

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran krusial dalam kehidupan, karena membantu manusia mengembangkan diri dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini juga mempengaruhi kemajuan pembangunan bangsa. Tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan dalam UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003, adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan seperti sekolah, harus merancang kegiatan yang sesuai dengan tujuan nasional tersebut. Sekolah sendiri merupakan lembaga atau bangunan yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sesuai dengan jenjang pendidikan (SD, SLTP, dan SLTA).

Kurikulum adalah salah satu komponen penting dalam pendidikan. Kurikulum 2013 menekankan pentingnya penggunaan bahasa Indonesia sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar dengan cara menjadikan bahasa sebagai ilmu pengetahuan berbasis teks (Maharani, 2022). Salah satu jenis ilmu pengetahuan berbasis teks dalam bahasa Indonesia adalah teks cerita pendek, yang dipelajari pada tingkat pendidikan SMA kelas XI. Teks cerita pendek sendiri merupakan cerita pendek yang biasanya dibaca dalam satu kali duduk dan memiliki ruang lingkup yang terbatas (Khulsum, 2018).

Melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia, Bapak Drs. Supardan, serta beberapa siswa di MAS Al Washliyah Medan, penulis menyimpulkan bahwa materi ajar yang digunakan belum mencapai tuntutan indikator pembelajaran sesuai silabus bahasa Indonesia kelas XI. Beberapa indikator pembelajaran, seperti KD 3.8 yang menuntut siswa untuk mengidentifikasi nilai-nilai kehidupan dalam cerita pendek, dan KD 4.8 yang menuntut siswa untuk mendemonstrasikan nilai kehidupan dan mengkonstruksi cerita pendek, belum terpenuhi sepenuhnya. Terdapat tiga indikator yang belum tercapai, yaitu 3.8.5 (menelaah cerpen berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan), 4.8.1 (mendemonstrasikan cerpen dengan nilai kehidupan), dan 4.8.2 (mengkonstruksi cerpen dengan struktur dan kaidah kebahasaan). Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengembangan materi ajar yang lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan materi ajar teks cerpen dengan bantuan video multimedia.

Kurangnya variasi materi ajar dan keterbatasan sumber belajar menjadi kendala dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam memenuhi KD pada pembelajaran teks cerita pendek. Meskipun KD tersebut memungkinkan penggunaan sumber belajar selain buku dari Kemendikbud, seperti video multimedia atau e-book, namun saat ini materi ajar yang digunakan masih terbatas pada buku-buku tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan materi ajar yang lebih variatif dengan memanfaatkan media lain, seperti video multimedia, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap teks cerita pendek pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Dukungan atas pernyataan tersebut berasal dari kemajuan teknologi yang semakin pesat. Masyarakat saat ini telah menggunakan berbagai jenis teknologi untuk membantu kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah gadget. Gadget dapat berupa perangkat seperti smartphone, tablet, laptop, dan kamera. Pohan (2021), memaparkan siswa diharapkan mampu menemukan informasi sendiri, merubah informasi yang kompleks, memverifikasi informasi baru dengan yang sudah dimiliki, dan terus memperbaharui pengetahuan serta kemampuan sesuai dengan perkembangan zaman di dalam proses pembelajaran.

Dari hasil pengamatan di lapangan, hampir seluruh siswa membawa smartphone ke sekolah pada era teknologi saat ini. Namun, penggunaannya dilarang selama proses pembelajaran karena khawatir siswa akan teralihkan perhatiannya dan bermain smartphone saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disayangkan karena sebenarnya smartphone dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar pada masa kini. Pendapat ini diperkuat oleh pandangan Suseno (2020), memaparkan penggunaan smartphone dapat memberikan kontribusi positif pada siswa dalam mengakses bahan belajar dan sebagai media pembelajaran. Buku cetak yang hanya menampilkan teks tanpa audio dan visual cenderung membosankan dan sulit dipahami, sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa. Novita (2019) juga mendukung hal ini dengan mengatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran mampu membangkitkan minat belajar siswa dan merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian mereka. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks saja dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa dan kurang menarik minat belajar mereka.

