merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan sinyal radio secara langsung, yang mana dapat dimainkan atau didengarkan oleh seseorang atau sekelompok orang. Misalnya kaset, radio, compact disk audio.
- c) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual) merupakan kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara sekuensial. Misalnya film, video *compact disk*.
- d) Bahan ajar interaktif yakni kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang kemudian dimanipulasi oleh penggunanya atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Misalnya *compact disk interaktive*.

#### **2) Bahan ajar berdasarkan sifatnya dapat dibagi empat macam, yaitu:**

- a) Bahan ajar yang berbasis cetak misalnya buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan ajar siswa, bahan tutorial, buku kerja siswa, peta, foto bahan dari majalah, koran, dan lain sebagainya.

- b) Bahan ajar yang berbasis teknologi misalnya audio cassette, siaran radio, slide, filmstrps, film video cassette, siaran televisi, video interaktif, komputer based tutorial, dan multimedia.
- c) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek misalnya kit sains, lembar observasi, lembar wawancara, dan lain sebagainya.

Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaktif manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh) misalnya, telepon, handphone, video conferencing, dan lain sebagainya.

### **3. Media *E-book***

#### **a. Defenisi *E-book***

(Shiratuddin dalam Restiyowati dan Sanjaya, 2012) “*E-book* atau *electronikbook* adalah buku teks yang dikonversi menjadi format digital, *e-book* juga memiliki pengertian sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung database multimedia sumber daya instruksional yang menyimpan presentasi multimedia tentang topik dalam sebuah buku”. Menurut Alwan dalam Pixyoriza (2018) “Digital Book atau sering disebut *E-book (Electronic Book)* dalam dunia pendidikan merupakan publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya”. Saadiyah (2008) dalam Yusminar (2014) mengemukakan bahwa “*e-book* adalah versi elektronik dari sebuah buku cetak tradisional yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer pribadi atau dengan menggunakan alat teknologi informasi lainnya”. Alat baca *e-book* dapat merupakan aplikasi perangkat lunak untuk digunakan pada komputer misalnya dari microsoft yang dapat diunduh gratis atau pada telepon pintar (gawai).

Berdasarkan pendapat di atas *e-book* merupakan buku elektronik dari sebuah buku tradisional dengan fitur digital yang dapat membantu pembaca dan merupakan alat yang menarik bagi kebanyakan peserta didik. Digital book menjadi bukti perkembangan teknologi canggih yang diharapkan dapat berkembang dari masa ke masa untuk memperbaharui buku kertas tradisional untuk masa depan prospektif.

## **b. Fungsi dan Manfaat *E-book***

*E-book* difungsikan sebagai media belajar yang dapat meningkatkan produktivitas belajar dan sebagai alat bantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Berdasarkan yang disampaikan Fatah (2015) melalui kompasiana.com “Beberapa fungsi *E-book* sebagai media belajar yaitu dapat meningkatkan produktivitas belajar. Proses pembelajaran tidak lepas kaitannya dengan sumber belajar yang berupa buku-buku bacaan seperti *E-book*”. *E-book* juga sebagai referensi yang tidak terbatas, jadi tidak terpaku pada satu sumber belajar. *E-book* membantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. *E-book* yang berupa data digital sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file, sehingga pendidik tidak kehabisan bahan belajar untuk peserta didik. *E-book* dapat mengurangi beban pendidik dalam menyajikan informasi, informasi yang diberikan melalui *E-book* lebih konkret dan memungkinkan pembelajaran bersifat individual sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan pendidik, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya, pembelajaran lebih terarah, dapat memberikan pengetahuan langsung hasil dari membaca, memungkinkan pemberian informasi yang lebih luas kepada pesertadidik.

*E-book* atau bisa disebut buku elektronik ini selain praktis juga sangat membantu bagi siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Ahmad husein dalam buku elektronik (ahmadhusein.com.2012) mendefinisikan *e-book* juga memiliki beberapa fungsi diantaranya:

- 1) Sebagai media pembelajaran *e-book* memiliki fungsi dapat meningkatkan produktifitas belajar. Proses pembelajaran tidak lepas kaitannya dengan sumber belajar yang berupa buku-buku bacaan seperti *e-book* juga sebagai referensi yang tidak terbatas, jadi tidak terpaku pada satu sumber belajar.
- 2) Berbeda dengan buku cetak, buku digital dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Dibandingkan dengan buku cetak, *E-book* dapat disebarluaskan secara lebih mudah, baik melalui media seperti website, kelas maya, email dan media digital yang lain.
- 4) Dalam perangkat lunak buku digital, Guru dapat memberikan catatan

tertentu pada materi, mencari kata atau kalimat tertentu dalam materi, menampilkan file multimedia untuk memperkaya konten buku. Hal tersebut sangat membantu siswa memahami materi ajar dengan lebih baik dan lebih cepat.

- 5) Memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk lebih mudah berbagi informasi, dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
- 6) Melindungi informasi yang disampaikan.

(Candra 2016 dalam Tyka Irnawati 2022) “Manfaat E-book diharapkan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa sehingga mengurangi kejenuhan siswa pada saat kegiatan belajar”. Menurut Pastore 2008 terdapat beberapa manfaat dari *E-book* yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat baca.  
Dewasa ini orang menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar monitor daripada didepan buku cetak
2. Ramah bagi lingkungan.  
*E-book* menghemat pohon, menyingkirkan kebutuhan tempat untuk membuang buku-buku lama. *E-book* menghemat biaya transportasi dan polusi terkait dengan pengiriman buku cetak ke berbagai wilayah.
3. Memelihara atau menjaga keawetan buku.  
*E-book* tidak mengenal umur atau tahan lama (tidak terbakar, berjamur, keropos, busuk atau hancur).
4. Lebih cepat diproduksi dan direvisi  
Dibandingkan dengan buku cetak yang memungkinkan pembaca untuk membaca buku tentang isu-isu dan peristiwa mutakhir.
5. Sangat mudah diperbaharui  
Untuk memperbaiki kesalahan dan/atau menambah informasi baru.

