

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar mengajar di dalam kelas, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kemampuan atau kompetensi yang ada pada dirinya. Proses pendidikan di sekolah dapat terlaksana jika terdapat pendidik dan peserta didik. Dalam proses pendidikan terciptalah pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran merupakan interaksi belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik di dalam kelas.

Salah satu pembelajaran dalam dunia pendidikan yaitu materi pembelajaran bahasa Indonesia. Secara umum, bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi bagi seluruh warga negara Indonesia. Oleh sebab itu, pembelajaran bahasa Indonesia diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang berbasis teks, salah satu teks yang dapat kita kembangkan yaitu teks cerpen. Seiring berjalannya waktu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perubahan, sehingga pendidik perlu melakukan perubahan dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat, memiliki dampak positif bagi dunia pendidikan. Salah satu perubahan yang dialami dalam dunia pendidikan saat ini adalah pembelajaran yang selama ini dilakukan hanya di kelas saja, sekarang dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja. Yang

artinya, pembelajaran tidak lagi berfokus pada satu tempat saja, namun sudah bisa dilaksanakan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja. Perubahan kedua yang diakibatkan oleh perkembangan teknologi yaitu materi pembelajaran yang dulunya masih dalam bentuk bahan ajar, kini dapat diubah dalam bentuk yang lebih menarik dengan adanya bantuan teknologi.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, terkhusus pada materi ajar yang ikut transformasi kearah yang lebih maju dan canggih. Perkembangan materi ajar merupakan suatu proses dan cara agar bahan-bahan yang digunakan siswa dan guru dalam proses pembelajaran menjadi baik, lengkap, dan luas serta sistematis dan mampu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya perkembangan materi ajar mampu menarik minat dan perhatian peserta didik serta mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Materi ajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di dalam kelas, materi ajar digunakan sebagai bahan yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Materi ajar menurut Churri dan Agung (2013) merupakan segala jenis pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh siswa dalam memenuhi kompetensi inti dan kompetensi dasar pembelajaran. Di samping itu, Sabarudin (2018) juga berpendapat bahwa materi ajar atau materi pembelajaran merupakan pendidikan yang berupa isi dan kandungan yang terdapat dalam pendidikan dan kurikulum yang digunakan.

Sejauh ini masih banyak terdapat sekolah-sekolah yang masih ketinggalan dalam materi pembelajaran yang dipergunakan di dalam kelas, terkhusus pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Swasta Jambi Medan. Berdasarkan hasil pengamatan selama melakukan PLP 1 dan juga hasil observasi pada mata kuliah

Penelitian Tindakan Kelas, peneliti menyimpulkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Berdasarkan hasil responden terhadap angket kebutuhan materi ajar cerpen, peneliti menemukan 15 siswa yang sangat setuju untuk dilakukannya pengembangan terhadap materi ajar, 18 siswa yang setuju, dan 1 siswa ragu-ragu dan 1 siswa tidak setuju dengan presentase sebesar 87%. Sedangkan, hasil dari wawancara terhadap salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Swasta Jambi, menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik terkhusus pada ulangan pada materi Cerita pendek banyak terdapat peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia masih belum optimal. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara awal peneliti dengan salah satu guru bahasa Indonesia di sekolah SMP Swasta Jambi berpendapat bahwa banyak kendala yang dihadapi siswa dalam mempelajari teks cerita pendek mulai dari memahami struktur dari cerpen, menentukan topik, bahkan kesulitan dalam membuat tema. Berdasarkan wawancara juga diketahui bahwa kurangnya minat belajar siswa dikarenakan bahan ajar yang digunakan masih berbentuk media cetak, seperti buku teks dan juga buku paket. Padahal kenyataan di sekolah yang akan diteliti tersedia sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran yang lancar, efektif, dan efisien.

Oleh sebab itu, peneliti menyimpulkan bahwa materi pembelajaran di SMP Swasta Jambi perlu dikembangkan lagi. Peneliti berharap dengan adanya pengembangan materi ajar dapat menciptakan proses belajar dengan baik, menarik, tidak membosankan, dan mampu menumbuhkan berpikir kreatif peserta didik serta mampu memotivasi peserta didik dalam materi ajar cerita pendek.

Salah satu cara untuk mengembangkan materi ajar yaitu dengan memanfaatkan media yang sudah ada. Media membantu mewujudkan konsep atau gagasan serta membantu memotivasi peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam belajar. Bagi peserta didik, media dapat dijadikan sebagai alat untuk berpikir kritis dan berbuat. Selain itu, media dapat membantu tugas guru dan juga siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang ditentukan. Seorang pendidik berperan sebagai pencipta yakni menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien dan memuaskan.

