

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting karena berawal dari pendidikan terciptalah sumber daya manusia yang tangguh dan mampu mengadakan perubahan menuju pembangunan bangsa dan negara yang lebih maju. Selain itu, Dengan pendidikan manusia dapat berfikir kreatif dan mandiri sehingga dapat membangun dirinya menjadi lebih baik lagi. Hal ini dapat terealisasi jika kualitas pendidikan ditingkatkan dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Namun kondisi pendidikan Indonesia saat ini belum sesuai dengan yang diharapkan. Meskipun telah mengalami beberapa kali pergantian kurikulum, tetapi kualitas pendidikan masih tertinggal dengan negara lain.

Data Badan Pusat Statistik tahun 2006 menunjukkan bahwa penduduk Indonesia yang menjadikan bacaan sebagai sumber informasi baru sekitar 23,5%, sedangkan yang menonton televisi 85,9% dan mendengarkan radio 40,3%. Fakta di atas sangat memprihatinkan, mengingat budaya membaca sangat erat kaitannya dengan kultur sebuah generasi. Seiring dengan permasalahan tersebut, minat baca yang rendah memicu rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia pula. UNESCO pada tahun 2012 melaporkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 120 berdasarkan penilaian *Education Development Index* (EDI) atau Indeks Pembangunan Pendidikan. Sementara itu *The United Nations Development Programme* (UNDP) mencatat indeks pembangunan manusia (IPM) Indonesia pada tahun 2012 meningkat sebesar 0,629. Namun dari data yang diperoleh dari UNDP dijelaskan bahwa nilai IPM Indonesia juga lebih rendah jika dibandingkan nilai rata-rata IPM negara di kawasan Asia Timur dan Asia Pasifik sebesar 0,683.

Kualitas pendidikan dapat dilihat dari nilai tambah yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan, baik produk dan jasa maupun pelayanan yang mampu bersaing di lapangan kerja yang ada dan yang diperlukan. Peningkatan kualitas SDM dapat dilakukan melalui peningkatan kualitas pendidikan. Sehubungan dengan masalah ini, Supriadi (1996:54) mengemukakan bahwa “Agar pendidikan dapat memainkan perannya maka harus terkait dengan dunia kerja, artinya lulusan pendidikan semestinya memiliki kemampuan dan keterampilan yang relevan dengan tuntutan dunia kerja. Sehubungan dengan pengembangan SDM untuk peningkatan kualitas, Kartadinata (1997:6) mengemukakan bahwa “Pengembangan SDM berkualitas adalah proses kontekstual, sehingga pengembangan SDM melalui upaya pendidikan bukanlah sebatas menyiapkan manusia yang menguasai pengetahuan dan keterampilan yang cocok dengan dunia kerja pada saat ini, melainkan juga manusia yang mampu, mau, dan siap belajar sepanjang hayat.”

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media dalam pembelajaran berbasis *Information and Communication Technologies* (ICT) merupakan kebutuhan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu penyebab ketidakberhasilan proses pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun yang sengaja dirancang oleh guru. Singkatnya baik guru maupun siswa mempunyai kecenderungan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Oleh karena itu konsep pembelajaran *e-learning* sangat membantu selama materi yang disampaikan cukup menarik dan memikat sehingga para siswa lebih termotivasi untuk memahami materi yang disajikan.

Saat ini diketahui bahwa pendidikan berbasis *e-learning* telah menjadi *trend* tersendiri bahkan menjadi nilai jual bagi institusi-institusi penyelenggara pendidikan khususnya pendidikan jarak jauh. Namun, dalam implementasinya metode pembelajaran berbasis *e-*

learning saat ini masih berperan sebagai pelengkap dari pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka (konvensional). Salah satu faktor penyebabnya adalah masalah infrastruktur, terutama ketersediaan jaringan internet secara kualitas *bandwidth* yang rendah dan harga yang relatif mahal. Disamping itu lemahnya kualitas kontrol terhadap metode pendidikan *e-learning* seperti ketidakmampuan siswa mengelola waktu dan memproses informasi secara mandiri menjadi permasalahan tersendiri bagi penyelenggara pendidikan *e-learning*.