Selain itu *e-book* juga memiliki beberapa manfaat lainnya menurut Suparno, 2018 sebagai berikut:

- a. *E-book* memberikan dampak yang luar biasa pada kemajuan teknologi dalam pendidikan. Bagi seorang pendidik sangat terbantu dengan adanya *E-book* dengan berbagai kemudahannya. Pendidik akan lebih mudah mencari sumber materi pelajaran, menambah referensi sumber belajar. Pendidik tidak perlu beranjak dari tempat satu ketempat lainnya yang membuang waktu dan energi, karena *E-book* bisa didapatkan dari situs web, hanya perlu duduk dan searching dengan akses internet.
- b. Rencana Pelajaran dan desain pembelajaran dikembangkan yang dapat diimplementasikan dengan media *e-book* mengacu pada kemampuan belajar sebuah situasi, fenomena, pertanyaan, atau

- masalah ekonomi sebagai pengambilan keputusan yang rasional melalui aspek interpretasi, analisis, evaluasi, kesimpulan, dan penjelasan.
- c. Bagi peserta didik *E-book* juga sangat membantu untuk proses belajar diluar kelas atau dirumah. Peserta didik yang memiliki akses internet di rumah bisa mengunduh *E-book* dari situs atau bisa juga cari akses internet gratis di area hotspot. *E-book* berperan sebagai penunjang materi tambahan pengetahuan.
  - d. Dengan menggunakan *e-book* atau buku elektronik maka secara otomatis kita tidak akan menggunakan kertas lagi.
  - e. Mudah dibawa, karena bentuknya yang soft file jadi lebih praktis dan hanya perlu membawa *handphone* atau laptop saja untuk dapat mengaplikasikannya.
  - f. Ukuran penyimpanan kecil, tidak seperti kita menyimpan buku membutuhkan tempat yang luas untuk menyimpannya.
  - g. Murah dan praktis, kita tidak perlu keluar uang banyak untuk mendapatkannya hanya perlu sambungan internet atau wifi.
  - h. Tahan lama, tidak seperti buku jika sudah terlalu lama akan rusak dan warna pada buku tersebut akan berubah

Berdasarkan pendapat di atas, maka disimpulkan dengan adanya *e-book* akan membawa dampak positif bagi proses pembelajaran, *e-book* memberikan banyak manfaat bagi penggunanya. *E-book* dapat dijadikan acuan dalam belajar baik guru maupun siswanya, lebih praktis dan lebih menyenangkan, tidak memerlukan tempat penyimpanan yang banyak, dan menjadi lebih hemat karena tidak perlu untuk membeli buku cetak lagi. *E-book* memudahkan para pengajar agar memberikan ilmu seefisien mungkin terhadap muridnya dan juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Penggunaan *e-book* yang sangat efisien membuat siswa dapat membaca buku dimana saja dan kapan saja. Hal tersebut juga berdampak baik bagi lingkungan sekitar karena penggunaan *e-book* melalui *handphone* atau laptop maka dari itu *e-book* sangat meminimalisir penggunaan kertas.

### **c. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Melalui *E-book***

*E-book (Elektronic Book)* atau dikenal dengan istilah buku digital adalah versi elektronik dari buku, berisi informasi digital dapat berupa teks atau gambar. *E-book* muncul sebagai upaya memenuhi keinginan pengguna terhadap ketersediaan informasi tersebut. Kehadiran *e-book* mempunyai sisi kelebihan di samping juga

mempunyai sisi kelemahan. Raharjo (2002:3) mengemukakan kelebihan dan kelemahan dari buku elektronik adalah:

#### Kelebihan Media Pembelajaran *E-book*

- a) Mudah dibawa  
Beberapa buku dalam format buku elektronik dapat dibawa dengan mudah, sementara itu membawa buku dalam format cetak sangat berat.
- b) Tidak lapuk  
Buku elektronik tidak menjadi lapuk layaknya buku biasa. Format digital dari buku elektronik dapat bertahan sepanjang masa dengan kualitas yang tidak berubah.
- c) Mudah diproses  
Isi dari buku elektronik dapat dilacak, di-*search* dengan mudah dan cepat. Hal ini sangat bermanfaat bagi orang yang melakukan studi literature.
- d) Penggandaan (duplikasi, *copying*)  
Buku elektronik sangat mudah dan murah. Untuk membuat ribuan *copy* dari buku elektronik dapat dilakukan dengan murah, sementara untuk mencetak ribuan buku membutuhkan biaya yang sangat mahal.
- e) Mudah didistribusikan  
Pendistribusian dapat menggunakan media elektronik seperti internet.

#### Kelemahan Media Pembelajaran *E-book*

- a) Bila data di pada gawai atau laptop terhapus maka kemungkinan besar *e-book* juga akan hilang.
- b) Membutuhkan perangkat lunak untuk membukanya baik komputer maupun alat lainnya.
- c) Mata tidak terbiasa membaca di monitor, membuat mata lelah.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *e-book* memiliki beberapa kelebihan yaitu *e-book* mudah dibawa, tidak mudah lapuk, mudah diproses, mudah di-*copy* dan juga mudah didistribusikan. Walaupun banyak kelebihan dan manfaat yang kita dapatkan dalam menggunakan *e-book*, terdapat juga beberapa kelemahan dari *e-book* yaitu penyimpanan dalam bentuk file rentan hilang, penggunaan hanya bisa melalui gawai ataupun alat elektronik lainnya, dan efek cahaya dari alat elektronik tersebut membuat mata lelah.



#### **4. Teks Eksposisi**

##### **a. Pengertian Teks Eksposisi**

Menurut Kosasih (2014:25) teks eksposisi merupakan “Teks yang menyajikan pendapat atau gagasan yang dilihat dari sudut pandang penulisnya dan berfungsi untuk meyakinkan pihak lain bahwa argumen-argumen yang disampaikan itu benar dan berdasarkan fakta-fakta”.Teks eksposisi adalah sebuah bentuk teks atau tulisan yang memuat tentang informasi maupun pengetahuan. Zainurrahman (2013:128) menyatakan “Teks adalah seperangkat unit bahasa baik lisan maupun tulisan,dengan ukuran tertentu serta tujuan tertentu, teks bersifat sistimatis dan memiliki struktur teratur dan teks bisa berupa kata, kalimat, paragraf, dan wacana”.Sedangkan, Karaf (2018:7) “Eksposisi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menguraikan objek sehingga memperluas pandangan atau pengetahuan pembaca”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teks eksposisi adalah jenis atau ragam teks yang memiliki fungsi menyampaikan gagasan-gagasan berupa pikiran tentang suatu topik. Teks eksposisi adalah salah satu tujuan yang memaparkan atau menerangkan suatu objek agar orang lain dapat mengetahui tentang objek tersebut dengan penulisan yang faktual.Paragraf eksposisi ini bersifat ilmiah atau dapat dikatakan non-fiksi. Salah satu kompetensi yang harus dicapai siswa adalah keterampilan menulis teks ekposisi, apabila siswa telah mencapai keterampilan menulis teks eksposisi maka siswa harus dapat memahami struktur teks eksposisi.

