

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi begitu pesat, khususnya pada bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Informasi sudah dapat diakses di mana saja dengan menggunakan media komunikasi. Perkembangan teknologi yang pesat akan menjadikan perubahan dalam setiap aspek kehidupan, kini manusia tidak lagi merasakan keterbatasan-keterbatasan dalam mendapatkan informasi. Perkembangan teknologi hendaknya benar-benar dimanfaatkan secara optimal, salah satunya untuk perkembangan pendidikan. Kehadiran TIK dalam pembelajaran merupakan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan (Sutrisno, 2011:3)

Kurikulum 2013 menuntut agar pembelajaran dilaksanakan secara inovatif dan kreatif. Tidak hanya guru yang dituntut berperan aktif, perangkat pembelajaran pun, salah satunya media ajar, harus dikembangkan secara kreatif (Septarianto dan Subyantoro, 2016:217). Hal ini yang dapat menjadikan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal karena dengan adanya inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Salah satu inovasi yang digunakan adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Syarif (2012:235) juga mengemukakan bahwa lewat kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat, menjadi salah satu faktor penunjang bertambahnya kebutuhan baru dalam segala bidang, termasuk pada bidang pendidikan. Pada saat yang bersamaan guru ditantang untuk

memadukan model pembelajaran tradisional dan kemajuan teknologi informasi untuk mengimbangi gaya belajar siswa yang beragam.

Salah satu sumber daya yang dapat digunakan untuk menciptakan strategi pembelajaran yang inovatif adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi, khususnya teknologi internet (Rizkiyah, 2015:41). Penggunaan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan memberikan pengaruh yang sangat besar. Dalam proses pembelajaran, dirasakan adanya kecenderungan: (a) bergesernya pendidikan dari sistem pembelajaran yang berorientasi pada guru (*teacher centered*) ke sistem yang berorientasi pada peserta didik (*student centered*), (b) tumbuh dan makin memasyarakatnya pendidikan terbuka dan jarak jauh, (c) semakin banyaknya pilihan sumber belajar yang tersedia (Riyana, 2010). Dengan adanya teknologi informasi ini, guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik, demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Aeni (2017:84) juga menambahkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi membuat perubahan yang besar dalam pembelajaran. Adanya pergeseran peranan guru, pada pembelajaran konvensional guru adalah satu-satunya sumber belajar. Akan tetapi, dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka peranan guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator. Namun di sisi lain, Husamah, (2014:2) menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memiliki banyak manfaat ini belum dimanfaatkan secara optimum dalam proses pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang

belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara maksimum yaitu media pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi, membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan materi pembelajaran dengan menarik dan terpercaya, dan mendapatkan informasi dengan lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi memiliki peran penting, sehingga dapat membantu dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Rusman (2013:161) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan dan informasi dari sumber pesan yang diteruskan pada penerima. Pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan.

Salah satu pembelajaran di SMK adalah pembelajaran mengenai sastra. Sastra merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Peserta didik dilatih membaca sebuah karya sastra untuk mengetahui unsur-unsur yang ada di dalam karya sastra itu sendiri. Membaca karya sastra tidak hanya bertujuan untuk memperoleh kesenangan, melainkan pembaca akan memperoleh pengetahuan dan pembelajaran sebagai cerminan kehidupan manusia. Karya sastra mengandung ajaran-ajaran moral, estetika, dan berbagai hal yang menyangkut tata pergaulan sesama manusia dan dengan makhluk hidup lainnya (Ekawati, 2015:51). Sastra sebagai pelajaran di sekolah merupakan materi yang memiliki peranan penting untuk memicu kreativitas peserta didik (Hidayat, 2009:1). Hal itu dikarenakan dalam pembelajaran sastra, peserta didik mampu

menuangkan segala ide dan kemampuannya menggunakan bahasa. Pengajaran sastra secara langsung ataupun tidak, akan membantu siswa dalam mengembangkan wawasan terhadap tradisi dalam kehidupan manusia, menambah kepekaan terhadap berbagai problema personal dan masyarakat, dan bahkan sastra pun akan menambah pengetahuan siswa terhadap berbagai konsep teknologi dan sains.

