

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia dan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Tujuan pendidikan sebenarnya sudah tertuang dalam Pembukaan Undang Undang Dasar 1945 yang berbunyi “mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melsanakan ketertiban dunia”. Dalam Undang–undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 9 ayat 1 (PP, 2005) mengatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara , menyenangkan, menantang memotivasi peserta didik utuk berpartisipasi aktif, serta memberikan

ruang yang cukup untuk kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Seiring dengan berkembang teknologi upaya peningkatan kualitas pendidikan sekarang ini terus dikembangkan dengan cara melibatkan pengembangan media pembelajaran untuk penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan dapat mengurangi sikap pasif siswa (Hardianto, 2005: 102).

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif. Menurut Kemp dan Dayton, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih , dan kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diharapkan meberkan perubahan suasana belajar siswa menjadi lebih variasi dan aktif yang tentunya proses belajar mengajar akan berjalan lancar.

Pendidikan di Indonesia sedang menghadapi tantangan baru yang tidak hanya berlaku untuk guru, namun berlaku untuk murid, pihak sekolah, serta pihak lain. Menurut Surat Edaran (SE) Mendikbud No. 4 Tahun 2020 Tentang pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Covid-19* mengemukakan bahwa proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Dengan adanya permasalahan yang terjadi saat ini memberikan dampak kepada seluruh masyarakat, dampak *Covid-19* terjadi diberbagai bidang, terutama bidang pendidikan. Terkait hal tersebut, kemandirian

belajar peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat melakukan proses pembelajaran yang diinginkannya meskipun terdapat beberapa kendala yang terjadi, yakni pembelajaran tidak dilaksanakan secara tatap muka di dalam kelas untuk mengikuti proses pembelajaran karena kondisi tertentu atau permasalahan yang lain.

Melihat hal ini dilakukanlah transformasi bentuk pembelajaran. Menurut Buchori (2001: 21) menyebutkan bahwa “sistem pendidikan yang sehat selayaknya dapat memahami zamannya dan berusaha memenuhi tuntutan-tuntutan yang ada pada zaman tersebut termasuk juga perubahan zaman yang akan datang.” Artinya, pendidikan ini harus dapat beradaptasi dengan segala perubahan, termasuk dalam kondisi seperti sekarang ini.

Transformasi pembelajaran yang terjadi adalah perubahan sistem pembelajaran daring. Pembelajaran saat ini yang dilakukan guru sangat sederhana yakni menggunakan media pembelajaran *Android* untuk menyampaikan tugas pembelajaran, namun itu tidaklah maksimal untuk dilakukan. Dalam beberapa penelitian menyatakan kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan dalam jurnal Wahyu, dkk (2014: 530) yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas X dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin” menyatakan, pada pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelajaran ketika menyampaikan materi, sehingga pemahaman siswa terhadap materi sangatlah rendah. Rendahnya penggunaan media pembelajaran disebabkan beberapa hambatan seperti kurangnya sarana dan prasana yang kurang memadai dan alat yang dapat membantu proses mengajar

untuk membantu pengajar lebih mudah menyampaikan materi yang akan disampaikan. Sama halnya dengan penelitian Adriani, Yulisa dkk (2017) dalam penelitiannya dilatarbelakangi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang belum maksimal oleh guru sehingga siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran.

Bila dihubungkan dengan kondisi seperti sekarang ini yang menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh, tentu harus memaksimalkan media pembelajaran yang digunakan. Hal ini terbukti dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Miftahul (2021) dengan penelitian yang berjudul “Problematika Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri-Cikarang Barat-Bekasi)”. Hasil temuan yang diperoleh dari penelitiannya adalah siswa kurang mampu memahami isi materi yang telah dipaparkan lewat media online oleh guru, jaringan internet yang terkadang terganggu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tidak dapat tersampaikan secara maksimal.

Salah satu kendala yang diutarakan pada penelitian Miftahul di atas adalah pendidik mengeluhkan terbatasnya kemampuan penguasaan media pembelajaran secara online maupun keterbatasan akses jaringan internet. Hal itu juga dirasakan oleh wali murid dan siswa ketika mengisi survei mengenai pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Kendala yang dihadapi tersebut berkaitan dengan: interaksi guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung, alokasi dana untuk pembelian paket internet dan ketertarikan siswa mengikuti pembelajaran jarak jauh (Miftahul, 2021: 214).

Berdasarkan beberapa fakta dan permasalahan dilakukan upaya berupa suatu langkah alternatif untuk memaksimalkan media pembelajaran yang lebih

menarik dengan menawarkan solusi berupa media berbasis *Android*. Media pembelajaran inetraktif berbasis *Android* ini merupakan media berbasis multimedia, yang diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang , menarik dan menambah semangat belajar siswa sehingga diharapkan ada perbaikan nilai dan pengetahuan siswa. Oleh karena itu, inovasi baru harus dikembangkan dengan memanfaatkan *Android* yang hampir dimiliki oleh semua kalangan peserta didik tingkat sekolah, salah satunya dijadikan alat bantu untuk menciptakan inovasi baru yang dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian Joko, dkk (2018: 15) yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* efektif meningkatkan hasil belajar. Pengaplikasi media pembelajaran berbasis *Android* ini bukan hanya digunakan pada Pembelajaran Jarak Jauh saja, namun bisa juga pada pembelajaran tatap muka tergantung situasi proses pembelajaran. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Android* ini cukup fleksibel karena mudah penggunaannya dan efektif untuk kondisi daring maupun luring.

Sebelumnya peneliti juga sudah melakukan wawancara tidak terstruktur ke sekolah SMA Negeri 5 Pematangsiantar mengenai kendala pembelajaran saat ini. Melalui penjelasan guru Bahasa Indonesia kelas XI, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran cerita pendek yang ada di sekolah, antara lain kondisi belajar jarak jauh dalam proses pembelajaran, kurangnya variasi media pembelajaran pada materi cerita pendek hingga pembelajaran menjadi monoton, kurangnya minat siswa dalam

pembelajaran materi cerita pendek. Ibu Fritriana Agustina, S. Pd. menjelaskan bahwa sistem pembelajaran saat ini tidak efektif dengan hanya menggunakan fitur *WhatsApp Group* untuk melaksanakan pembelajaran berupa pemberian materi & tugas, hingga pemberian tugas. Pelaksanaan pembelajaran hanya melalui grup *whatsapp*. Mengenai media pembelajaran pun masih tidak maksimal digunakan. Tentunya hal ini membuat pembelajaran kurang efektif dan hasil dari pembelajaran tidak maksimal. Hasil pembelajaran tidak maksimal ini pun berlaku juga pada teks cerita pendek, yang mana hasil belajar cerita pendek pada tahun lalu untuk kelas XI kurang maksimal. Oleh karena kondisi tersebut, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* untuk mata pelajaran cerita pendek kelas XI. Pembelajaran melalui media berbasis *Android* akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat siswa lebih mudah dalam belajar.

Beberapa penelitian terdahulu juga ada yang mengungkapkan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada teks cerita pendek. Penelitian yang dilakukan oleh Taum (2017), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Berbasis Multimedia Video Scribe untuk Kelas XI IPA SMA Negeri Kupang”. Penelitian menyatakan sebelum menggunakan media pembelajaran yang diungkapkan guru bahwa minat siswa untuk menulis cerpen tidak lebih 60%. Dapat diketahui rendahnya minat siswa dalam cerita pendek.

Pada penelitian ini berfokus pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA kelas XI Kurikulum 2013 revisi 2017 yakni mengenai teks cerita pendek. Cerpen merupakan salah satu karya sastra berbentuk prosa yang bercerita tentang sebuah peristiwa yang biasanya hanya terdiri tidak lebih dari 10.000 kata

yang mengisahkan sepele kehidupan tokoh. Peneliti memilih cerita pendek sebagai acuan penelitian karena materi cerita pendek merupakan pembelajaran yang menarik. Materi Cerita Pendek SMA/MA kelas XI menggunakan kurikulum 2013, di dalamnya terdapat kompetensi dasar.

No.	Kompetensi Dasar	No.	Indikator Pencapaian
3.8	Mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca.	3.8.1	Menemukan nilai-nilai agama, moral, social, budaya, pendidikan dalam teks cerita pendek.
4.8	Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita.	4.8.1	Menentukan nilai-nilai agama, moral, social, budaya, pendidikan dalam teks cerita pendek.

Pembelajaran teks cerita pendek akan berjalan efektif dan efisien jika seorang guru sudah mempersiapkan pembelajaran dengan baik. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang maksimal sesuai dengan situasi dan kondisi tentu akan sangat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi sebagai alat belajar yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang serta mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pada pembahasan di atas sudah di singgung bahwa pembelajaran saat ini bersifat jarak jauh (*daring*) sehingga media pembelajaran yang harus dilakukan guru juga harus dimaksimalkan. Peneliti merasa penting untuk membuat sebuah pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran jarak jauh seperti ini. Berdasarkan uraian

yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mengangkat penelitian yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Cerita Pendek oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dipaparkan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. kondisi belajar jarak jauh dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran kurang efektif
2. kurangnya variasi media pembelajaran cerita pendek sehingga pembelajaran menjadi monoton
3. siswa mengalami kesulitan mengembangkan pemahaman dalam pembelajaran cerita pendek.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi cerita pendek oleh siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah di uraikan, dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi cerita pendek oleh siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi cerita pendek oleh siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk:

1. Untuk memahami cara mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi cerita pendek oleh siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar.
2. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran berbasis *Android* pada materi cerita pendek oleh siswa kelas XI SMA Negeri 5 Pematangsiantar.

F. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak. Manfaat dari penelitian ini adalah manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan media pembelajaran cerita pendek. Secara khusus penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi pada salah satu media pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran yang bermakna dan membantu siswa mengatasi permasalahan serta hambatan di dalam menganalisis nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek.

b. Bagi Guru

Guru dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*, serta dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengajar.

c. Bagi Sekolah

Menjadi referensi bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di SMA Negeri 5 Pemantangsiantar, khususnya pengalaman media pembelajaran berbasis *Android* dalam menganalisis nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek. Sehingga, diharapkan sekolah lebih meningkatkan mutu pendidikan.