##### **b. Ciri-Ciri Teks Eksposisi**

Teks eksposisi merupakan teks yang menjelaskan informasi dan meyakinkan pembaca. Oleh karena itu, teks eksposisi berisi informasi, ajakan sebagaimana dikemukakan. Dalam menulis tekseksposisi kita harus memperhatikan ciri dari tekseksposisi tersebut, adapun ciri dari teks eksposisi menurut E. Kosasih (2013):

- 1) Penjelasan bersifat informasi
- 2) Pembahasan masalahnya bersifat objektif
- 3) Tidak mempengaruhi pembaca

- 4) Penjelasannya dinyatakan dengan bukti yang konkret (tidak mengada-ada)
- 5) Pembahasannya bersifat logis dan sistematis.

Dalam Keraf (2017:4-5) ciri-ciri teks eksposisi diuraikan sebagai berikut:

- 1) Teks eksposisi hanya berusaha untuk menjelaskan atau menerangkan suatu pokok permasalahan
- 2) Dalam eksposisi penulis menyerahkan keputusannya kepada pembaca
- 3) Gaya yang bersifat informatif
- 4) Bahasa yang digunakan adalah bahasa berita tanpa rasa subjektif dan emosional
- 5) Pada eksposisi, fakta-fakta dipakai hanya sebagai alat konkritisasi.

Secara terperinci Semi (2003:37) mengemukakan ciri-ciri teks eksposisi sebagai berikut, “Berupa tulisan yang memberikan pengertian dan pengetahuan menjawab pertanyaan apa, mengapa, kapan, dan bagaimana; disampaikan dengan lugas dengan bahasa baku; menggunakan dengan nada netral, tidak memihak, dan memaksakan sikap penulis terhadap pembaca”.

Dari beberapa ciri-ciri yang disebutkan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri teks eksposisi adalah sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan dan menerangkan informasi atau pengetahuan tentang suatu hal
- 2) Berisi pendapat dan fakta baik itu menggunakan angka, peta, dan grafik
- 3) Fakta dipakai sebagai alat konkretisasi dan alat kontribusi
- 4) Menggunakan bahasa baku dan lugas serta bahasa berita tanpa rasa subjektif dan emosional
- 5) Bersifat netral dan tidak memihak
- 6) Memerlukan analisis dan sintesis
- 7) Menggali sumber ide dari pengalaman, pengamatan, penelitian, serta sikap dan keyakinan
- 8) Penutup berisi penegas

### c. Fungsi Teks Eksposisi

Fungsi teks eksposisi adalah sebagai teks pemberi informasi kepada pembaca tentang suatu hal. Menurut Kosasih (2014 dalam jurnal Deni Iskandar dkk: 2018) “Teks eksposisi menyajikan pendapat atau gagasan yang dilihat dari sudut pandang penulisnya yang berfungsi untuk menyakinkan pihak bahwa argumen yang disampaikan itu benar dan sesuai fakta yang ada.” Arsyidin (2019:127) mengemukakan fungsi teks eksposisi sebagai berikut.

- 1) Memberikan informasi yang disertai data dan fakta mengenai suatu permasalahan
- 2) Mengangkat sebuah permasalahan melalui sudut pandang ilmiah yang disertai dengan teori penunjang dan bukti-bukti ilmiah
- 3) Menjelaskan permasalahan tertentu secara terperinci sehingga pembaca dipastikan dapat memperoleh pemahaman yang utuh.
- 4) Menggambarkan permasalahan yang tengah dibahas secara komprehensif
- 5) Menyampaikan data faktual terkait permasalahan tertentu
- 6) Mengutarakan pendapat secara objektif dan bertanggung jawab sebab didasari oleh fakta dan data terkait.

Dari pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teks eksposisi memiliki fungsi utama yaitu memberikan informasi secara jelas yang disertai dengan data dan fakta suatu hal. Dalam penulisannya, teks eksposisi juga mengutamakan keobjektifan dalam sudut pandang permasalahan. Hal ini agar pengetahuan dalam teks eksposisi dapat dipercaya sebagai informasi yang dapat diketahui pembaca. Teks eksposisi ini pun membahas permasalahan secara komprehensif.

### d. Struktur Teks Eksposisi

Dalam membentuk teks eksposisi, terdapat beberapa struktur yang harus diketahui. Struktur teks eksposisi terdiri dari tesis, rangkaian argumen, dan penegasan ulang. Hal ini sesuai dengan Arsyidin (2019:128) “Struktur teks eksposisi umumnya terdiri dari tiga bagian utama yakni tesis, rangkaian pendapat, dan penegasan ulang”. Menurut Djatmika dalam Nopriani dan Febrianti (2019:10), “Struktur teks eksposisi dibagi menjadi dua yaitu Hartory dan Analitica. Struktur teks eksposisi Hartory yaitu tesis, argumen, rekomendasi. Struktur teks eksposisi Analitica yaitu

tesis, argumen, dan pengulangan opini penulis.”

Berdasarkan pernyataan ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa struktur teks eksposisi terdiri dari tiga bagian yaitu tesis, rangkaian argumen, dan penegasan ulang.

#### 1) Tesis

Menurut Kosasih (2019:75) “Tesis, yakni berupa pengenalan isu, masalah, ataupun pandangan penulis secara umum tentang topik yang akan dibahasnya”. Hal ini senada dengan Arsyidin (2019:128) “Tesis adalah pernyataan awal penulis berupa pengenalan isu, masalah atau uraian umum tentang topik yang akan dibahasnya”. Dalam tesis, pernyataan yang diberikan bersifat umum dan mendasar. Hal ini karena tesis berfungsi sebagai bagian yang akan diterangkan lebih jelas oleh bagian rangkaian argumen. Arsyidin (2019:128) menyatakan “Sebuah tesis merupakan suatu bentuk pernyataan yang nantinya akan diperkuat dengan serangkaian argumen”.

Dari pendapat Arsyidin dapat disimpulkan bahwa tesis adalah bagian teks eksposisi berupa pengenalan isu, masalah ataupun pandangan penulis secara umum dan mendasar tentang topik yang dibahasnya yang akan dijelaskan di rangkaian argumen.

#### 2) Rangkaian Argumen

Rangkaian argumen merupakan kumpulan argumentasi yang menjadi penguat pernyataan umum di tesis. Mengenai hal ini, Arsyidin (2019:128) menyatakan, “Rangkaian argumen merupakan sejumlah pendapat atau argumen penulis sebagai penjelasan atas tesis yang dikemukakan”. Hal ini senada dengan Nopriani dan Pebrianti (2019:11) “Argumen merupakan alasan yang berisi bukti untuk mendukung tesis penulis”. Dalam rangkaian argumen ini terdapat pendapat dan fakta. Fakta digunakan sebagai penguat argumen yang dituliskan penulis. Kosasih (2019:75) “Pada bagian ini dikemukakan pula sejumlah fakta yang memperkuat argumen-argumen penulis”.

Dapat disimpulkan bahwa rangkaian argumen adalah sejumlah pendapat atau argumen yang berisi bukti untuk mendukung tesis penulis dengan fakta dan opini yang disajikan penulis.

### 3) Penegasan Ulang

Struktur teks eksposisi yang berfungsi sebagai penutup teks eksposisi adalah penegasan ulang. Menurut Kosasih (2019:75) “Penegasan ulang, sebagai perumusan kembali secara ringkas”. Hal ini senada dengan pengertian penegasan ulang menurut Arsyidin (2019:128) “Bagian ini merupakan sebuah simpulan yang menegaskan kembali tesis yang dibicarakan di awal”.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penegasan ulang merupakan penutup teks eksposisi yang menegaskan kembali simpulan dari tesis dan argumen yang dibicarakan dari awal secara ringkas.

#### e. Kaidah Kebahasaan Teks Eksposisi

Teks eksposisi memiliki kaidah kebahasaan yang beragam. Berikut ini adalah kaidah kebahasaan teks eksposisi menurut Kosasih (2019:41):

- 1) Menggunakan kata-kata teknis atau peristilahan yang berkenaan dengan topik yang dibahas.
- 2) Menggunakan kata-kata yang menunjukkan hubungan argumentasi (kausalitas). Misalnya, jika, sebab, karena, dengan demikian, akibatnya, oleh karena itu.
- 3) Menggunakan kata kerja mental seperti diharapkan, memprihatinkan, memperkirakan, mengagumkan, menduga, berpendapat, berasumsi, dan menyimpulkan.
- 4) Menggunakan kata-kata perujukan, seperti berdasarkan data ..., merujuk pada pendapat ... .
- 5) Menggunakan kata-kata persuasif, seperti hendaklah, sebaiknya, diharapkan, perlu, harus.

Dari pendapat tersebut, dapat dijelaskan bahwa kaidah kebahasaan teks eksposisi terdiri dari kata teknis, kata kausalitas, kata kerja mental, kata perujukan, dan kata persuasif.

#### f. Langkah-Langkah Menulis Teks Eksposisi

Menghasilkan tulisan yang baik memerlukan berbagai macam cara dan strategi. Seperti halnya dalam menulis teks eksposisi harus memiliki cara dan strategi. Cara menulis teks eksposisi ini terdiri dari beberapa langkah yang harus dikerjakan.

Langkah-langkah menulis teks eksposisi menurut Arsyidin (2019:133-134) yaitu “menentukan topik, memilih data yang sesuai dengan tema, membuat kerangka karangan, mengembangkan kerangka, dan membuat kesimpulan”.

1) Menentukan Topik

Menurut Nopriani dan Pebrianti (2019:77) “Topik merupakan persoalan dan permasalahan yang menjiwai seluruh karangan”. Sebelum memulai menulis teks eksposisi hendaknya ditentukan dulu topik yang akan disampaikan. Hal ini agar teks eksposisi terarah dan fokus pada satu isi tulisan.

2) Memilih Data yang Sesuai dengan Tema

Setelah menentukan topik dan arah dari teks eksposisi, pilih data yang sesuai dengan topik yang telah dipilih. Data ini berfungsi sebagai penjelas informasi yang terkandung dalam topik yang dipilih. Data tersebut dapat ditemukan di buku, majalah, koran, internet, atau wawancara.

3) Membuat Kerangka Karangan

Menurut Dalman (2014:69) “Sebuah kerangka karangan mengandung rencana kerja, memuat ketentuan-ketentuan pokok bagaimana suatu topik harus diperinci dan dikembangkan, serta memungkinkan seorang penulis membedakan gagasan gagasan utama dari gagasan-gagasan tambahan”. Sesuai dengan pengertian tersebut, sebelum memulai menulis teks eksposisi utuh, haruslah ada kerangka karangan dahulu. Kerangka karangan ini berfungsi sebagai pokok-pokok yang dijabarkan dari topik yang dipilih yang harus diperinci serta dikembangkan menjadi beberapa paragraf. Bentuk dari kerangka karangan ini pun masih terdiri dari poin-poin yang nantinya diubah menjadi paragraf dengan menambahkan gagasan penjelas atau gagasan tambahan.

4) Mengembangkan Kerangka

Setelah kerangka karangan dibuat, selanjutnya adalah mengembangkan kerangka karangan tersebut dengan memperinci kerangka karangan tersebut. Bentuk rincian kerangka ini adalah dengan menambahkan gagasan penjelas atau gagasan tambahan ke pokok-pokok pikiran yang dicantumkan pada kerangka karangan.

Dalam memerinci kerangka tersebut harus sesuai dengan struktur teks eksposisi yang berlaku yaitu menjelaskan dahulu pengertian umum di bagian tesis yang selanjutnya diperjelas melalui rangkaian argumen di paragraf selanjutnya.

#### 5) Membuat Kesimpulan

Setelah mengembangkan kerangka karangan menjadi teks eksposisi, selanjutnya adalah membuat kesimpulan. Membuat kesimpulan ini terdapat pada bagian terakhir teks eksposisi yaitu bagian penegasan ulang. Perlu diperhatikan, kesimpulan ini harus sesuai dengan tesis dan mampu menegaskan kembali tesis yang telah dibuat.

Sobandi (2016:17) juga mengemukakan langkah-langkah menulis teks eksposisi adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema
- 2) Menentukan tujuan karangan
- 3) Memilih data yang sesuai dengan tema
- 4) Membuat kerangka karangan
- 5) Mengembangkan kerangka menjadi karangan

Berdasarkan dari pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam menulis teks eksposisi yaitu menentukan topik atau tema, menentukan tujuan karangan, memilih data yang sesuai dengan tema, membuat kerangka karangan, mengembangkan kerangka, dan membuat kesimpulan.

#### **g. Contoh Teks Eksposisi**

Berikut adalah contoh teks eksposisi yang terdapat dalam Buku Bahasa Indonesia Kelas X (Tim Kemendikbud ,2021:57)

### **PEMBANGUNAN DAN BENCANA LINGKUNGAN**

Bumi saat ini sedang menghadapi berbagai masalah lingkungan yang serius. Enam masalah lingkungan yang utama tersebut adalah ledakan jumlah penduduk, penipisan sumber daya alam, perubahan iklim global, kepunahan tumbuhan dan hewan, kerusakan habitat alam, serta peningkatan polusi dan

kemiskinan. Dari hal itu dapat dibayangkan betapa besar kerusakan alam yang terjadi karena jumlah populasi yang besar, konsumsi sumber daya alam dan polusi yang meningkat, sedangkan teknologi saat ini belum dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Para ahli menyimpulkan bahwa masalah tersebut disebabkan oleh praktik pembangunan yang tidak memerhatikan kelestarian alam, atau disebut pembangunan yang tidak berkelanjutan. Seharusnya, konsep pembangunan adalah memenuhi kebutuhan manusia saat ini dengan mempertimbangkan kebutuhan generasi mendatang dalam memenuhi kebutuhannya.

Penerapan konsep pembangunan berkelanjutan pada saat ini ternyata jauh dari harapan. Kesulitan penerapannya terutama terjadi di negara berkembang, salah satunya Indonesia. Sebagai contoh, setiap tahun di negara kita diperkirakan terjadi penebangan hutan seluas 3.180.243 ha (atau seluas 50 kali luas kota Jakarta). Hal ini juga diikuti oleh punahnya flora dan fauna langka. Kenyataan ini sangat jelas menggambarkan kehancuran alam yang terjadi saat ini yang diikuti bencana bagi manusia.

Pada tahun 2005 - 2006 tercatat, telah terjadi 330 bencana banjir, 69 bencana tanah longsor, 7 bencana letusan gunung berapi, 241 gempa bumi, dan 13 bencana tsunami. Bencana longsor dan banjir itu disebabkan oleh perusakan hutan dan pembangunan yang mengabaikan kondisi alam.

Bencana alam lain yang menimbulkan jumlah korban banyak terjadi karena praktik pembangunan yang dilakukan tanpa memerhatikan potensi bencana. Misalnya, banjir yang terjadi di Jakarta pada Februari 2007, dapat dipahami sebagai dampak pembangunan kota yang mengabaikan pelestarian lingkungan.

Menurut tim ahli Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Air, penyebab utama banjir di Jakarta ialah pembangunan kota yang mengabaikan fungsi daerah resapan air dan tampungan air. Hal ini diperparah dengan saluran drainase kota yang tidak terencana dan tidak terawat serta tumpukan sampah dan limbah di sungai. Akhirnya, debit air hujan yang tinggi



menyebabkan bencana banjir yang tidak terelakkan.

Masalah lingkungan di atas merupakan masalah serius yang harus segera diatasi. Meskipun tidak mungkin mengatasi keenam masalah utama lingkungan tersebut, setidaknya harus dicari solusi untuk mencegah bertambah buruknya kondisi bumi.

## 5. Berbantuan Aplikasi *Canva*

### a. Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk kata kerja dari *apply* yang dalam Bahasa Indonesia berarti pengolah atau penerapan. Aplikasi merupakan suatu program siap pakai yang digunakan untuk menjalankan perintah dari pengguna aplikasi dengan tujuan untuk menghasilkan suatu proyek sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Menurut Utami (2021:65) “Aplikasi adalah perangkat lunak (*software*) yang digunakan dengan tujuan tertentu seperti mengolah dokumen, mengatur windows, membuat media pembelajaran, permainan (*game*), dan sebagainya.” Menurut Bagus (2020:31) “Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu.” Menurut Suhailah (2021:90) “Aplikasi adalah suatu kelompok file (*form, class, report*) yang bertujuan untuk melakukan suatu aktivitas tertentu yang saling terkait satu sama lain.”

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas baik dalam bidang pendidikan, sistem perdagangan, permainan, pelayanan masyarakat, periklanan, dan lain sebagainya. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

### b. Aplikasi *Canva*

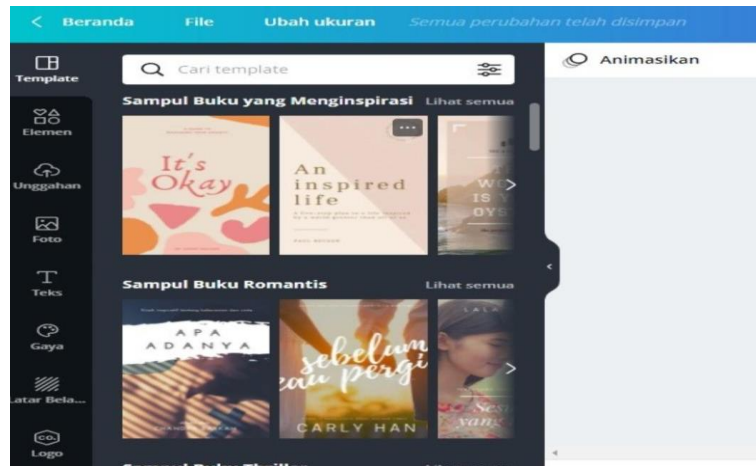
Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu aplikasi *canva*. Aplikasi *Canva* ialah program *design* grafis online yang gampang untuk dipakai, bahkan juga

untuk pemula. (Elsa dan Anwar 2021) menyatakan “*canva* memiliki dua fungsi dalam pembelajaran, yakni sebagai fungsi suplemen dan substitusi”. Fungsi suplemen diantaranya *canva* memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran dan *canva* meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh. Adapun fungsi substitusi *canva* di antaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan *canva* mudah didistribusikan kepada peserta didik dan *canva* dapat membantu kebutuhan teknologi. Tidak itu saja, *canva* dapat dijangkau lewat laptop ataupun gawai. Dengan begitu, anda bisa berkreatifitas kapan saja dan di mana saja. Situs ini sebetulnya mempunyai dua versus berbayar dan satu versus gratis. Namun, Anda dapat menikmati beragam fitur tanpa beli versus premiumnya.

Adapun langkah- langkah membuat media *e-book* menggunakan aplikasi *canva* adalah sebagai berikut:

1. Buka browser, ketik *canva.com*, jika belum pernah mendaftar di *canva*, maka buat akun dulu dengan klik *sign up* atau daftar, saat mendaftar bisa mengklik pilih google dan pilih akun google yang akan digunakan untuk mendaftar di *canva*, untuk mengganti bahasa di *canva*, tujukan kursor ke sisi “*setting*” yang berada di atas kanan dengan simbol seperti gigi roda, selanjutnya tentukan “*language*” dan tukar ke Bahasa Indonesia
2. Apabila sudah mendaftar dan mempunyai akun *canva*, masuk keberanda dan klik tombol “*create a design*” atau klik “buat baru” karena kita mau membuat *e-book*, maka kita klik “*cover e-book*” atau “sampul buku” dikolom pencarian untuk memulai membuat desain. Setelah itu buka halaman baru untuk mengawali.

### 3. Mencari template yang diinginkan



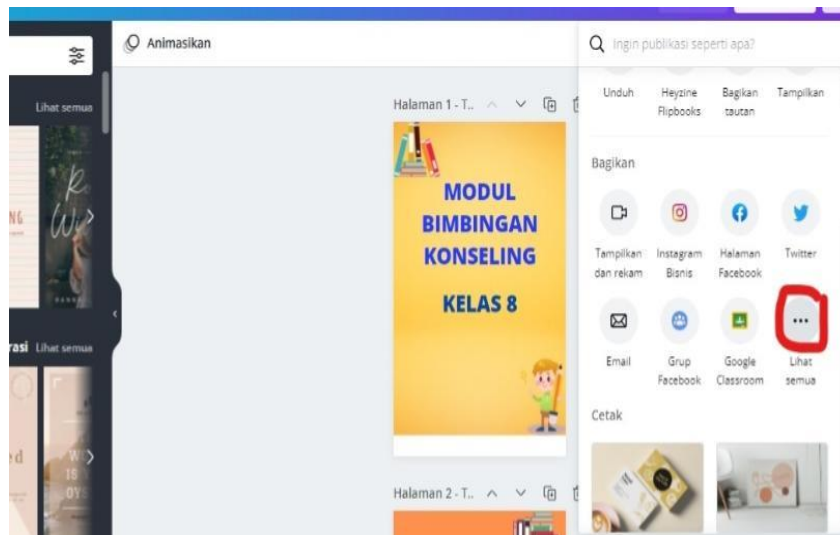
**Gambar 1 Tampilan Template Desain E-book**

Di *canva* disediakan template yang bisa langsung digunakan dan sedikit diedit sesuai dengan kebutuhan dan keinginan atau bisa kita klik buat awal yaitu kita membuat template sesuai dengan kebutuhan dan daya inovasi kita

### 4. Mulai desain dengan fitur yang berada di *canva*

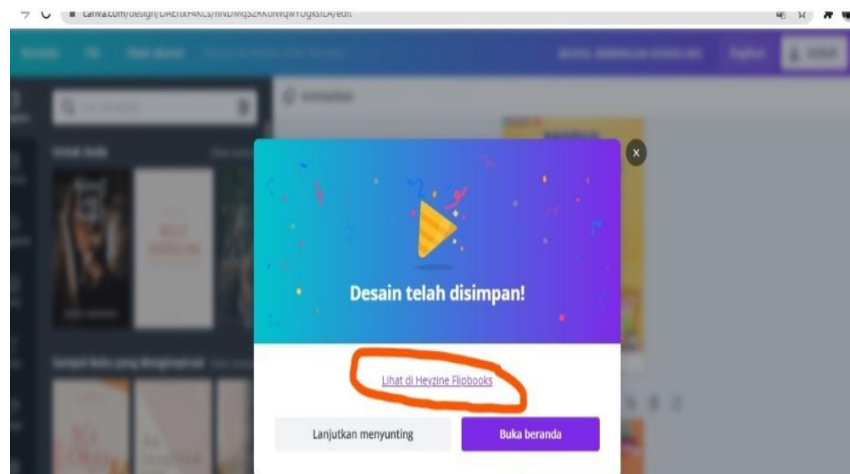
Dalam memulai desain di *canva* kita akan ditunjukan ke sebuah halaman untuk mengawali desain. Kita bisa langsung pilih template yang sudah ada lalu selanjutnya selanjutnya mengubah ataupun mengeditnya. Atau kita bisa memulai dengan membuat desain kosong dan menambahkan beberapa elemen sesuai dengan daya kreatifitas kita.

5. Setelah selesai mendesain *e-book* yang kita inginkan lalu selajutnya yang kita lakukan adalah klik tanda titik 3 dipojok kiri atas, pilih lihat untuk semua.



**Gambar 2 Menyimpan E-Book Yang Telah Di Desain**

6. Pilih dan klik *Heyzine flipbook*, klik simpan, klik lihat *Heyzineflipbook* dan tunggu sampai *flipbook* selesai di proses



**Gambar 3 Tampilan E-Book Selesai Di Proses**

**Sumber:** <https://canva.com>

7. Klik *share, copy link* dan siap dibagikan di grup *whatsaap* siswa *e-book* yang telah kita buat

## 6. Model *Problem Basic Learning* (PBL)

### a. Pengertian *Model Problem Based Learning*

(Gagne, 1985:35) menyatakan “*Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang menekankan pada terpaparnya masalah sebagai pemicu belajar, sehingga belajar tidak lagi terkotak-kotak menurut bidang ilmu, tetapi terintegrasi secara keseluruhan”. Djamarah dan Zain (2014) menyatakan bahwa “model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat merangsang pengembangan keterampilan siswa secara kreatif dan menyeluruh, karena dalam proses pembelajaran siswa mendapat kesempatan yang luas untuk melatih mental dengan mengungkap permasalahan dari berbagai segi dalam rangka mencari pemecahannya”. (Utomo, 2014) menyatakan “model *Problem Based Learning* (PBL) menuntut aktivitas mental siswa untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk melatih siswa menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut *problem based learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan seberapa aktif peserta didik dalam selalu berpikir kritis dan selalu terampil ketika dihadapkan pada penyelesaian suatu permasalahan. Metode ini mengarahkan peserta didik dalam mendapatkan ilmu baru, menggunakan analisis dari berbagai pengetahuan serta pengalaman belajar yang dimiliki. Setelah itu menghubungkan apa yang dimiliki dengan permasalahan belajar yang diberikan para guru. Pada intinya pembelajaran berbasis masalah ini dikembangkan untuk memberi pengalaman belajar pada siswa.

Berdasarkan pernyataan diatas penerapan model *ProblemBased Learning* (PBL) dibantu oleh media *e-book*. E-book yang dirancang dalam bentuk *softfile* sehingga dapat dioperasikan menggunakan gawai, komputer, atau laptop ini dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri melalui pernyataan-pernyataan yang dirancang secaramenarik dan bermakna sehingga memotivasi belajar siswa.

### b. Ciri-Ciri Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Amir (2009: 12), ciri-ciri atau karakteristik *problem based learning* (PBL) yaitu pembelajaran diawali dengan pemberian masalah, siswa berkelompok secara aktif merumuskan masalah, mempelajari dan mencari sendiri materi yang berhubungan dengan masalah serta melaporkan solusinya. Selain ciri, model *problem based learning* (PBL) juga mempunyai karakteristik yang membedakannya dengan model pembelajaran yang lain. Karakteristik dimaksud dikemukakan oleh Barrow, yang dikutip oleh (Sanjaya, W, 2010) sebagai berikut:

- 1) *Learning is student centered*, artinya proses pembelajaran dalam PBL lebih berorientasi pada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
- 2) *Authentic problems form the organizing focus for learning*, artinya masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang otentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.
- 3) *New information is acquired through selfdirected learning*, artinya Bahwa dalam proses pemecahan masalah seringkali siswa belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya, sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya. Hal ini tentu menjadi pembelajaran lagi, karena bagaimanapun juga siswa dituntut untuk memecahkan masalah, dan harus berusaha mencari referensi yang relevan tentu dalam kerangka ilmiah dengan tahapan-tahapan tertentu.
- 4) *Learning occurs in small group*, artinya agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha membangun pengetahuan secara kolaboratif, maka PBL dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penetapan tujuan yang jelas.
- 5) *Teachers act as facilitators*, artinya pada pelaksanaan PBL, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Namun, walaupun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong siswa agar mencapai target yang hendak dicapai.

