

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Materi pembelajaran adalah sebuah ilmu pengetahuan, pendidikan, keahlian, dan pembentukan karakter yang harus dipelajari dan diterapkan oleh siswa dalam suatu rencana untuk memenuhi ketentuan pada pedoman kompetensi. Materi yang ditentukan dalam pembelajaran dan mengembangkan pengalaman tersebut merupakan materi yang seharusnya benar-benar membantu dengan fokus pada pedoman kemampuan, keterampilan esensial dan indikator tujuan (Isdisusilo, 2018:149). Sedangkan media pembelajaran adalah suatu alat dan sarana yang sengaja diciptakan dan dimanfaatkan baik secara nyata maupun tidak nyata sebagai perantara antara pendidik dan siswa untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran cepat dan dengan mudah diakui oleh siswa dan dapat membantu memotivasi dan menarik minat siswa dalam proses belajar. (Musfiqon, 2017:28).

Dalam aktivitas proses pembelajaran terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dalam menjelaskan materi ajar, pendidik dapat memilih prosedur yang sesuai dan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam menyampaikan dan menjelaskan materi, pemahaman, serta informasi. Hal ini dilaksanakan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan benar kepada siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Meskipun demikian, jika siswa

merasa lelah dan jenuh selama menjalani proses pembelajaran, maka pilihan lain adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar dan lebih mengembangkan pemahaman dan prestasi siswa. Karena siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran melalui media visual, media umum dan media cetak.

Bidang studi bahasa Indonesia merupakan bidang studi yang dipelajari di setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, ada empat kemampuan yang harus dikuasai, antara lain kemampuan menyimak, kemampuan mendengarkan, kemampuan membaca dan kemampuan mengarang (Dalman, 2012: 2). Selain itu, mata pelajaran bahasa Indonesia juga telah diajarkan mulai dari tingkat dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas.

Salah satu kompetensi yang terdapat dalam kurikulum 2013 untuk SMA/MA kelas X adalah siswa dapat memahami cerita rakyat. Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar contoh pada kurikulum 2013 pada bagian Kompetensi Dasar Madrasah Aliyah kelas X adalah cerita rakyat, yaitu ada pada kompetensi dasar 3.7” mengidentifikasi isi dan nilai yang terkandung dalam cerita rakyat baik secara lisan atau tulisan." Kemampuan dasar ini diharapkan dapat membuat siswa siap membedakan nilai dan isi yang terdapat dalam cerita rakyat baik secara lisan maupun tulisan. Cerita rakyat adalah suatu karya ilmiah yang secara eksplisit dapat digunakan sebagai bahan latihan dan membantu siswa dalam memahami wawasan di sekitarnya.

Kearifan lingkungan yang ada pada setiap daerah tentunya memiliki kualitas dan nilai positif untuk kemajuan dan karakter siswa serta dapat meningkatkan rasa cinta terhadap budaya daerah mereka masing-masing. Cerita rakyat juga bisa menyajikan cara hidup di nusantara kepada para peserta didik dan juga dapat mengambil nasihat yang baik dari cerita rakyat. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemikiran tentang pengembangan cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli untuk dimanfaatkan sebagai sumber materi ajar bahasa Indonesia dengan tujuan agar cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli dapat dimanfaatkan sebagai pilihan materi pembelajaran oleh pendidik selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan Informasi yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa dalam memahami cerita rakyat masih kurang, khususnya yang berkaitan dengan cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli.

Hasil ini didukung oleh penelitian masa lalu oleh Novianti, (2014) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Materi Ajar Sejarah Berupa Cerita Rakyat Sebagai Wujud Kearifan Lokal". Rendahnya kesadaran para pendidik dalam meneliti kearifan lokal sebagai materi ajar membuat siswa tidak dapat untuk merasakan warisan social dan budaya mereka sendiri, apalagi menjadikannya kebanggaan yang masih sangat jauh dari asimilasinya. Misalnya, cerita rakyat bukan bagian untuk membuat materi ajar yang tidak terlalu diperhatikan oleh pendidik dalam mengajar. Hal ini yang membuat proses belajar mengajar menjadi kurang menarik, kurang memacu siswa dan kurang mendekatkan siswa pada penulisan tentang daerahnya yang diharapkan dapat meningkatkan rasa cinta dan minat masyarakat terhadap belajar menulis. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk memberikan domain lain dalam mempelajari

cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli, sehingga para siswa menyadari bahwa di daerah mereka juga terdapat cerita rakyat yang perlu pelajari, diketahui dan direnungkan.