Pembelajaran sastra di SMK kelas X yaitu memahami kearifan lokal melalui cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan gambaran lingkungan kemasyarakatan yang erat kaitannya dengan kebudayaan dan nilai sosial di masyarakat tertentu (Sumayana, 2017:22). Sebagai genre sastra lisan, cerita rakyat memiliki manfaat yang banyak, baik bagi siswa maupun masyarakat pendukungnya. Di dalamnya terkandung nilai-nilai pendidikan dan nilai-nilai moral yang bermanfaat. Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dan berkembang di masyarakat. cerita rakyat disampaikan dengan lisan secara turun-temurun dalam masyarakat pada masa lampau sebagai sarana untuk memberikan pesan moral (Jayapada, 2017:61). Cerita rakyat juga mengandung kearifan lokal. Hal ini sejalan dengan pendapat Amir (2013:21) bahwa cerita rakyat menyimpan kearifan lokal, kecendikiaan tradisional, pesan-pesan moral, dan nilai sosial dan budaya. Oleh karena itu, perlu dikembangkannya pembelajaran cerita rakyat agar menambah wawasan siswa mengenai kearifan lokal yang ada di daerah tempat tinggalnya.

Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat, begitu pula dengan Sumatera Utara. Di wilayah Sumatera Utara terdapat bermacam-macam cerita

rakyat (mite, legenda, dongeng) yang berkembang dan menjadi dasar identitas wilayahnya. Cerita rakyat ini pun dijadikan petuah dan ajaran bagi orang tua, guru, dan menjadi tradisi yang masih dipercaya masyarakat pemiliknya. Namun, pengaruh budaya internet dan televisi yang mengakibatkan masuknya cerita-cerita modern yang lebih berterima di hati masyarakat apalagi generasi muda, nasib cerita-cerita ini pun tidak dikenal lagi. Kemudian, cerita-cerita itu dilupakan dan akhirnya hilang. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik di sekolah harus memberikan inovasi dalam pembelajaran cerita rakyat agar siswa di sekolah dapat tertarik dalam memahami kearifan lokal yang ada, terutama dalam cerita rakyat Sumatera Utara. Inovasi yang diberikan harus sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini agar minat siswa dalam mempelajari cerita rakyat semakin tinggi. Ditambah lagi dengan anggapan bahwa pembelajaran sastra terutama cerita rakyat, sebagai pelengkap mata pelajaran saja, yang terpenting bagi siswa SMK adalah pembelajaran produktif yang dianggap sebagai tujuan memasuki SMK.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan guru dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Sadiman (2005:7) mengungkapkan bahwa penggunaan media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang mampu merangsang pikiran dan minat belajar siswa pada pembelajaran teks cerita rakyat oleh siswa SMK jurusan TKJ. Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan TIK dalam pembelajarannya. Guru masih menggunakan buku teks saja yang menjadikan pembelajaran masih berpusat pada guru. Saat peneliti

melakukan observasi di kelas X SMK TKJ Harapan Mekar-1 Medan, pembelajaran siswa masih berumber pada buku siswa, tidak ada sumber belajar yang lain yang digunakan guru. Proses pembelajaran juga selalu dilakukan di dalam kelas, guru tidak mencampurkan minat siswa dalam bidang komputer atau teknologi di dalam pembelajaran bahasa Indonesia, padahal siswa yang diajarkan merupakan siswa jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ).

Sejalan dengan observasi yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran teks cerita rakyat di kelas X SMK TKJ, terlihat bahwa siswa kurang antusias dalam pembelajaran teks cerita rakyat, selain karena guru tidak menggunakan bahan ajar tambahan mengenai teks cerita rakyat, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menggugah ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran sastra tersebut. Siswa lebih cenderung bertanya makna kata yang bersifat arkais dalam cerita hikayat pada buku siswa tersebut. Selain itu, guru tidak menyajikan cerita rakyat yang berasal dari Sumatera Utara, guru hanya membahas cerita rakyat yang ada pada buku paket peserta didik saja. Sehingga, tidak ada kreasi dari media pembelajaran yang digunakan guru, karena guru melaksanakan pembelajaran secara tatap muka saja, tidak ada melakukan pembelajaran secara *online* maupun *offline*.

