

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan dalam meningkatkan kemampuan siswa. Kemampuan siswa akan terlihat dari hasil belajar yang telah dilakukan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu unsur yang mendukung kegiatan ini adalah perangkat pembelajaran khususnya media pembelajaran.

Menurut Lubis, dkk (2021:7479) Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat perubahan kemajuan pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut, metode pembelajaran memiliki mengalami banyak perkembangan baik itu metode pembelajaran pribadi, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka tetapi di masa pandemi *Covid-19* ini dilakukan secara daring. Melalui pemanfaatan teknologi tersebut pembelajaran bisa tetap dilaksanakan dengan baik. Teknologi sangat berperan penting bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring. Menurut (Aprilia dan Joharis, 2022:49) proses belajar dari rumah yang dilaksanakan saat ini belum dapat disebut sebagai kondisi belajar yang ideal, melainkan kondisi darurat yang harus dilaksanakan. Masih terdapat berbagai kendala sehingga semua pembelajaran dapat optimal. Para guru bekerja sama dengan para orang tua siswa untuk mengawasi pembelajaran daring yang dilaksanakan di masa pandemi covid-19.

Kurikulum 2013 dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki banyak perubahan baik dari segi isi, cara penyajian dan evaluasi yang digunakan. Kurikulum 2013 menyajikan materi berdasarkan teks yang digunakan sebagai model dalam mempelajari materi. Berdasarkan teks yang diberikan, siswa diminta untuk mampu memahami konsep dan kaidah yang berlaku dalam suatu teks. Salah satunya yang harus dipahami oleh siswa adalah teks cerpen.

Kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 yang menekankan pada kemampuan untuk menulis pada materi teks cerpen kelas IX, yaitu KD 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan KD 4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.

Berdasarkan data dari Pusat Penilaian dan Pendidikan (PUSPENDIK) tahun 2018 menyatakan penguasaan materi ujian nasional pada indikator yang diuji yaitu menentukan amanat yang terkandung dalam kutipan cerpen/novel hanya 50,79 % dari 943.708. Sedangkan Pusat Penilaian dan Pendidikan (PUSPENDIK) pada tahun 2019 menyatakan penguasaan materi ujian nasional pada indikator yang diuji yaitu menentukan bukti latar tertentu pada kutipan teks sastra 54,76% dari 973.249.

Hasil observasi peneliti di SMA Muhammadiyah 1 Medan diketahui bahwa kemampuan mempelajari teks cerpen siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan masih rendah. Hal tersebut diketahui berdasarkan nilai yang diperoleh oleh peserta didik belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan dengan nilai 75. Diketahui hanya 30% peserta didik yang sanggup mencapai nilai KKM tersebut. Hal ini dilihat dari nilai hasil ujian kompetensi

dasar siswa kelas XI mengenai materi cerpen selama kurun waktu dua tahun terakhir yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nilai Rata-rata Hasil Belajar Bahasa Indonesia
Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan

Materi Pelajaran	Nilai Rata-rata	
	2019-2020	2020-2021
Teks Cerpen	70	72

Hasil belajar peserta didik yang rendah diketahui berdasarkan ketidakbermanfaatan teknologi yang terdapat disekolah SMA Muhammadiyah 1 Medan. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan pernyataan pengajar bahasa Indonesia, bahwa pembelajaran hanya memakai materi ajar berupa buku cetak. Pemberdayaan teknologi masih hanya sekedar menciptakan tampilan pembelajaran melalui powerpoint, guru belum pernah menciptakan media pembelajaran berupa e-modul. Sejalan dengan pendapat Lubis, Sultan Hamid H, dkk (2021:13748) siswa juga mengalami masalah selama pembelajaran jarak jauh, seperti keterbatasan fasilitas untuk menunjang keterampilan dalam menggunakan perangkat digital, dan penurunan motivasi belajar dan guru belum memaksimalkan penggunaan *platform* pembelajaran daring.

Biasanya modul tersaji pada wujud cetakan, tetapi sekarang ini menggunakan teknologi komputer sehingga modul sekarang bisa tersaji pada bentuk digital atau dianggap *e-modul* (Fausih & T, pada Malik 2021:20).

SEAMOLEC (dalam Purmadi dan Putri,) menyatakan bahwa

Salah satu media yang dipakai yaitu modul elektronik dengan aplikasi sigil. dengan menggunakan multimedia yang membantu pembelajaran pada kelas. *E-modul* dengan basis Sigil adalah modul elektronik berisikan teks, audio,

video dan gambar yang bisa digunakan untuk ditampilkan pada laptop, komputer, *smartphone* atau *tablet* sehingga mampu menampilkan bahan materi ajar yang menarik dan menciptakan pembelajaran agar lebih menyenangkan (SEAMOLEC, 2014).

Pembelajaran menggunakan modul akan memungkinkan seorang siswa mempunyai kemampuan yang lebih baik dan cepat pada satu maupun lebih Kompetensi Dasar (KD).

Prastowo (2015:204) menjelaskan bahwa “Dasarnya pada modul yaitu suatu materi ajar dibuat secara sistematis menggunakan bahasa yang mudah untuk dimengerti dan disesuaikan dengan jenjang usia dan pengetahuan murid. Selain itu, adanya modul tersebut bisa mengukur kemampuan siswa pada menguasai materi.”

Sumaryanti, Lilis, dkk menyatakan bahwa:

Pengembangan modul perlu dilakukan untuk upaya menaikkan hasil belajar menentukan materi menurut konteks situasi pada sekolah. Penggunaan modul ini bisa dipakai menjadi suplemen atau menjadi pendamping anak didik pada belajar lantaran materi pada modul didesain supaya anak didik bisa belajar secara mandiri. Materi yang masih ada pada modul wajib sinkron menggunakan kurikulum yg berlaku. Kedalaman materi pula wajib diperhatikan, termasuk teks yg dimasukkan pula wajib sinkron menggunakan lingkungan lebih kurang anak didik. Setiap materi yg masih ada pada modul pula wajib disertai menggunakan latihan pada soal yang memuat pertanyaan menjadi kritis seputar teks ditampilkan. (Sumaryanti, Lilis, dkk 2016:718)

Penelitian tentang *e-modul* layak dipakai pada proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh Syafitri dkk. (2019); Masta dkk. (2020); serta Gufran dan Mataya (2020) mengungkapkan tentang pelaksanaan aplikasi sigil mempunyai keunggulan-keunggulan, diantaranya mudah dan praktis dikembangkan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan tingkat efektifitas media berada dalam kriteria tingkat sedang, maka dalam langkah ini dilakukan perevisian. Hasil tersebut

sejalan dengan penelitian Amalia dan Kustijono, (2017) dan Alperi (2020) aplikasi tersebut bisa menaikkan kemampuan berfikir secara kritis siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Fitriani (2020:23) dalam jurnalnya Vol 4 menyatakan bahwa *e-modul* diberikan hak untuk mengakses kepada murid bertujuan mendapatkan bahan materi yang dikemas dengan menarik menggunakan unsur multimedia dan penilaian seperti latihan. Siswa bisa belajar secara berdikari kapan pun & dimanapun. Pengajar pula bisa memantu kegiatan belajar murid secara nyata.

Hasil penelitian Yuswanti, Tutut Umi (2020) mempunyai tujuan penelitian pada pengembangan modul elektronika memakai sigil pada materi teks eksplanasi kelas XI pada Sekolah Menengah Kejuruan Brantas di Karangates. Penjelasan desain pengembangan pada modul elektronika memakai Sigil pada materi teks eksplanasi kelas XI pada Sekolah Menengah Kejuruan Brantas di Karangates. Pengembangan modul elektronika memakai sigil sebagai materi teks eksplanasi kelas XI pada Sekolah Menengah Kejuruan Brantas di Karangates yg mempunyai kelayakan isi dan penyajian.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut merupakan dasar berpikir dalam melakukan penelitian menggunakan judul Pengembangan Materi Teks Cerpen Dalam *E-Modul* Berbantuan Sigil Pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menulis teks cerpen masih rendah

2. Media yang digunakan belum mendukung materi.
3. Guru masih menggunakan buku cetak dan *powerpoint* dalam pembelajaran
4. Guru belum memanfaatkan teknologi dimasa pandemi *Covid-19*
5. Guru belum pernah membuat *e-modul*.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran teks cerpen dibatasi hanya pada KD yaitu
 - KD 3.9 : Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan
 - KD 4.9 : Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen.
2. Modul pembelajaran yang dikembangkan berupa modul elektronik dengan memanfaatkan aplikasi sigil
3. Analisis kebutuhan hanya diterapkan pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan
4. Model penelitian adalah pengembangan *Borg & Gall*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- (1) Bagaimanakah proses pengembangan materi teks cerpen dalam *e-modul* berbantuan sigil pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan?
- (2) Bagaimanakah kelayakan pengembangan materi teks cerpen dalam *e-modul* berbantuan sigil pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan?

(3) Bagaimanakah keefektifan materi teks cerpen dalam *e-modul* berbantuan sigil pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- (1) Mendeskripsikan proses pengembangan materi teks cerpen dalam *e-modul* berbantuan sigil pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan.
- (2) Menganalisis kelayakan pengembangan materi teks cerpen dalam *e-modul* berbantuan sigil pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan.
- (3) Menganalisis keefektifitasan materi teks cerpen dalam *e-modul* berbantuan sigil pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian antara lain:

1. Teoretis

Penelitian ini bertujuan untuk dijadikan bahan tinjauan yang relevan bagi penelitian lanjutan maupun penelitian pengembangan serta menjadi referensi bagi penelitian tentang pengembangan *e-modul* berbasis sigil pada materi teks cerpen kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan

2. Praktis

Bertujuan memberikan kegunaan untuk pihak-pihak yang terlibat, yaitu:

a. Bagi Peserta didik

- 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman belajar yang bervariasi kepada peserta didik

2) Mengajarkan peserta didik dalam mengasah kreativitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga menumbuhkan motivasi dan prestasi.

b. Bagi pendidik

1) Menyediakan berbagai media pembelajaran baru untuk peningkatan hasil belajar siswa

2) Meningkatkan kemampuan media pembelajaran yang efisien dan efektif

c. Bagi lembaga sekolah

Memberikan stimulus untuk lembaga sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga menjadi lebih inovatif.