Materi cerita pendek penting untuk diperkenalkan kepada siswa. Hal ini disebabkan teks cerita pendek memaparkan bagaimana langkah-langkah beserta struktur penulisan sebuah cerita sehingga menghasilkan cerpen yang baik sehingga pembaca tertarik untuk membaca cerpen tersebut. Namun, kenyataannya pembelajaran teks cerpen di SMP mengalami beberapa kesulitan. Ketersediaan materi cerita pendek pada buku paket yang digunakan oleh peserta didik belum memenuhi kebutuhan dari kompetensi dasar dari teks tersebut yang menyebabkan para peserta didik kurang memahami pembelajaran teks cerita pendek. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang disebarkan. Berdasarkan penelitian Mustafa, (2016) yang menjelaskan bahwa bahan ajar masih banyak digunakan guru sebagai buku pegangan. Buku teks yang digunakan sedikit sekali memberikan permasalahan kontekstual dalam menyajikan materi. Materi dalam buku teks kurang lengkap. Selain itu, pada buku teks hanya menyajikan pengertian, sedikit contoh. Materi tersebut kurang lengkap karena penjelasan mengenai cerita pendek masih sedikit serta tidak adanya materi mengenai bagaimana cara menulis sebuah cerita pendek. Perhatian guru dalam pembelajaran lebih banyak tercurahkan pada ketuntasan

penyampaian materi, akibatnya sebagian besar siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian Mustafa (2016) menjelaskan bahwa rendahnya kemampuan menulis disebabkan oleh 1) Peserta didik banyak diberikan masukan dengan ilmu mengenai tulisan dan tata bahasa Indonesia, dan tidak mendapatkan latihan menulis; 2) banyak pendidik berpendapat bahwa penguasaan tata bahasa akan membuat siswa mampu menulis. Hal ini mengakibatkan kemampuan siswa dalam menulis semakin menurun dan hasilnya pun sangat mengecewakan; 3) Mengesampingkan pembelajaran menimbulkan rendahnya mutu kemampuan menulis siswa; 4) kegiatan pembelajaran menulis di sekolah monoton.

Penelitian Setiawan (2020), menjelaskan bahwa pembelajaran menulis cerita pendek (cerpen) masih dianggap pembelajaran yang sangat sulit bagi peserta didik karena peserta didik harus menemukan sebuah ide untuk dikembangkan ke dalam bentuk tulisan. Pembelajaran materi menulis cerpen belum dipaparkan secara menyenangkan oleh pendidik. Pada pembelajaran cerita pendek, sebagian besar pendidik hanya menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dengan menjelaskan sedikit materi, kemudian menugaskan peserta didik tanpa memberikan arahan yang jelas dan menuntun peserta didik untuk menemukan ide yang tepat untuk baha tulisannya. Penelitian Suci (2018) menjelaskan bahwa penguasaan peserta didik yang paling rendah pada pembelajaran cerpen terdapat pada indikator memahami struktur teks cerpen.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan maka salah satu media yang digunakan dalam mengembangkan materi ajar yang berbentuk audiovisual. Penelitian terdahulu tentang pengembangan materi ajar diteliti oleh Mawarni

(2022) dengan judul *“Pengembangan Video Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Tahfizd Asy Syadzili Pakis Malang”*. Dalam penelitian tersebut disampaikan bahwa dengan adanya pengembangan materi ajar dalam bentuk video mampu memberikan sebuah pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan dan mampu menarik minat siswa dalam berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran serta layak diterapkan di dalam kelas. Selanjutnya, pada penelitian Juan Markus Parangin-Angin (2022) dengan judul *“Pengembangan Materi Teks Eksplanasi Berbasis Media Capcut Video Editing di Kelas XI SMP”*. Dalam penelitian tersebut disampaikan bahwa dengan penggunaan media aplikasi video editing yang berupa capcut mampu menciptakan produk baru dan mampu meningkatkan kinerja siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan materi ajar yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Kinemaster. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yakni oleh Firdayu Fitri dan Ardipal (2021) dengan judul *“Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil analisis data menunjukkan media video dengan bantuan aplikasi Kinemater layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Winarsih, dkk (2021) dengan judul *“Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Kinemaster di Masa Pandemi Covid-19”*. Di samping itu, Reksa Ayu Aggraini, dkk (2022) dengan judul *“Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Materi Hidrokarbon di SMAN 1 Inuman”*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa hasil analisis data menunjukkan

media aplikasi Kinemaster layak digunakan sebagai media untuk pengembangan materi ajar. Berdasarkan kajian literatur tersebut, maka disimpulkan bahwa media video dengan pemanfaatan aplikasi Kinemaster dikategorikan sangat baik.