Pencapaian kompetensi yang diharapkan di sekolah harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dengan tuntutan zamannya. Saat ini kurikulum yang dipakai adalah kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013, pada pembelajaran bahasa Indonesia digunakan pembelajaran berbasis teks. Selain itu dalam implementasi kurikulum 2013 bahasa Indonesia juga ditetapkan sebagai penghasil ilmu pengetahuan (*Carrier of knowledge*). Fungsi ini menjadikan bahasa sebagai alat untuk mempercepat berkembangnya penguasaan ilmu pengetahuan yang seiring dan seirama dengan perkembangan kemampuan berbahasa. Kemahiran menguasai makna dan struktur bahasa Indonesia sekaligus kekayaan pengetahuan.

Salah satu usaha yang dilakukan untuk menguasai makna dan struktur bahasa Indonesia dengan mengembangkan materi pembelajaran berbasis teks. Materi ajar merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peran penting dalam membantu siswa mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar. Materi pelajaran bahasa Indonesia terdiri atas komponen kemampuan berbahasa dan sastra.

Menurut Rahman (2009:14), materi menulis dan membaca sastra merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa di sekolah. Namun diakui pembelajaran mengenai sastra masih sangat minim dan kurang aktif. Kenyataan ini berdampak pada lemahnya apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap karya sastra. Pembelajaran sastra

di sekolah kurang diperhatikan. Pembelajaran sastra dianggap tidak penting, menghabiskan waktu, dan tidak dapat mendongkrak nilai ujian nasional. Sebab, soal-soal yang terkait dengan materi sastra sangat sedikit. Salah satu diabaikannya pembelajaran sastra di sekolah adalah langkanya media yang bisa dipakai untuk melaksanakan proses pembelajaran sastra. Sebagai contoh ketika guru mengajarkan materi menanggapi pembacaan cerpen, puisi, atau drama. Bila media itu tidak ada, pembelajaran menanggapi materi cerpen, puisi atau drama tidak akan dapat dilaksanakan. Kelangkaan media juga mengakibatkan pembelajaran sastra hanya dititikfokuskan pada kegiatan yang bersifat hapalan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa di SMA Dharmawangsa Medan tentang bagaimana pengajaran sastra khususnya pembelajaran pada teks cerpen di kelas XI ternyata hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran tidak menarik dikarenakan fokus belajar hanya pada buku ajar dan guru. Buku ajar yang digunakan adalah buku-buku yang diterbitkan oleh pemerintah. Buku ajar yang diterbitkan pemerintah berdasarkan materi difokuskan pada teks yang isinya nasional dan tidak memiliki kaitan dengan budaya lokal. Seharusnya pembelajaran berbasis teks yang dikembangkan dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran tentang teks yang secara mendalam tidak bisa dilepaskan dari nilai-nilai budaya yang melatarinya dan tujuan sosial yang mendasarinya. Selain itu fasilitas yang digunakan sekolah tidak kekinian. Hampir di setiap sekolah khususnya SMA Swasta Dharmawangsa Medan sudah memiliki komputer, namun tidak difasilitasi dengan jaringan Wifi. Sehingga penggunaan komputer hanya sebagai media pendukung yang tidak menambah kemenarikan peserta didik dalam belajar.

Analisis lebih jauh melalui teks tertentu dapat dikenali pula nilai-nilai spiritual atau moral yang melandasi tumbuhnya tujuan sosial maupun nilai-nilai budaya. Oleh karena itu, pembelajaran teks yang mengangkat isu-isu lokal seperti tradisi, potensi, dan konflik lokal

tidak hanya sesuai dengan konsep teks, tetapi juga menjadi salah satu sarana untuk mewujudkan peran bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan. Inilah yang membuat ketertarikan untuk mengembangkan bahan ajar dengan mengaitkan teks melalui kearifan lokal. Pengembangan bahan ajar bermuatan kearifan lokal juga di dasarkan hasil penelitian Masta (2015) memberikan kesimpulan bahwa “Kelayakan buku ajar bermuatan kearifan lokal yang telah dibuat tergolong sangat baik.”

Pesatnya perkembangan ilmu teknologi dan informasi membuat banyak kalangan yang lebih tertarik untuk menggunakan internet sebagai media dalam melakukan banyak aktifitas. Pelajar misalnya, lebih cenderung menggunakan www.google.com untuk mengakses berbagai laman dalam mencari tugas. Instagram dan sosial media lainnya juga menjadi tempat kunjungan peserta didik dalam 1 x 24 jam. Dalam penelitian awal yang dilakukan dalam bentuk wawancara dengan beberapa siswa di SMA Dharmawangsa dikatakan bahwa, “siswa lebih sering mengunjungi laman media sosial daripada laman untuk belajar. Alasannya, karena pada media sosial mereka bisa mengekspresikan dirinya dalam segala hal tanpa adanya aturan-aturan. Mereka bisa menjadi diri sendiri tanpa adanya batasan oleh siapapun. Mereka juga bisa meluapkan isi hatinya pada sosial media tanpa adanya komentar yang menyakitkan”. Inilah yang membuat pendidikan yang dilakukan di Sekolah dirasakan seperti penjara oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara pada penelitian awal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menarik bagi siswa adalah pembelajaran yang sangat kekinian, dan guru sebagai fasilitator di ruang kelas harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satunya dengan mendesain pembelajaran berbasis *e-learning*.

Salah satu alternatif metode pembelajaran *e-learning* yang banyak digunakan saat ini adalah pembelajaran berbasis *Blended Learning* (BL). Yaitu metode pembelajaran yang

menggabungkan sistem pembelajaran berbasis kelas (*face to face*) dan pembelajaran berbasis *e-learning* artinya terjadi *support* dalam proses pembelajaran sehingga interaktif dan manfaat pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Dengan menerapkan metode *Blended Learning* memungkinkan pengguna sumber belajar *online* terutama yang berbasis web tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Pendekatan system pengajaran ini dapat dilaksanakan dengan melakukan pengajaran secara langsung (*real time*) ataupun dengan cara sebagai pemusatan pengetahuan (*knowledge*). (Dziuban, 2004)

Untuk mencapai semua hal di atas diperlukan beberapa hal yang mendukung antara lain peran serta guru, bahan ajar yang sesuai, media yang kekinian, dan lain sebagainya. Guru yang memiliki kreativitas yang tinggi tidak akan mampu menciptakan lulusan dengan kualitas yang baik jika bahan ajar yang digunakan tidak relevan dan medianya tidak kekinian. IT yang berkembang begitu pesat pada abad ini. Membuat banyak pelajar yang memilih memakai internet untuk berkomunikasi daripada secara langsung. Oleh karena itu guru harus menyiapkan sebuah bahan ajar yang menarik dan media yang interaktif agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam belajar, terkhusus pada pembelajaran sastra.

Berdasarkan permasalahan yang timbul, solusi yang ditemukan adalah mengembangkan media ajar dengan menggunakan media interaktif bermuatan pembelajaran kearifan lokal sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat memahami teks tanpa harus mereka-reka. Tapi teks yang disampaikan sangat dekat dengan diri peserta didik. Selain itu, media interaktif berbentuk *Wondershare Quiz Creator* dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, karena cara penyajian pembelajaran sangat kekinian. Hal ini membuat siswa merasakan sebuah inovasi belajar yang menarik. Media ajar yang dikembangkan mencakup tujuan pembelajaran, penyajian

materi yang logis, dan sistematis serta kalimat yang mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa dan guru.

