

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan penyempurna dari kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum 2006 atau KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) telah membawa perubahan yang mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kurikulum 2006 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengedepankan pada keterampilan berbahasa dan bersastra, sedangkan dalam kurikulum 2013, pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar. Perubahan ini terjadi dilatarbelakangi oleh kenyataan bahwa kemampuan menalar peserta didik Indonesia masih sangat rendah. Hal ini diketahui dari studi *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* tahun 2011, hanya lima persen peserta didik Indonesia yang mampu memecahkan persoalan yang membutuhkan pemikiran, sedangkan sisanya 95 persen hanya sampai pada level menengah, yaitu memecahkan persoalan yang bersifat hafalan. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan Indonesia baru berada pada tatanan konseptual. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu solusi dengan menjadikan bahasa sebagai penghela ilmu pengetahuan dan pembelajaran berbasis teks. Berdasarkan Kurikulum 2013, semua pelajaran bahasa Indonesia mulai jenjang sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas atau kejuruan berbasis teks. Kurikulum ini menghendaki penggunaan bahasa tidak hanya dijadikan sebagai sarana komunikasi, tetapi sebagai sarana mengembangkan kemampuan berpikir. Penggunaan bahasa harus

disesuaikan dengan konteks dan fungsi bahasa itu sendiri, apakah untuk menggugah perasaan (fungsi bahasa secara estetis) atau untuk memberikan pemahaman (fungsi bahasa secara logis).

Teks terbentuk dari pengembangan ide-ide utama dan penjabaran yang tertuang dalam tulisan yang membangun teks. Teks dalam kurikulum 2013 terdiri dari teks sastra dan teks nonsastra. Jenis teks yang terdapat dalam kurikulum 2013 untuk jenjang SMK Kelas X diantaranya adalah teks negosiasi. Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 menerangkan tentang Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar pelajaran pada Kurikulum 2013. Kompetensi Dasar pada bagian 3.10 yaitu mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tulisan. Kompetensi Dasar pada bagian 3.11 yaitu menganalisis isi, struktur (orientasi, pengajuan, penawaran, persetujuan, penutup) dan kebahasaan teks negosiasi. Pembelajaran berbasis teks menuntut peserta didik untuk mampu menggunakan bahasa ke dalam teks negosiasi. Pada konteks pembelajaran teks negosiasi, peserta didik tentu akan menyesuaikan penggunaan bahasa untuk memberikan pemahaman dalam proses interaksi sosial. Negosiasi sebenarnya bukan hal yang asing, karena di kehidupan sehari-hari kita tidak pernah luput dari negosiasi, salah satu contoh sederhana misalnya ketika kita membeli sesuatu di warung dengan tawar-menawar, tanpa disadari kita sudah melakukan negosiasi.

Penelitian yang ditulis oleh Herni Yamasitha yang berjudul Menulis Konversi Teks Negosiasi Menjadi Teks Berita Menggunakan Media Video pada Siswa SMA, menunjukkan bahwa hasil pembelajaran mengonversi teks negosiasi menjadi teks berita menggunakan video belum memperoleh capaian hasil yang

diharapkan. Hal ini dikarenakan guru lebih banyak aktif daripada siswa, sehingga pembelajaran didominasi guru, sehingga siswa pasif dalam pembelajaran, serta metode pembelajaran konvensional. Peneliti juga mendapatkan hasil ulangan siswa belum memuaskan, khususnya pada materi menulis. Hasil ulangan siswa tersebut belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75. Hasil ulangan siswa dalam menyelesaikan soal berkaitan dengan menulis pada kelas X IIS 3 SMAN 4 Pontianak rendah dibandingkan dengan kelas X lainnya. Setelah dilakukan refleksi, maka diduga ketidaktercapaian ini disebabkan aktivitas belajar siswa masih rendah dan pembelajaran masih didominasi oleh guru, hal ini menyebabkan kelas cenderung pasif, sehingga hanya terjadi pemberian informasi dari guru ke siswa (*teacher oriented*).

Penelitian lain yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Standar Kompetensi Menggambar dengan Perangkat Lunak Autocad Bagi Siswa SMK di Lampung yang dilakukan oleh Dwi Rahayu dkk. menemukan bahan ajar penunjang yang dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri belum optimal. Siswa tidak memiliki modul atau pun lembar kerja sebagai sumber belajar, sehingga siswa hanya mengandalkan guru ketika proses pembelajaran. Begitu pula belum terdapatnya media pembelajaran interaktif sebagai penunjang pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran juga menjadi pengamatan pada observasi awal, berdasarkan pengamatan pembelajaran dalam kelas keaktifan siswa tidak terlihat dalam proses pembelajaran.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar terus dilakukan di antaranya memperbaiki aspek-aspek yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran termasuk mengembangkan bahan ajar yang dilakukan untuk merespon siswa agar lebih tertarik dengan pembelajaran yang akan dihubungkan dengan perkembangan teknologi saat ini. Salah satu produk ilmu teknologi yang bisa dijadikan untuk mengembangkan bahan ajar untuk proses pembelajaran tersebut adalah multimedia interaktif yang merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi yang digunakan untuk menyampaikan pesan informasi dari pengirim ke penerima yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna. Upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk mengefektifkan pembelajaran salah satunya adalah dengan penggunaan multimedia dalam pembelajaran yang bersifat interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan lebih menarik, lebih efektif, efisiensi waktu pembelajaran, meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran dapat tercapai. Munadi (2013:152) menyatakan bahwa kelebihan yang dimiliki oleh multimedia interaktif sebagai media pembelajaran antara lain : (1) peserta didik terlibat secara auditif, visual, dan kinetik; (2) memberikan iklim afeksi secara individual; (3) Meningkatkan motivasi belajar; (4) Memberikan umpan balik; dan (5) kontrol penggunaannya sepenuhnya berada pada penggunanya.

SMK Tritech yang akan menjadi sasaran penelitian merupakan Sekolah Menengah Kejuruan berbasis teknologi informatika. Sekolah ini sudah menerapkan sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai media

dan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, namun tidak semua guru mata pelajaran menerapkan hal yang sama. Pelajaran bahasa Indonesia khususnya masih menggunakan buku ajar sebagai pedoman dan satu-satunya sumber belajar. Hal ini menjadi salah satu penyebab kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia cenderung monoton dan membosankan, karena kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga tidak terjadi interaksi dengan peserta didik. Bahan ajar yang ada selama ini dinilai tidak bervariasi, hanya mengandalkan buku teks, koran ataupun majalah sehingga memicu komunikasi yang cenderung searah yang membuat siswa tidak aktif bahkan tidak berpikir kritis. Hal ini juga dipaparkan oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Tritech Informatika Medan pada saat peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia yang bernama Ernatati, S.Pd., dan Jayanti Maharani, S.Pd, bahwa bahan ajar yang digunakan hanya buku teks terbitan Kemendikbud.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah mulai dimanfaatkan dinilai memberikan kemungkinan untuk mengembangkan bahan ajar. Bahan ajar ini akan menjadi sarana atau alat bantu pembelajaran yang lebih efektif dalam penyampaian materi dan efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga. Beberapa alasan penggunaan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran yaitu: 1) memungkinkan terjadi interaksi langsung antara peserta didik dan materi pelajaran, (2) proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik, (3) mampu menampilkan unsur *audio visual* untuk meningkatkan

minat belajar, (4) mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan. Terkait hal ini, penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar yang berbentuk buku teks tersebut menjadi bahan ajar berbasis multimedia interaktif. Diharapkan bahan ajar yang dikembangkan ini dapat menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, efektif, dan efisien.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Bahan ajar yang tersedia di SMK Tritech Informatika Medan tidak bervariasi dan hanya berbentuk buku teks.
- (2) Tidak terjadinya interaksi dalam proses belajar mengajar.
- (3) Pemanfaatan teknologi masih terbatas.
- (4) Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis teks negosiasi disebabkan kurangnya ketersediaan bahan ajar yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, yang menjadi fokus permasalahannya adalah ketersediaan bahan ajar di SMK Tritech Informatika Medan tidak bervariasi dan cenderung menimbulkan kebosanan peserta didik dalam memahami materi pelajaran khususnya bahasa Indonesia. Keterbatasan bahan ajar yang hanya mengandalkan buku teks ini menjadi pemicu ketidakaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada mendominasinya komunikasi satu arah yang akhirnya menjadikan pembelajaran

yang berpusat pada guru. Kurangnya ketersediaan bahan ajar di SMK Tritech Informatika juga menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menulis. Masalah yang muncul akan dibatasi agar penelitian ini lebih terfokus, penelitian pengembangan ini dibatasi pada beberapa batasan berikut ini.

1. Bahan ajar yang akan dikembangkan berupa multimedia interaktif yang akan dibuat dalam bentuk CD yang berisi tentang teks negosiasi.
2. Penggunaan multimedia interaktif hanya sebagai media bantu untuk memahami teks negosiasi.
3. Penelitian pengembangan ini dilakukan sampai tahap III yaitu uji coba kelompok terbatas berdasarkan tahapan pengembangan Borg dan Gall (dalam Sanjaya, 2014: 136).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dipaparkan sebagai berikut.

- 1) Apakah bahan ajar teks negosiasi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan pada siswa kelas X SMK Tritech Informatika Medan sesuai dengan kebutuhan?
- 2) Bagaimana kelayakan bahan ajar teks negosiasi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan pada siswa kelas X SMK Tritech Informatika Medan?

- 3) Bagaimana keefektifan bahan ajar teks negosiasi berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan untuk siswa kelas X SMK Tritech Informatika Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Mendeskripsikan bahan ajar teks negosiasi berbasis multimedia interaktif yang efektif bagi siswa kelas X SMK Tritech Informatika Medan.
- (2) Mendeskripsikan hasil pengembangan yang dilakukan terhadap bahan ajar teks negosiasi berbasis multimedia interaktif pada siswa kelas X SMK Tritech Informatika Medan.
- (3) Mendeskripsikan alasan penggunaan multimedia interaktif dalam pengembangan bahan ajar teks negosiasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan secara praktis. Manfaat teoretis berkaitan dengan pengembangan akademik.

Manfaat praktis merupakan manfaat secara langsung dari hasil penelitian.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan keilmuan dibidang pembelajaran bahasa Indonesia terkait media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada materi teks negosiasi dan menambah khasanah kajian ilmiah dalam pengembangan bahan ajar.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, pihak sekolah, peneliti lain dan peneliti sendiri. Manfaat dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

(1) Manfaat bagi siswa

- (a) Meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menyajikan materi teks negosiasi menggunakan multimedia interaktif.
- (b) Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan multimedia interaktif yang memberikan motivasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran untuk aktif dan inovatif serta berpikir kritis.
- (c) Melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri, efektif dan efisien.
- (d) Memudahkan peserta didik menyerap materi teks negosiasi.

(2) Manfaat bagi guru

- (a) Memberikan masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan dan mengembangkan bahan ajar, sehingga dapat membuat pembelajaran bahasa Indonesia menjadi menarik dan efektif.
- (b) Memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.
- (c) Memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik.

(3) Manfaat bagi sekolah

Bagi institusi pendidikan, penelitian ini berfungsi sebagai referensi untuk peningkatan dan kualitas pendidikan yang dilaksanakan dengan mengembangkan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

(4) Manfaat bagi Peneliti

- (a) Memberikan pemahaman dan pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dibidang multimedia.
- (b) Meningkatkan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif, menarik dan efektif.

(5) Manfaat bagi Peneliti lain

Bagi peneliti lain, penelitian ini memberikan mafaat sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian berikutnya.