Strategi pembelajaran yang dianggap efektif saat ini dalam pembelajaran adalah metode tatap muka. Pembelajaran tatap muka adalah kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi langsung antara pesera didik dan pendidik. Metode tatap muka masih menjadi cara terbaik untuk kegiatan pembelajaran. Kelebihan utamanya adalah kuatnya interaksi antara guru dan

peserta didik yang dapat menghadirkan lingkungan ideal untuk belajar. Kelemahannya adalah tidak setiap individu memiliki gaya dan kecepatan serta kebutuhan belajar yang sama (Istiningsih dan Husbullah, 2015:50). Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan Nguyen (dalam Zainuddin dan Cut, 2018:70), *“traditional classroom activities also focus on textbooks and lecture talks; students tend to be released from critical discussion activities. Students who are trapped by this passive method will exhibit some of the negative habits such as boredom, anxiety and pernicious subjects”*. (kegiatan kelas tradisional juga memfasilitasi buku teks dan ceramah; peserta didik terlepas dari kegiatan diskusi kritis. Peserta didik yang berada dalam metode pasif ini akan menunjukkan beberapa kebiasaan negatif seperti kebosanan, kecemasan, dan siswa yang kurang aktif).

Perkembangan teknologi, komunikasi dan informasi, terutama internet telah menjadi permintaan untuk guru di Indonesia untuk dapat menggunakannya sebagai sumber media pembelajaran yang positif dalam mendukung pengajaran dan proses pembelajaran. Penggunaan media teknologi memberikan manfaat bagi guru dan siswa untuk mengakses bahan pembelajaran dan berinteraksi langsung dalam pembelajaran di kelas, dan juga di luar kelas melalui media *online*. Zainuddin dan Cut (2018:69), juga mengatakan *“media technology also brings learners in learning activities anywhere or what so-called the ubiquitous learning environment”*. Teknologi media juga membawa peserta didik dalam kegiatan belajar di mana saja atau apa yang disebut lingkungan belajar di manapun. Oleh karena itu, pada abad ke-21 yang memiliki perkembangan teknologi yang sangat

cepat, harusnya mampu menyeimbangi strategi pembelajaran tatap muka dengan penggunaan teknologi agar keduanya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif lagi. Hal ini sesuai dengan Lalima dan Kiran (2017:130) yang mengatakan bahwa *“To make their knowledge correlate with the present technological advancement and globalization, to minimize the teaching errors, to improve the quality, to increase students exposure ICT supported teaching learning process is a good option”*. Untuk membuat pengetahuan mereka berkorelasi dengan kemajuan teknologi dan globalisasi saat ini, untuk meminimalkan kesalahan mengajar, untuk meningkatkan kualitas belajar, untuk meningkatkan pemahaman siswa, proses belajar mengajar yang didukung dengan TIK adalah pilihan yang baik

Munculnya teknologi-teknologi baru yang semakin pesat, menjadi latar belakang lahirnya model pembelajaran *blended learning* sebagai inovasi baru dalam menjawab tantangan zaman. *Blended learning* adalah istilah dari pencampuran antara metode pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan secara *face to face* dengan metode pembelajaran berbasis internet yang biasa dikenal dengan istilah *e-learning* (Uno, 2011). Salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan mempermudah proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi informasi adalah *blended learning*. *Blended learning* merupakan suatu solusi yang tepat untuk proses pembelajaran yang sesuai, tidak hanya dengan kebutuhan pembelajaran, namun juga gaya belajar peserta didik (Hima, 2015:37). *Blended learning* merupakan cara belajar yang murah dan efektif. Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh Kurkovsky

(dalam Anohah, dkk., 2017:16) yang mengatakan “*Introducing students to mobile applications in computing education may help students to make connections between the learning content and the real world applications and gadgets they use every day*”. Memperkenalkan peserta didik ke aplikasi selular dalam pendidikan berbasis komputer dapat membantu peserta didik untuk membuat koneksi antara konten pembelajaran dan aplikasi dunia nyata dan gadget yang mereka gunakan setiap hari. *Blended learning* adalah pencampuran dua atau lebih strategi atau metode pembelajaran untuk menghasilkan hasil belajar yang diharapkan. Pelaksanaan strategi ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online terutama yang berbasis web/ blog, tanpa meninggalkan tatap muka

Berdasarkan pernyataan di atas, pembelajaran sastra, khususnya cerita rakyat Sumatera Utara akan lebih menarik jika dikemas dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning*. Hal ini disebabkan oleh siswa SMK jurusan TKJ yang sengaja dibentuk untuk mendalami tentang teknologi informasi dan komunikasi ini akan sangat bersahabat dengan media yang mereka gunakan, yaitu komputer dalam pembelajarannya. Selain penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan jurusan peserta didik, mereka juga akan mendapatkan nilai kearifan lokal dari cerita rakyat Sumatera Utara yang mereka pelajari. Oleh karena itu, peneliti tertarik menjadikan permasalahan tersebut sebagai sebuah topik yang akan diteliti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Cerita Rakyat Sumatera Utara Berbasis *Blended Learning* oleh Siswa Kelas X SMK Harapan Mekar-1 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran bahasa Indonesia masih berpusat kepada guru sebagai sumber utama pembelajaran.
- (2) Kurangnya minat belajar sastra siswa yang mengakibatkan siswa kurang aktif di kelas.
- (3) Guru mata pelajaran bahasa Indonesia tidak menggunakan media pembelajaran dan bahan ajar yang bervariasi dan menarik dalam pembelajaran sastra.
- (4) Pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Harapan Mekar-1 Medan, khususnya pembelajaran teks cerita rakyat, hanya menggunakan media cetak berupa buku teks, sehingga kurang komunikatif dalam memberikan ilmu pengetahuan yang lainnya.
- (5) Guru bahasa Indonesia hanya melakukan pembelajaran tatap muka saja dan tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *blended learning*, yaitu secara *online* maupun *offline* pada siswa SMK jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan).
- (6) Penggunaan media berbentuk *online* maupun *offline* pada pembelajaran teks cerita rakyat belum pernah diterapkan di SMK Harapan Mekar-1 Medan, sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran teks cerita rakyat.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian ini perlu dilakukan untuk menghindari meluasnya kajian. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada:

- (1) Pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada media pembelajaran berbasis *blended learning* yang meliputi media pembelajaran *online* dan *offline* dengan media android.
- (2) Materi pembelajaran teks cerita rakyat yang meliputi KD 3.7 Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat baik lisan maupun tulis dan 4.7 Menceritakan kembali isi cerita rakyat yang didengar dan dibaca.
- (3) Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan akan divalidasi oleh ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran.
- (4) Keefektifan dari media yang dikembangkan akan dilakukan dengan uji coba kelompok terbatas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, rumusan masalah yang akan menjadi fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara berbasis *blended learning* oleh siswa kelas X SMK Harapan Mekar-1 Medan?

- (2) Bagaimana validasi pengembangan media pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara berbasis *blended learning* oleh siswa kelas X SMK Harapan Mekar-1 Medan?
- (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara berbasis *blended learning* oleh siswa kelas X SMK Harapan Mekar-1 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

- (1) Mengembangkan media pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara berbasis *blended learning* oleh siswa kelas X SMK Harapan Mekar-1 Medan.
- (2) Mengetahui validasi pengembangan media pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara berbasis *blended learning* oleh siswa kelas X SMK Harapan Mekar-1 Medan.
- (3) Mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran teks cerita rakyat Sumatera Utara berbasis *blended learning* oleh siswa kelas X SMK Harapan Mekar-1 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni manfaat teoretis dan manfaat praktis. Kedua manfaat penelitian ini secara rinci terlihat pada paparan di bawah ini:

1.6.1 Manfaat Teoretis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap desain pengembangan media pembelajaran khususnya pada sistem pengajaran bahasa.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau referensi terhadap penelitian-penelitian pengembangan lain, terutama terhadap model pengembangan bahasa dengan teori dan konsep yang terkait dengan model penelitian, metode penelitian, dan hasil penelitian.
- c) Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan bagi peneliti di bidang pengembangan media pembelajaran berbasis *blended learning*.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan dasar bagi peneliti-peneliti di bidang pendidikan dalam upaya pengembangan media pembelajaran untuk tujuan memperbaiki kualitas sistem belajar dan mengajar di dunia pendidikan.
- b) Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan para peserta didik, pendidik, dan pemerhati pendidikan untuk lebih mengetahui dan memahami pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk memperbaiki kualitas pengajaran yang lebih baik.
- c) Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk penyusunan pedoman pengembangan media pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *blended learning*.