Penelitian Disertasi yang dilakukan oleh Abdurrahman dikatakan bahwa dalam banyak hal telah terjadi pergeseran dan sudah pada tahap penghilangan konseptual. Oleh karena itu dengan kearifan lokal dimungkinkan penghilangan konseptual terhadap teks tidak terjadi. Dan media pendukungnya ialah media interaktif. Penelitian ini akan diawali dengan mengkaji lebih mendalam analisis kebutuhan subjek penelitian yang kemudian akan digunakan sebagai landasan rumusan pengembangan materi ajar teks cerpen bermuatan kearifan lokal dengan memasukkan lokalitas, terutama tema-tema lokal dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks pada materi cerpen. Penggunaan media interaktif dimungkinkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar karena sebagai media kekinian menjadi sebuah inovasi belajar yang tidak lagi konvensional. Media ajar bahasa Indonesia dengan pembelajaran bermuatan kearifan lokal menggunakan media *Wondershare quiz creator* diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya daerah sendiri, mempermudah, dan menggugah semangat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks cerpen.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut, yaitu:

1. Pada umumnya siswa kurang antusias dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran cerita pendek dikarenakan materi yang disampaikan dianggap membosankan dan tidak menarik.
2. Siswa tidak terbiasa membaca cerita pendek dan menanggapi masalah yang berkembang di masyarakat.

3. Umumnya guru belum memanfaatkan fasilitas multimedia yang tersedia secara maksimal dalam pembuatan media pembelajaran.
4. Guru masih bertindak sebagai sumber utama pemberi informasi tanpa mengajak siswa untuk berusaha mencari informasi sendiri.
5. Situasi pembelajaran yang menggunakan pendekatan menggabungkan antara bahan ajar dan media ajar interaktif masih belum pernah diterapkan di Sekolah Menengah khususnya di SMA Dharmawangsa Medan.

1.3. Batasan Masalah

Mengingat cukup luasnya ruang lingkup masalah yang berkaitan dengan masalah di atas, maka untuk memberi ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka perlu dilakukan pembatasan masalah, dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Media Interaktif yang akan dikembangkan ialah kombinasi beberapa media pembelajaran yang berupa teks, gambar diam, audio, video dan menggunakan *Wondershare Quiz Creator* sebagai pendukung media interaktif. Dengan menggunakan *Wondershare Quiz Creator* dapat diketahui tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pada pembelajaran.
- b. Pembelajaran teks cerita pendek berbasis kearifan lokal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang mengaitkan budaya para peserta didik. Sehingga mereka dapat memahami makna cerita dikarenakan mereka mengenal budaya yang terdapat pada cerita pendek tersebut. Di kota Medan, khususnya di SMA Dharmawangsa memiliki ragam budaya dan suku. Pembelajaran teks cerita pendek berbasis kearifan lokal dapat membuat peserta didik dengan mudah menganalisis segala unsur didalam cerita tersebut.

1.4. Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah uji kelayakan produk pengembangan media interaktif *Wondershare Quiz Creator* pada pembelajaran teks cerita pendek berbasis kearifan lokal siswa kelas XI?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas XI pada pembelajaran teks cerita pendek berbasis kearifan lokal dengan menggunakan media interaktif *Wondershare Quiz Creator*?

1.5. Tujuan Penelitian

Secara terperinci, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan hasil uji guru dan ahli mengenai produk pengembangan media interaktif *Wondershare Quiz Creator* pada pembelajaran teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal siswa kelas XI.
2. Mendeskripsikan keterpakaian pengembangan media interaktif *Wondershare Quiz Creator* pada pembelajaran teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal siswa kelas XI.
3. Mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media interaktif lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media konvensional.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat ini dirancang untuk menghasilkan materi pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah memahami materi teks cerpen. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi banyak manfaat praktis maupun manfaat secara teoretis yang dijabarkan sebagai berikut. Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan penambah khasanah di bidang penulisan cerpen.

Manfaat praktis hasil penelitian ini bagi guru mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah guru dapat lebih antusias dalam mengajarkan pembelajaran materi teks cerpen sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat. Bagi siswa, siswa akan lebih senang dengan pembelajaran teks cerpen karena cara penyajiannya yang menarik bagi siswa. Manfaat praktis untuk sekolah adalah memberi dorongan bagi sekolah dalam menciptakan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswanya.