

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pemerintah terus melakukan perubahan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Perubahan tersebut dilakukan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Lembaga yang bergerak di bidang pendidikan juga telah melakukan berbagai pembenahan baik secara nasional maupun internasional. Salah satu perubahan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sangat berarti untuk mengubah paradigma pendidikan, oleh karena itu melalui kurikulum 2013, pendidikan secara terarah akan mengembangkan potensi peserta didik, sehingga memiliki jiwa spiritual, pengetahuan diri, kepribadian, kebijaksanaan, akhlak mulia, dan keterampilan diri.

Kegiatan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 dapat disesuaikan dengan konteks daerah untuk mencapai kualitas optimal hasil belajar siswa. Pembelajaran ini dimaksudkan agar siswa dapat lebih mengenal sosial dan budaya di sekitarnya. Pembelajaran dilakukan dengan mengaitkan materi yang dipelajari dengan situasi sosial dan budaya lingkungan setempat. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 bermuatan budaya dapat mengenalkan kepada siswa budaya suatu daerah.

Pengembangan nilai budaya dapat dilakukan melalui berbagai mata pelajaran yang ada di sekolah, salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Materi mata pelajaran Bahasa Indonesia bisa digunakan sebagai bahan

untuk mengembangkan nilai budaya yang ada di daerah. Oleh karena itu, guru dapat menambahkan materi yang dianggap sesuai dengan lingkungan dan budaya siswa untuk mengembangkan nilai yang terkandung dalam budaya tersebut.

Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 yang dapat digunakan untuk mengembangkan nilai sosial dan budaya yang ada dalam masyarakat adalah cerita rakyat. Pembelajaran cerita rakyat dalam Kurikulum 2013 diajarkan di SMK Kelas X yang terdapat pada Kompetensi Dasar 3.7 yaitu “Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis.” serta Kompetensi Dasar 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat yang didengar dan dibaca.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dua orang guru Bahasa Indonesia SMK Negeri 2 Kisaran, terkait pembelajaran cerita rakyat ini terdapat kelemahan yang perlu diperbaiki. Pertama, pengetahuan dan kemampuan dasar dalam bidang kesusastraan para guru yang terbatas. Materi kesusastraan yang guru peroleh lebih bersifat teoritis, sedangkan yang guru butuhkan di lapangan lebih bersifat praktis. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat apresiasi sastra yang dimiliki siswa.

Kedua, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami teks cerita rakyat dengan baik. Dari segi karakteristik teks cerita rakyat terdapat 50% siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi karakteristik teks cerita rakyat. Hal ini diakibatkan karena kurangnya pemahaman siswa dalam membedakan karakteristik yang satu dengan yang lainnya. Dari segi nilai-nilai teks cerita rakyat terdapat 60% siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi nilai-nilai teks cerita rakyat. Misalnya, siswa sulit membedakan antara nilai sosial

dengan budaya pada teks sehingga identifikasi nilai pada teks cerita rakyat tidak sesuai.

Ketiga, guru masih menggunakan media pembelajaran yang diproduksi oleh Kemendikbud tahun 2017 yaitu “Bahasa Indonesia Edisi Revisi 2017” dan Buku Solatif (Soal Latihan Sumatif) Bahasa Indonesia penerbit Media Prestasi. Selain itu, guru tersebut juga mengatakan masih kesulitan memberikan pelajaran selama pembelajaran jarak jauh pada pandemi Covid-19 ini. Guru melakukan kegiatan belajar setiap satu minggu sekali. Pemberian pembelajaran tersebut berisi materi pelajaran serta latihan soal. Pemberian pembelajaran ini diberikan guru begitu saja tanpa ada tambahan media pembelajaran lain untuk penjabaran materinya.

Keempat, pembelajaran yang terjadi masih berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dan informasi bagi siswa. Hal ini terlihat jelas ketika guru memberikan pembelajaran kepada siswa dan siswa tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, mengajukan pertanyaan kepada siswa untuk mengeksplorasi pemahaman mereka tentang topik yang sedang dibahas.

Wawancara juga dilakukan kepada siswa Kelas X TKJ 1, yang mengatakan variasi mengajar yang dilakukan oleh guru pada saat pembelajaran jarak jauh saat ini kurang maksimal. Hal ini berakibat pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak menarik. Siswa hanya diperintahkan untuk menulis kembali materi yang diberikan, kemudian mengerjakan soal-soal latihan tanpa adanya penjelasan materi terlebih dahulu dari guru tersebut. Hal tersebut

menyebabkan rendahnya nilai siswa dalam proses pembelajaran dan berdampak pada pemerolehan nilai siswa yang masih di bawah KKM yaitu 75.

Berikut ini salah satu contoh teks yang terdapat dalam buku paket siswa, kemudian diidentifikasi berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat. Teks ini berjudul Indera Bangsawan. Teks ini mengandung nilai agama, sosial, budaya, moral, dan edukasi.

- (1) Maka ia pun menyerahkan dirinya kepada Allah SWT dan berjalan dengan sekuat-kuatnya (agama).
- (2) Si Kembar menolak dengan mengatakan bahwa dia adalah hamba yang hina. Tetapi, tuan puteri menerimanya dengan senang hati (sosial).
- (3) Barangsiapa yang dapat mencari buluh perindu yang dipegangnya, ialah yang patut menjadi raja di dalam negeri (budaya).
- (4) Hatta datanglah kesembilan orang anak raja meminta susu kambing yang disangkanya susu harimau (moral).
- (5) Maka anakanda baginda yang dua orang itu pun sampailah pada usia tujuh tahun dan dititahkan pergi mengaji kepada Mualim (edukasi).

Menyikapi hal tersebut, seharusnya dengan materi pembelajaran cerita rakyat ini guru bisa menggunakan cerita rakyat dari daerah sendiri serta memanfaatkan fasilitas sekolah dengan menggunakan media pembelajaran elektronik. Penggunaan media pembelajaran elektronik ini bertujuan agar pembelajaran lebih menarik dan mendorong rasa keingintahuan siswa untuk lebih mendalami pelajaran cerita rakyat ini. Dengan mempelajari cerita rakyat yang berasal dari daerah sendiri, siswa dapat lebih mengapresiasi sastra serta mudah

untuk mengidentifikasi nilai-nilai yang menjadi permasalahan dalam pembelajaran cerita rakyat ini karena erat kaitannya dengan kehidupan mereka. Selain itu juga dapat mengenal sosial budaya (sosiokultural) daerah setempat lebih dekat lagi.

Sosiokultural yang dimiliki masing-masing daerah tentu memiliki nilai-nilai positif bagi perkembangan karakter anak dan dapat menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah. Selain itu, juga dapat mengetahui kekayaan warisan budaya di daerah asal. Setelah mengenal budaya dari daerah sendiri, lalu bisa mengenkannya pada oranglain lewat cerita rakyat itu. Maka dari itu, tesis ini akan mengembangkan sebuah media pembelajaran elektronik. Pemilihan pembelajaran elektronik ini juga disesuaikan dengan situasi pandemi Covid-19 ini yang mengharuskan siswa belajar secara daring, serta siswa yang dianggap mampu dan handal untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan pembelajaran elektronik ini sebagai alat bantu untuk meningkatkan nilai serta pemahaman mengenai cerita rakyat yang berasal dari Asahan yaitu Legenda Kisaran Naga, Pantai Kerang, dan Kisah Kerang Mutiara di Pantai Sejarah.

Hal ini dilakukan karena ingin memberikan pengalaman mengajar pada guru bahasa Indonesia, khususnya di SMK Negeri 2 kisanan agar mampu mengolah sumber daya yang ada di daerah mereka masing-masing serta memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Sehingga siswa lebih tertarik dan mengetahui bahwa di wilayahnya juga terdapat cerita rakyat yang layak diketahui dan dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian yang menghasilkan suatu produk mengenai pengembangan media pembelajaran elektronik pada teks cerita rakyat bermuatan sosiokultural Asahan untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Kisaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu.

- (1) guru melakukan kegiatan pembelajaran tanpa ada tambahan media pembelajaran lain untuk penjabaran materinya;
- (2) rendahnya tingkat apresiasi sastra yang dimiliki siswa;
- (3) siswa hanya diperintahkan untuk menulis kembali materi yang diberikan guru, kemudian mengerjakan soal-soal latihan;
- (4) pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru;
- (5) siswa mengalami kesulitan mengidentifikasi nilai dan karakteristik yang terkandung dalam teks cerita rakyat dengan baik;
- (6) proses pembelajaran cerita rakyat belum menggunakan media pembelajaran elektronik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, beberapa hal dalam masalah-masalah tersebut dibatasi sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran elektronik pada teks cerita rakyat bermuatan sosiokultural Asahan.
- (2) Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai uji coba kelompok terbatas.
- (3) Materi teks cerita rakyat dibatasi pada Kompetensi Dasar 3.7 yaitu “Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulis.” serta Kompetensi Dasar 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat yang didengar dan dibaca.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran elektronik pada teks cerita rakyat bermuatan sosiokultural Asahan untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Kisaran?
- (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran elektronik pada teks cerita rakyat bermuatan sosiokultural Asahan untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Kisaran?
- (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran elektronik pada teks cerita rakyat bermuatan sosiokultural Asahan untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Kisaran?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

- (1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran elektronik pada teks cerita rakyat bermuatan sosiokultural Asahan untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Kisaran.
- (2) Menguji kelayakan media pembelajaran elektronik pada teks cerita rakyat bermuatan sosiokultural Asahan untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Kisaran.
- (3) Menguji keefektifan media pembelajaran elektronik pada teks cerita rakyat bermuatan sosiokultural Asahan untuk siswa kelas X SMK Negeri 2 Kisaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran elektronik pada teks cerita rakyat bermuatan sosiokultural Asahan. Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberi banyak manfaat praktis maupun secara teoritis yang dijabarkan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan penambah khazanah dalam pembelajaran teks cerita rakyat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia, khususnya pada bidang penelitian pengembangan.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru sebagai acuan tambahan untuk menganalisis masalah yang dialami siswa ketika memahami teks cerita rakyat. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru bidang studi Bahasa Indonesia untuk lebih aktif dan kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam materi teks cerita rakyat.
- 2) Bagi siswa sebagai petunjuk atau keterangan untuk membantu siswa mengatasi kendala ketika menulis teks cerita rakyat. Selain itu, siswa akan lebih senang dan tertarik dengan pembelajaran teks cerita rakyat karena adanya media pembelajaran yang menarik.
- 3) Bagi sekolah, sebagai bahan informasi atau referensi sekolah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami teks cerita rakyat. Selain itu, untuk memberikan dorongan bagi sekolah dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 4) Bagi peneliti lain dapat dijadikan perbandingan terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran teks cerita rakyat dan bahan rujukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap materi ini. Selain itu, sebagai masukan bagi peneliti lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran serta materi yang lain.