Unsur lain yang mendorong peneliti untuk mengembangkan materi ajar cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli dengan berbantuan *Quizizz* ini adalah perlunya memberikan pengalaman baru pada para pendidik bahasa Indonesia, khususnya di MAN 2 Model Medan sehingga mereka memiliki pilihan untuk bisa menjadikan daerah mereka sebagai sumber materi ajar, selain menumbuhkan rasa cinta terhadap daerah juga akan membuat proses belajar mengajar lebih menarik, yang membuat terpenuhinya kompetensi inti dan kompetensi dasar di masing-masing sekolah, sesuai standar pembuatan materi ajar.

Setelah melakukan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 10 Januari 2022 dalam proses belajar mengajar terdapat 75% siswa mengatakan tidak memahami materi yang telah disampaikan pendidik kepada siswa terkait materi cerita rakyat dan dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan media sebagai perangkat pembantu dalam proses pembelajaran. Siswa hanya bergantung pada buku pelajaran yang diberikan oleh sekolah. Informasi tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan penyajian materi yang lebih jelas dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih imajinatif dan menarik untuk membantu siswa memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, menurut keterangan siswa, kejelasan materi yang disampaikan melalui media yang diberikan masih sangat jelas, sebagian siswa mengalami hambatan tampak dalam berkonsentrasi pada cerita rakyat, khususnya pada bagian unsur intrinsik dan ekstrinsik. Dengan begitu materi yang dijelaskan harus diperbaiki dan

dikembangkan lagi agar materi lebih jelas dan siswa dapat memahami materi tersebut. Selain itu, perbedaan hasil yang didapat di lapangan 78% siswa membutuhkan pilihan yang berbeda dalam pembelajaran, khususnya pada materi cerita rakyat dan penjelasan materi yang berkaitan dengan unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam cerita rakyat dijelaskan secara lebih rinci. Hal ini membuktikan bahwa sangat penting untuk mengembangkan materi pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Setelah peneliti wawancarai salah satu Wakil Kepala Madrasah MAN 2 Model Medan, beliau mengatakan bahwa fasilitas di sekolah ini sudah cukup memadai. Seperti proyektor, dan laboratorium. Kemudian peneliti juga mewawancarai salah satu pengajar bahasa Indonesia. Guru yang bersangkutan mengungkapkan bahwa dalam proses belajar mengajar kurang melibatkan media sebagai penguat, dan media pembelajaran yang sering digunakan adalah media visual, cetak dan suara yang tidak menarik perhatian dan minat siswa saat menyampaikan materi pembelajaran. Keterbatasan yang terlihat oleh pendidik dalam menyampaikan materi cerita rakyat, siswa sering merasa bingung dalam mencatat unsur intrinsik dan ekstrinsik serta terbatasnya kemampuan pengajar untuk melibatkan teknologi pembelajaran dalam membuat beberapa media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa juga umumnya akan kurang bersemangat selama pembelajaran dan pengalaman yang berkembang, terutama dalam teks cerita pendek. Selain itu, pendidik juga percaya bahwa pilihan yang berbeda akan membantu siswa memahami dan mendominasi ide-ide dalam materi cerita rakyat.