Untuk mengatasi masalah ini tanpa melanggar peraturan sekolah, penulis menyarankan penggunaan video multimedia sebagai materi ajar digital yang memungkinkan siswa menggunakan smartphone selama pembelajaran. Materi ajar tersebut berupa cerita pendek dengan gambar dan animasi, diiringi dengan musik, efek suara, dan efek visual yang menarik. Pengembangan materi ajar dengan menggunakan aplikasi digital ini menekankan pada aspek audio visual, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan lebih tertarik pada materi pelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan. Video multimedia adalah sumber multimedia visual yang menggabungkan sejumlah gambar menjadi satu kesatuan gambar yang dapat bergerak. Video multimedia interaktif bertujuan untuk menyajikan informasi dengan cara yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas sehingga siswa dapat terlibat dalam pembelajaran tersebut. Penggunaan video multimedia memiliki banyak keunggulan, baik untuk siswa normal maupun siswa tunarungu. Video multimedia yang kaya akan kata, gambar, dan disertai dengan video pengucapan ujaran dan isyarat yang baik dan benar akan memberikan kesan yang menyenangkan dan menarik minat siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji topik yang sama, di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Maharani (2022), penelitiannya mengenai pengembangan media pembelajaran menulis cerita pendek berbasis multimedia video scribe untuk kelas XI IPA SMA Negeri 3 Kupang. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut divalidasi oleh beberapa ahli, yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi, guru bahasa Indonesia, kelompok kecil, dan kelompok besar, dengan skor yang kategori "baik" dan "sangat baik". Selain

itu, terdapat penelitian lain yang dilakukan oleh Umi Khulsum, Yusak Hudiyo, dan Endang Dwi Sulistyowati pada tahun 2018, mengenai pengembangan bahan ajar menulis cerpen dengan media storyboard pada siswa kelas X SMA. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media digital interaktif sangat cocok untuk pembelajaran, dan berhasil menghasilkan sebuah buku materi menulis cerpen yang telah digunakan oleh siswa sebagai bahan ajar. Penelitiannya terdiri dari beberapa tahap, yaitu studi pendahuluan, studi pengembangan, dan tahap akhir. Penilaian yang dilakukan oleh pengamat mengenai pengembangan perencanaan pembelajaran (RPP) pada tahap studi pengembangan diperoleh skor rata-rata 92% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan paparan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Pendek Berbantuan Video Multimedia Pada Siswa Kelas XI MAS AL WASHLIYAH MEDAN."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, beberapa permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini antara lain:

1. Terbatasnya variasi sumber belajar di kelas XI MAS Al Wahliyah Medan karena hanya mengandalkan pengajaran dari guru dan buku pelajaran yang tersedia di sekolah.
2. Belum dimanfaatkannya teknologi sebagai media pembelajaran digital di kelas XI MAS Al Wahliyah Medan.

3. Kurangnya minat siswa kelas XI MAS Al Wahliyah Medan terhadap materi pelajaran teks cerita pendek.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dilakukan, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti agar lebih fokus. Batasan masalah yang dipilih adalah pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbantuan video multimedia pada siswa kelas XI di MAS AL WASHLIYAH MEDAN.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, peneliti menentukan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbantuan video multimedia pada siswa kelas XI di MAS AL WASHLIYAH MEDAN?
2. Bagaimana bentuk pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbantuan video multimedia pada siswa kelas XI di MAS AL WASHLIYAH MEDAN?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbantuan video multimedia pada siswa kelas XI di MAS AL WASHLIYAH MEDAN?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan penelitian ini, yaitu:

1. Menganalisis proses pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbantuan video multimedia pada siswa kelas XI di MAS AL WASHLIYAH MEDAN.
2. Menganalisis bentuk pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbantuan video multimedia pada siswa kelas XI di MAS AL WASHLIYAH MEDAN.
3. Menganalisis kelayakan pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbantuan video multimedia pada siswa kelas XI di MAS AL WASHLIYAH MEDAN.

F. Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan manfaat secara teoretis dan praktis kepada berbagai pihak.

1. Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah penambahan wawasan tentang pengembangan materi ajar berbantuan video multimedia dalam proses pembelajaran di sekolah.

2. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a) Untuk peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang cara yang efektif dan efisien dalam menerapkan dan menggunakan video multimedia dalam dunia pendidikan.
- b) Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan alternatif dalam pemilihan penggunaan materi ajar yang lebih bermanfaat.
- c) Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu mereka memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.

