

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebenarnya lebih memusatkan diri pada proses belajar mengajar, sehingga dari pelaksanaan proses pendidikan tersebut diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing untuk menghadapi persaingan di era globalisasi ini (Danim, 2008:3). Perkembangan di era globalisasi sekarang ini menuntut perkembangan juga di dunia pendidikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas sumber daya tersebut perlu dalam dunia pendidikan.

Pendidikan adalah modal utama bagi suatu bangsa dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dimilikinya. Pendidikan berkewajiban mempersiapkan generasi baru yang sanggup menghadapi tantangan zaman yang akan datang. Pendidikan dapat membentuk manusia yang mampu menggunakan teknologi (*technology literacy*) dan mampu menggunakan daya pikir (*thinking literacy*) tanpa meninggalkan nilai-nilai kepribadian bangsa, norma kemanusiaan yang hakiki, norma tradisi, budaya, dan norma agama yang dianut.

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang

menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

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 bersastra.

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 yang harus diwujudkan dalam peningkatan dunia pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Informasi yang terdapat dalam dalam media harus dapat melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi juga harus direncanakan secara lebih sistematis agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di SMA Negeri 1 Tanjungmorawa tentang 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. Hal

tersebut didukung oleh data yang diperoleh Lubis dkk (2015) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Peta Pikiran Pada Materi Menulis Makalah Siswa Kelas XI SMA/MA” bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa masih berdasarkan kepada buku teks, buku itu merupakan satu-satunya sumber informasi untuk pembelajaran.

Buku ajar yang digunakan di SMA Negeri 1 Tanjungmorawa adalah buku yang diterbitkan oleh 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. Sejalan dengan penelitian Kumala dan Sulisty Wati (2013) menyatakan bahwa permasalahan yang berkembang saat ini adalah masyarakat lebih bangga terhadap budaya luar. Padahal nilai-nilai kearifan lokal menjadi ciri suatu tempat. Selain itu fasilitas yang digunakan sekolah tidak kekinian. Hampir disetiap sekolah khususnya SMA Negeri 1 Tanjungmorawa sudah memiliki komputer, namun tidak difasilitasi dengan jaringan Wifi. Sehingga penggunaan komputer hanya sebagai media pendukung yang tidak menambah kemenarikan peserta didik dalam belajar. Disimpulkan bahwa pembelajaran disekolah masih kurang kekinian dan guru masih sebagai sumber utama dalam belajar. Sejalan dengan penelitian Sarini dkk (2013, Vol. 1, no.4) mengatakan bahwa “Pembelajaran dengan metode klasik seperti ceramah, yang pada umumnya kurang memanfaatkan adanya metode lain dalam pembelajaran, sehingga dapat menimbulkan kejenuhan dalam lingkungan belajar dan guru dipandang sebagai sumber utama dalam belajar pada dasarnya,

pembelajaran model ini kurang menimbulkan sikap antusias pada siswa. Siswa cenderung bosan dan kurang memahami, karena hanya mendengarkan. Hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan”. 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*.

Beberapa hal yang mendukung dalam pencapaian pembelajaran antara lain peran 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.

Menurut Kellar, dkk (2003, vol 6, n0.4) yang mengatakan bahwa *“Educators have a long history of using technology, from the abacus to the Internet, to enhance teaching and learning. The advent of the Internet has resulted in the creation of many education web sites, both commercial and academic, targeting a wide variety of audiences. Some sites focus on students and parents, with interactive games and tutorials, while other sites are aimed at teacher, providing class activities, lesson plans and other pedagogical content.”*

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran kurang dimanfaatkan secara optimal. Kebutuhan siswa belajar secara konkret tidak

terpenuhi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Pernyataan ini diuraikan berdasarkan hasil analisis kebutuhan berupa angket yang diberikan kepada guru dan siswa. 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 pembelajaran 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 pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* 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.

Oleh karena itu media pada materi teks cerpen berbasis kearifan lokal ialah media pembelajaran berbasis *adobe flash CS6*. 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 pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* 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 pembelajaran berbasis *adobe flash CS6* 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, diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut.

- (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 Negeri 1 Tanjungmorawa.

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:

- (1) Media Pembelajaran yang akan dikembangkan ialah kombinasi beberapa media pembelajaran yang berupa teks, gambar diam, audio, video dan menggunakan *adobe flash CS6* sebagai pendukung media.
- (2) Pembelajaran teks cerita pendek dibatasi pada KD 3.8 mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca dan 4.8 mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek. Teks cerpen 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 Tanjung Morawa, khususnya di SMA Negeri 1 Tanjungmorawa memiliki ragam budaya dan suku.

1.4 Rumusan Masalah

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

- (1) Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* pada pembelajaran teks cerita pendek berbasis kearifan lokal batak toba siswa kelas XI?

- (2) Bagaimanakah kelayakan pengembangan media *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran teks cerita pendek berbasis kearifan lokal batak toba siswa kelas XI?
- (3) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *Adobe Flash CS 6* pada pembelajaran teks cerita pendek berbasis kearifan lokal batak toba siswa kelas XI?

1.5. Tujuan Penelitian

Secara terperinci, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- (1) Mendeskripsikan proses mengenai produk pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal batak toba siswa kelas XI.
- (2) Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal batak toba siswa kelas XI.
- (3) Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran teks cerita pendek bermuatan kearifan lokal batak toba siswa kelas XI

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 wawasan 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.