Setelah mengetahui sebagian dari faktor-faktor masalah yang mengganggu proses pembelajaran, peneliti perlu menemukan solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut, salah satunya adalah pengembangan materi ajar cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli dengan berbantuan media *Quizizz*. Pembelajaran berbasis budaya Melayu Deli merupakan sebuah materi ajar yang tidak terlalu sering dipelajari dan dibicarakan oleh guru di sekolah. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi, yaitu *Quizizz*. Aplikasi ini memiliki penyajian yang cukup menarik perhatian siswa dan memiliki berbagai elemen menarik yang dapat dimanfaatkan dalam membantu proses belajar dan mengajar. Secara khusus, aplikasi ini juga dapat membantu proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Dengan aplikasi ini siswa dapat dipersiapkan kemampuan bahasanya membaca, mengarang, berbicara, dan menguasai sintaksis. Aplikasi ini juga tidak sulit dan dapat membuat siswa berpacu dan berkompetisi dengan siswa lain karena dibuat dalam konfigurasi game yang memicu siswa untuk memberikan balasan dalam jangka waktu tertentu. Tentu hal ini akan melatih siswa untuk berpikir lebih cepat. Hal ini dikarenakan kemampuan menyimak secara langsung akan mempengaruhi kemampuan siswa untuk dapat memahami ilustrasi yang diberikan, tidak hanya pelajaran bahasa Indonesia, namun juga dapat diterapkan pada pelajaran lain. Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka peneliti temotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Cerita Rakyat Berbasis Budaya Melayu Deli dengan Berbantuan Media *Quizizz* pada siswa kelas X MAN 2 Model Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pendidik hanya menggunakan salah satu materi utama yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia sehingga siswa kurang bersemangat dalam mempelajari bahasa Indonesia, khususnya materi cerita rakyat.
2. Substansi materi ajar belum mengangkat cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli, sehingga tidak bisa membantu siswa memahami dan mengetahui masalah budaya dan sosial di daerahnya.
3. Pembelajaran dengan kata-kata yang diungkapkan secara lisan masih rendah dalam perkembangan pengalaman siswa.
4. Kebutuhan peningkatan materi ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang menarik dan efektif untuk dapat dipahami oleh siswa.
5. Siswa tidak memiliki pilihan untuk menerapkan informasi dan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

1.3 Pembatasan Masalah

Berbagai persoalan yang dipaparkan di atas merupakan persoalan yang sangat luas dan kompleks serta penyertaan materi ajar bahasa Indonesia sangat besar. Maka peneliti hanya berfokus pada masalah yang akan diteliti yakni Pengembangan Materi Ajar Cerita Rakyat Berbasis Budaya Melayu Deli Berbantuan Media *Quizizz* pada Siswa Kelas X Man 2 Model Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli dengan berbantuan media *Quizizz* pada siswa kelas X Man 2 Model Medan?
2. Bagaimanakah kelayakan materi ajar cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli dengan berbantuan media *Quizizz* pada siswa kelas X Man 2 Model Medan?
3. Bagaimanakah keefektivan materi ajar cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli dengan berbantuan media *Quizizz* pada siswa kelas X Man 2 Model Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui materi ajar cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli dengan berbantuan media *Quizizz* pada siswa kelas X Man 2 Model Medan.
2. Untuk menguji materi ajar cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli dengan berbantuan media *Quizizz* pada siswa kelas X Man 2 Model Medan.
3. Untuk menguji efektivitas materi ajar cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli dengan berbantuan media *Quizizz* pada siswa kelas X Man 2 Model Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis untuk semua pihak yang terlibat dalam penggunaan materi ajar cerita rakyat berbasis budaya Melayu Deli dengan berbantuan media *Quizizz* pada siswa kelas X Man 2 Model Medan.

1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah untuk kemajuan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah khazanah dalam proses pembelajaran cerita rakyat. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan penelitian pendidikan Indonesia, khususnya di bidang penelitian pengembangan materi ajar.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah untuk memberikan manfaat untuk siswa, guru dan sekolah. Manfaat untuk siswa, materi ajar berupa berbantuan media *Quizizz* ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa dalam memahami cerita rakyat. Manfaat untuk guru mata pelajaran bahasa Indonesia, materi ajar ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar tambahan yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran cerita rakyat. Kemudian manfaat untuk sekolah diharapkan dapat memberikan peningkatan kualitas dan hasil belajar siswa, dengan cara memberikan peningkatan pada pengetahuan pendidik tentang bagaimana mengembangkan materi ajar yang memberikan kontribusi positif bagi peningkatan pembelajaran siswa.