Berdasarkan beberapa penjelasan mengenai karakteristik proses *Problem Based Learning* (PBL) dapat disimpulkan bahwa tiga unsur yang esensial dalam proses *Problem Based Learning* (PBL) yaitu adanya suatu permasalahan, pembelajaran berpusat pada siswa, dan belajar dalam kelompok kecil.

### c. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Problem Based Learning (PBL)

Metode PBL memiliki beberapa langkah pada implementasinya dalam proses pembelajaran. Amir(2009) berpendapat bahwa langkah-langkah metode PBL sebagai berikut:

- 1) Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas.
- 2) Merumuskan masalah.
- 3) Menganalisis masalah.
- 4) Menata gagasan siswa atau menganalisis dengan dalam.
- 5) Memformulasikan tujuan pembelajaran.
- 6) Mencari informasi tambahan dari sumber lain (di luar diskusi kelompok).
- 7) Mensintesis (menggabungkan) dan menguji informasi baru.

Sedangkan menurut David Johnson & Johnson dalam (Trianto, 2010) memaparkan 5 langkah melalui kegiatan kelompok:

- 1) Mendefinisikan masalah, yaitu merumuskan masalah dari peristiwa tertentu yang mengandung konflik hingga peserta didik jelas dengan masalah yang dikaji. Dalam hal ini guru meminta pendapat peserta didik tentang masalah yang sedang dikaji.
- 2) Mendiagnosis masalah, yaitu menentukan sebabsebab terjadinya masalah.
- 3) Merumuskan alternatif strategi, yaitu menguji setiap tindakan yang telah dirumuskan melalui diskusi kelas.
- 4) Menentukan dan Menerapkan strategi pilihan, yaitu pengambilan keputusan tentang strategi mana yang dilakukan.
- 5) Melakukan evaluasi, yaitu baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam metode PBL, peserta didik diberikan suatu permasalahan. Kemudian secara berkelompok, mereka akan berusaha untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut. Untuk mendapatkan solusi, mereka diharapkan secara aktif mencari informasi yang dibutuhkan dari berbagai sumber. Informasi dapat diperoleh dari bahan bacaan (literatur), narasumber, dan lain sebagainya. Proses pembelajaran dengan metode PBL dalam (*Queen's University, 2002*) dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 4 Proses Iterative Dalam PBL**

*Sumber:(Queen's University, 2002)*

Menurut Arends dalam Warsono (2013: 151) mengemukakan sintaks model pembelajaran PBL serta perilaku guru dalam model pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 Fase Model Pendekatan Problem Based Learning (PBL)**

NO	FASE	Perilaku Guru
1	Fase 1: Melakukan orientasi masalah kepada peserta didik	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik (bahan dan alat) apa yang diperlukan bagi penyelesaian masalah serta memberikan motivasi kepada siswa agar menaruh perhatian terhadap aktivitas penyelesaian masalah.
2	Fase 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan pembelajaran agar relevan dengan penyelesaian masalah.
3	Fase 3: Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mencari informasi yang sesuai, melakukan eksperimen, dan mencari penjelasan dan pemecahan masalahnya
4	Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam perencanaan dan perwujudan artefak yang sesuai dengan tugas yang diberikan seperti: laporan, video, dan model-model, serta membantu mereka saling berbagi satu sama lain terkait hasil karyanya.
5	Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap hasil penyelidikannya serta proses-proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

*Sumber: Arrends dalam Warsono (2013:151)*



Dengan langkah-langkah tersebut diharapkan peserta didik mampu memahami dan memecahkan permasalahan yang diajukan dalam proses pembelajaran. Dengan cara tersebut peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan pengalaman nyata sehingga akan menggugah motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **d. Keunggulan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Menurut Sanjaya (2011:220 dalam jurnal Nur hasanah 2016) metode model PBL memiliki lima keunggulan yaitu:

- 1) Dapat digunakan pada dunia pendidikan seperti di sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya pada dunia kerja.
- 2) Dapat membiasakan peserta didik menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, yang selanjutnya mereka dapat menggunakannya saat menghadapi permasalahan yang sesungguhnya di masyarakat kelak.
- 3) Dapat merangsang pengembangan kemampuan berfikir peserta didik secara kreatif dan menyeluruh, karena pada proses pembelajarannya peserta didik banyak melakukan kegiatan mental dengan menyoroiti permasalahan dari berbagai aspek

Sanjaya juga berpendapat bahwa ada tiga kelemahan metode mdel PBL antara lain:

- 1) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- 2) Keberhasilan pendekatan pembelajaran melalui pemecahan masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- 3) Tanpa pemahaman mereka untuk berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar dari apa yang mereka pelajari

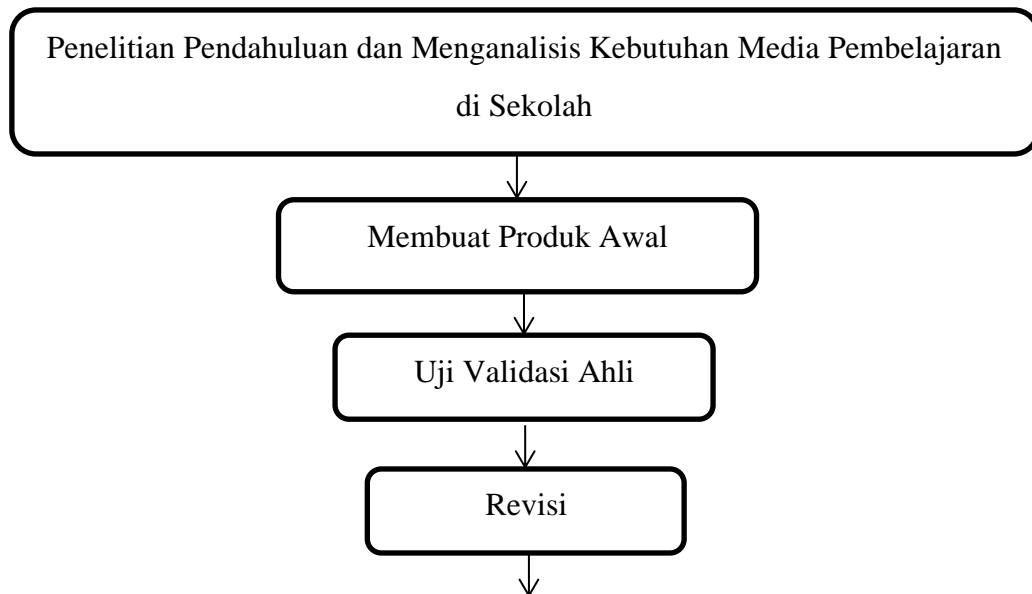
Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, sebagai sebuah model pembelajaran PBL sudah pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari model *problem based learning* (PBL) adalah melatih keterampilan siswa untuk memecahkan masalah secara kritis dan ilmiah serta melatih siswa berpikir kritis, analisis, kreatif dan menyeluruh karena dalam proses pembelajarannya siswa dilatih untuk menyoroiti permasalahan dari berbagai aspek. Kekurangan dari model *problem based learning* (PBL) adalah seringnya siswa menemukan kesulitan dalam

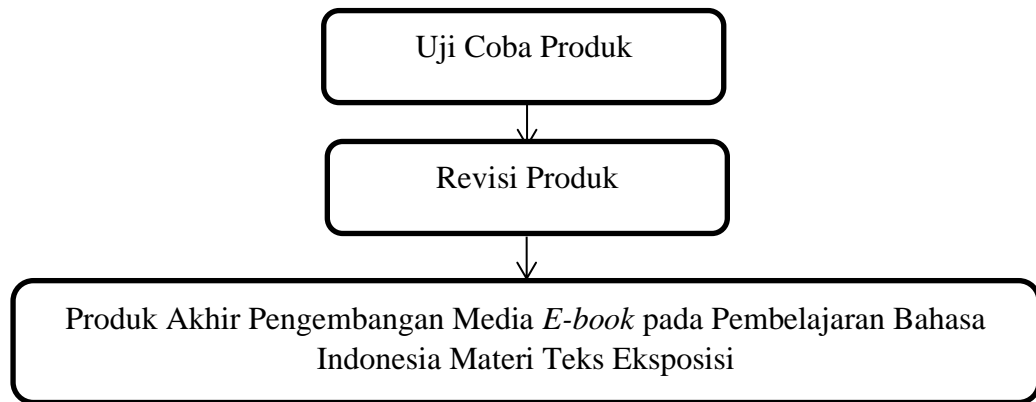
menentukan permasalahan yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Di sini peran guru sangat penting dalam mendampingi siswa sehingga diharapkan hambatan-hambatan yang ditemui oleh siswa dalam proses pembelajaran dapat diatasi.

## B. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran dianggap berhasil ketika adanya interaksi antara siswa dengan guru agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Dalam mencapai keberhasilan tersebut maka dari itu di perlukan adanya metode pembelajaran yang diterapkan dengan mengaplikasikan media pembelajaran agar dapat memotivasi dan memberikan hasil belajar. Media pembelajaran secara umum adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah di kemukakan bahwa media ajar *e-book* merupakan sumber pembelajaran siswa yang menarik mudah dipahami. Media ajar *e-book* diharapkan mampu menambah wawasan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar. Penjelasan pengembangan media *e-book* dapat digambarkan pada kerangka berikut:





**Gambar 5 Kerangka Konseptual**

Dari bagan di atas dijelaskan bahwa pada pengembangan media *e-book* merupakan media pembelajaran yang dapat dijalankan di kelas, media yang unik dan menarik bertujuan untuk menunjang pembelajaran di kelas. Setelah menganalisis masalah dan memperoleh solusi berupa media pembelajaran yang dapat diterapkan, kemudian membuat produk awal yang merupakan gambaran awal produk sebelum divalidasi oleh para ahli.

Kemudian melakukan validasi terhadap masing-masing ahli. Validasi dilakukan oleh para ahli materi, ahli desain. Selanjutnya setelah melakukan validasi dilakukan uji coba kepada guru mata pelajaran di kelas dan peserta didik maka dihasilkan produk yang telah direvisi dan produk akhir *e-book* yang menarik, efektif dan efisien dan siap pakai.

### **C. Penelitian Relevan**

Adapun peneliti sebelumnya yang terkait dan dapat mendukung penelitian ini yaitu dengan judul sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar *E-book* Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Atas. Penelitian yang ditulis oleh Aneyya Wulan Maharani pada tahun 2021 ditingkat pendidikan SMA yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa menengah atas pada mata pelajaran

sejarah. Hasil produk pengembangan yang dikembangkan adalah Hasil uji kelayakan bahan ajar *e-book* interaktif berdasarkan kelayakan materi yakni kelayakan ahli materi 3.43 dengan katagori sangat layak. Validasi bahan ajar awalnya sebesar 1.73 dikategorikan kurang layak dan setelah direvisi diperoleh rata-rata 3.78 dengan dikategorikan sangat layak. Sedangkan ahli teknologi pembelajaran yakni 3.78 dengan dikategorikan sangat layak. Uji praktikalitas bahan ajar *e-book* interaktif dilakukan terhadap guru dan siswa, diperoleh skor 3,7 yang menunjukkan bahwa bahan ajar sangat praktis untuk digunakan.

2. Penelitian yang ditulis oleh Aulia Safri Nahriyah (2023) dengan judul "Pengembangan *E-Book* Berbasis Problem Based Learning pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *e-book* berbasis problem based learning pada materi perubahan lingkungan untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa kelas X SMA. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan *e-book* yang dikembangkan validitasnya mendapatkan skor 93, 75 dengan interpretasi sangat valid, dan kelayakan empiris sebesar 94% dengan interpretasi sangat layak digunakan.

3. Pengembangan E-Book Menulis Teks Eksposisi Kelas X SMA. Penelitian yang dilakukan oleh Riky Nelvia Destriani bertujuan menguraikan proses pengembangan *e-book* pembelajaran menulis teks eksposisi berbasis pembelajaran abad 21 di kelas X SMA Negeri 11 Kota Jambi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil validasi dari ahli bahan ajar diperoleh nilai rata-rata 68, 88 pada tahap validasi pertama yang tergolong sedang dan perolehan nilai 80, 00 dari tahap validasi akhir yang tergolong tinggi. Hasil validasi dari ahli materi pada tahap validasi pertama memperoleh nilai rata-rata 67, 42 dengan kategori sedang dan tahap validasi akhir memperoleh nilai rata-rata 80, 17. Dengan demikian produk pengembangan berupa *e-book* pembelajaran layak digunakan sesuai tahap pengembangan.