Penelitian ini memfokuskan pada materi cerita pendek, yakni KD 3.5 dan KD 4.5. Adapun isi KD 3.5 Mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra dalam teks cerita pendek yang dibaca dan didengar dan KD 4.5 Menyimpulkan unsur-unsur pembangun karya sastra dengan bukti yang mendukung dari cerita pendek yang dibaca dan didengar. Cerita pendek atau cerpen merupakan salah satu materi yang terdapat di pembelajaran bahasa Indonesia. Materi cerpen ini dipelajari dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Ke atas (SMA). Menurut Sumardjo dan Saini (dalam Noviyanti. D. dkk, 2019: 250) cerpen merupakan cerita fiktif atau tidak benar-benar terjadi akan tetapi bias saja terjadi kapanpun dan dimanapun yang mana ceritanya relative pendek. Sedangkan, menurut Priyatni (dalam Tanjung, R. dkk, 2019:85) cerita pendek adalah salah satu bentuk karya fiksi yang memperlihatkan sifat yang serb apendek, baik peristiwa yang diungkapkan, isi cerita, jumlah pelaku, jumlah kata, yang digunakan. Peserta didik belum mampu mengidentifikasi atau menelaah unsure pembangun cerita pendek, serta peserta didik juga belum mampu menyimpulkan unsure pebangun cerita pendek. Selain itu, peserta didik kurang memaknai materi cerita pendek karena materi yang digunakan masih materi cetak. Teknik yang diterapkan di dalam kelas masih menggunakan Teknik ceramah, sehingga peserta didik merasa bosan. Maka, peneliti bertujuan untuk mengembangkan materi ajar cerita pendek yang sebelumnya menggunakan buku teks atau buku paket maka akan kembangkan ke dalam bentuk audiovisual berbantuan media aplikasi Kinemaster.

Dengan dilakukan pengembangan ini, proses belajar dikelas lebih menarik dan dapat berjalan efektif karena materi ajar yang digunakan sudah berbentuk digital yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Karena pada dasarnya materi yang dipaparkan dalam bentuk *audiovisual* berdasarkan literatur yang relevan sehingga pemahaman siswa akan lebih luas dan tidak hanya berasal dari buku pegangan saja.

Pengembangan materi ajar cerita pendek penting untuk dilakukan karena seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa SMP Swasta Jambi belum pernah melakukan pengembangan materi ajar, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar. Selain itu, berdasarkan beberapa penelitian terdahulu diketahui bahwa pemahaman siswa mengenai cerita pendek masih relatif rendah.

Berdasarkan latar belakang dan juga penelitian terdahulu, maka penelitian ini memfokuskan pada "*Pengembangan Materi Ajar Cerita Pendek Berbantuan Media Aplikasi Kinemaster di Kelas IX SMP Swasta Jambi*".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Siswa banyak mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran teks cerita pendek.
2. Proses pembelajaran materi cerpen mata pembelajaran bahasa Indonesia hanya mengandalkan buku paket/buku teks yang disediakan oleh Kemendikbud.

3. Kurangnya kelengkapan materi ajar cerita pendek pada buku teks bahasa Indonesia.
4. Pembelajaran materi cerita pendek pada pembelajaran bahasa Indonesia masih cukup rendah dilihat dari banyaknya peserta didik yang tidak termotivasi, merasa bosan, dan tidak tertarik dalam mempelajari teks cerita pendek.
5. Minimnya pemanfaatan teknologi atau variasi pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran yang lebih optimal.
6. Pengembangan materi ajar cerita pendek berbantuan media aplikasi Kinemaster belum pernah dilakukan di SMP Swasta Jambi.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi yang akan diteliti agar penelitian ini lebih fokus dan terstruktur. Adapun dalam penelitian ini dibatasi pada *“Pengembangan Materi Ajar Cerita Pendek Berbantuan Media Aplikasi Kinemaster di Kelas IX SMP Swasta Jambi”*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar cerita pendek berbantuan media aplikasi Kinemaster di pada siswa kelas IX SMP Swasta Jambi?
2. Bagaimana kelayakan materi ajar yang dihasilkan dengan menggunakan media aplikasi Kinemaster pada siswa kelas IX SMP Swasta Jambi?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan materi ajar cerita pendek berbantuan media aplikasi Kinemaster pada siswa kelas IX SMP Swasta Jambi.
2. Untuk menjelaskan kelayakan materi ajar yang dihasilkan dengan menggunakan media aplikasi Kinemaster pada siswa kelas IX SMP Swasta Jambi.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai data kegiatan penelitian berikutnya dan penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam bidang perkembangan materi ajar.

#### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis penelitian ini mencakup:

##### **1) Bagi peneliti**

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam proses pembelajaran dan hasil penelitian ini bisa untuk dijadikan pedoman referensi bagi penelitian berikutnya yang akan meneliti tentang pengembangan.

2) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, dan dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

3) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran untuk lebih aktif lagi, mampu menumbuhkan berpikir kreatif siswa, dan memaksimalkan minat, serta motivasi siswa.

UNIVERSITAS NEGERI  
MEULAWAN  
UNIMED  
THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY