

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menyediakan lingkungan dan metode belajar yang akan memungkinkan peserta didik untuk mewujudkan potensi mereka sepenuhnya. Tujuan utama pendidikan adalah membantu peserta didik dalam mewujudkan potensi mereka sepenuhnya, yang meliputi pengembangan kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, moralitas dan kepribadian, serta kemampuan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan kunci utama bagi suatu negara untuk dapat unggul dalam persaingan global. Pendidikan dianggap sebagai bidang yang paling strategis dan berdampak besar untuk mewujudkan kesejahteraan nasional. Lebih jauh, pendidikan dipandang sebagai salah satu penentu utama kualitas sumber daya manusia dan kemampuan suatu negara untuk maju akan dipengaruhi oleh mutu sumber daya manusianya, terutama dalam menghadapi era globalisasi saat ini. Untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi globalisasi abad 21 ini, UNESCO menetapkan empat pilar pendidikan yaitu dengan *learning to know* (belajar untuk memahami sesuatu), *learning to do* (belajar untuk mengerjakan sesuatu), *learning to be* (belajar untuk menjadi sesuatu) dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama orang lain).

Untuk memperlancar pelaksanaan pilar-pilar pendidikan tersebut, Pancasila yang menjadi landasan negara Indonesia disusun dan dikembangkan menjadi

undang-undang yang mengatur tentang perancangan, pelaksanaan, dan penilaian pendidikan di Indonesia. Unsur-unsur kognitif, emosional, psikomotorik, dan keagamaan diserap dalam kegiatan sehari-hari, sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa aspek kognitif, afektif, psikomotor, serta aspek religius terinternalisasi pada perilaku-perilaku di dalam aktivitas keseharian. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi peserta didik dalam proses pembelajaran seharusnya menjadi tujuan utama dalam bidang pendidikan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik dan peserta didik harus terlibat dan berkomunikasi selama proses pembelajaran. Tidak mungkin untuk memisahkan peran pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Baik pendidik maupun peserta didik berperan dalam proses pembelajaran, pendidik memberikan informasi dan instruksi kepada peserta didik secara langsung dan tidak langsung, sementara peserta didik menerima pengetahuan dan instruksi ini dari pendidik untuk mencapai potensi penuh mereka.

Proses pembelajaran mengharuskan guru mempelajari kurikulum yang relevan terlebih dahulu untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Selanjutnya, mengembangkan desain pembelajaran dengan mempertimbangkan keterampilan awal siswa, tujuan, teori belajar dan mengajar, kualitas konten yang akan diajarkan, pendekatan pembelajaran, media atau sumber belajar yang akan digunakan, dan aspek-aspek tambahan sebagai elemen pendukung.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik harus dapat terlaksana dengan baik guna mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik agar tercipta interaksi dan komunikasi yang baik dengan peserta didik adalah dengan menyempurnakan kualitas konten/materi yang akan disampaikan dan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Materi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai jenis informasi apa pun yang akan diberikan oleh instruktur/guru selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran tidak akan terlaksana dengan baik apabila tidak adanya materi pembelajaran yang diberikan oleh seorang instruktur/guru. Kualitas konten ataupun materi pembelajaran juga sangat berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Agar materi pembelajaran dapat mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka, kelengkapan materi serta pemilihan sumber belajar yang tepat juga perlu diperhatikan. Keterlibatan peserta didik juga akan menurun jika materi pembelajaran tidak menarik dan terlalu rumit untuk dipahami.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang perlu digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang artistik dan menarik secara visual. Media pembelajaran sangat cocok untuk proses pembelajaran karena tujuannya adalah untuk memperlancar komunikasi antara guru dan peserta didik serta menyediakan lingkungan belajar

yang efisien dan produktif. Terlebih pada era globalisasi abad 21 sekarang ini, digital semakin berkembang dan gagasan media pembelajaran semakin menguat dan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran berkelanjutan. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dapat didesain sekreatif dan semenarik mungkin. Proses pembelajaran juga harus dapat mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran.

Media pembelajaran sudah memiliki banyak jenis yang dapat diakses dengan mudah oleh para pendidik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran adalah media *animaker*. *Animaker* merupakan suatu *website* online yang dapat digunakan untuk membuat sebuah video animasi pembelajaran dan dapat juga digunakan untuk membuat presentasi. *Website* ini menyediakan karakter-karakter animasi yang bisa membuat materi pelajaran semakin menarik.

Penggunaan media *animaker* ini juga cukup mudah, hanya dengan menggunakan elemen yang sudah disediakan seperti karakter animasi, latar belakang video atau presentasi, ikon, dan audio-visual sekreatif mungkin. *Animaker* juga menyediakan fitur-fitur seperti animasi tulisan tangan, latar belakang musik, ikon-ikon menarik, efek transisi, dan masih banyak lagi yang dapat diakses dengan mudah. Selain bisa digunakan untuk membuat sebuah video pembelajaran dan presentasi, *animaker* juga bisa digunakan untuk mengedit video, transisi adegan maupun tulisan, mengedit efek *pop up* latar belakang dan animasi karakter.

Pemanfaatan media *animaker* ini diharapkan dapat menjadi upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengutamakan pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks akan membuat bosan peserta didik jika proses pembelajaran tidak didesain semenarik mungkin, salah satunya pada materi teks cerita pendek. Materi teks cerita pendek merupakan materi pembelajaran Sekolah Menengah Atas (SMA) sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013.

Cerita pendek adalah jenis karya sastra yang di dalamnya pengarang menggunakan bahasa lisan atau tulisan untuk menggambarkan kehidupan tokoh dan menyampaikan pesan kehidupan kepada pembaca. Dibandingkan dengan novel, cerita pendek biasanya lebih sederhana. Cerita pendek biasanya memusatkan perhatian pada satu kejadian, mempunyai satu plot, setting yang tunggal, jumlah tokoh yang terbatas, dan mencakup jangka waktu yang singkat. Cerita pendek juga memiliki unsur-unsur pembangun, yaitu unsur ekstrinsik (ditemukan di luar karya sastra) dan unsur intrinsik (ditemukan di dalam karya sastra).

Materi teks cerita pendek terdapat pada KD 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dengan indikator 3.9.1 Menganalisis unsur intrinsik cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek 3.9.2 Menganalisis unsur ekstrinsik cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek dan KD 4.9 Mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen dengan indikator 4.9.1 Menyusun

kerangka cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek 4.9.2 Menciptakan cerita pendek berdasarkan kerangka cerita yang telah dibuat dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun pendek. Satu pasang KD dan beberapa indikator tersebut menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan materi ajar teks cerita pendek berbantuan media *animaker* ini

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di kelas XI MAS Al-Wardah, ditemukan bahwa siswa hanya menggunakan buku LKS sebagai sumber pada proses pembelajaran. LKS atau lembar kerja siswa yang mereka gunakan hanya memuat sedikit materi pembelajaran dan dominan berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. LKS tersebut juga belum memuat pengertian cerita pendek, struktur cerita pendek, dan contoh penggunaan kaidah kebahasaan cerita pendek secara lengkap, belum memaparkan unsur ekstrinsik cerita pendek, penyajian visual dan warna yang digunakan kurang menarik, dan belum menggunakan gambar ilustrasi yang mendukung. Sehingga, materi pembelajaran yang dimuat pada buku LKS belum memenuhi kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga menganalisis materi cerita pendek yang digunakan berdasarkan 4 prinsip pengembangan. Pertama, Relevansi artinya kesesuaian. Materi hendaknya relevan dengan capaian standar kompetensi dan pencapaian kompetensi dasar. Namun, setelah dianalisis ternyata materi yang digunakan belum relevan dengan capaian standar kompetensi yang terlihat dari materi yang digunakan belum memuat unsur ekstrinsik cerita pendek. Sedangkan, pada salah satu capaian kompetensi dasar ditetapkan untuk mampu menganalisis unsur

ekstrinsik cerita pendek. Kedua, konsistensi artinya keajegan. Materi yang digunakan belum konsisten yang dapat terlihat dari materi yang disajikan belum lengkap meliputi 2 jenis kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Ketiga, kecukupan artinya materi yang disajikan hendaknya cukup memadai dalam membentuk siswa untuk menguasai kompetensi dasar yang ditetapkan. Namun, setelah dianalisis materi yang digunakan terlalu sedikit karena hanya bersumber dari LKS sehingga kurang membantu tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan. Keempat, kontekstual artinya materi yang disajikan berdasarkan konteks yang dekat dengan siswa. Setelah dianalisis, beberapa konteks materi cerita pendek yang disajikan dominan cukup dekat dengan kehidupan siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan perlu dikembangkan karena siswa membutuhkan kelengkapan materi untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru, diketahui juga bahwa guru dominan menggunakan metode konvensional (ceramah) dan tanya jawab kepada siswa yang menyebabkan pembelajaran dapat dikatakan kurang menyenangkan karena proses pembelajaran belum bervariasi. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, ditemukan juga bahwa guru belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dan siswa membutuhkan media yang mendukung sumber belajar.

Dengan kurangnya keberagaman sumber belajar, kurangnya kelengkapan materi pembelajaran, guru belum memanfaatkan media pembelajaran, dan guru

masih menggunakan metode konvensional (ceramah) inilah yang menyebabkan proses pembelajaran materi cerita pendek di dalam kelas menjadi kurang variatif dan menyenangkan sehingga belum maksimal dalam proses pembelajaran. Sehingga, materi pembelajaran teks cerita pendek perlu untuk dikembangkan dengan bantuan media pembelajaran sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih variatif.

Peneliti memilih untuk memanfaatkan media *animaker* sebagai upaya mengatasi permasalahan pembelajaran pada materi cerita pendek ini. Media *animaker* dipilih karena dapat menghasilkan sebuah video animasi berbentuk audiovisual sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa siswa yang menggunakan gaya belajar *visual* sebanyak 61,5%, *auditory* sebanyak 30%, *kinesthetic* sebanyak 3,8%, *visual-auditory* sebanyak 3,8%, dan *visual-kinesthetic* sebanyak 3,8%. Dengan adanya media *animaker* ini, guru dapat mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa karena dapat menghasilkan video animasi berbentuk audiovisual yang dapat memfasilitasi gaya belajar siswa yang didominasi oleh gaya belajar visual. Sehingga, proses pembelajaran dapat lebih bervariasi dan menyenangkan.

Penelitian terkait pengembangan materi pernah dilakukan oleh Siti Alfiati Majid, Siti Ansorayah, dan Edi Puryanto pada tahun 2023 dengan judul **“Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter Dengan Menggunakan Media Canva pada Siswa Kelas XI SMK”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan materi ajar teks

cerita pendek berbasis penguatan pendidikan karakter dengan menggunakan media *Canva* mendapatkan penilaian dengan kriteria sangat baik dari hasil validasi ahli materi mendapatkan rata-rata skor 4,33 dengan persentase 86,67%, validasi ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,62 dengan persentase 92,44%, penilaian guru Bahasa Indonesia mendapatkan rata-rata skor 4,86 dengan persentase 97,22%, dan penilaian respons siswa mendapatkan rata-rata skor 4,53 dengan persentase 90,78%.

Penelitian mengenai pengembangan materi juga pernah dilakukan oleh Alfrija Irza Sahara dan M. Joharis Lubis pada tahun 2024 dengan judul **“Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbasis Video Animasi Berbantuan Aplikasi *KineMaster Pro* pada Siswa Kelas VII SMP Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2022/2023”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk materi ajar teks fabel berbasis video animasi berbantuan aplikasi *KineMaster Pro* memperoleh nilai dari ahli materi sebesar 85% dengan kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil validasi ahli media diperoleh nilai sebesar 90% dengan kategori “sangat baik”. Sehingga dapat dinyatakan bahwa produk sangat layak untuk digunakan.

Berdasarkan paparan di atas, pengembangan materi cerita pendek dengan pemanfaatan media *animaker* diharapkan menjadi solusi untuk permasalahan pada materi cerita pendek ini. Pengembangan materi dengan bantuan media *animaker* dipilih untuk dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran materi teks cerita pendek karena diasumsikan mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran serta merubah proses pembelajaran materi cerita pendek pada siswa

kelas XI MAS Al-Wardah menjadi lebih variatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Pendek Berbantuan Media *Animaker* pada Siswa Kelas XI MAS Al-Wardah”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Materi ajar yang sudah ada belum lengkap menjelaskan pengertian teks cerita pendek, struktur teks cerita pendek, contoh penggunaan kaidah kebahasaan teks cerita pendek, dan tidak menyajikan unsur ekstrinsik teks cerita pendek.
- b. Guru belum memanfaatkan media dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran kurang interaktif.
- c. Pentingnya kelengkapan materi ajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada **“Pengembangan Materi Ajar Teks Cerita Pendek Berbantuan Media *Animaker* pada Siswa Kelas XI MAS Al-Wardah”**.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbantuan media *animaker* pada siswa kelas XI MAS Al-Wardah?
- b. Bagaimana bentuk materi ajar teks cerita pendek berbantuan media *animaker* pada siswa kelas XI MAS Al-Wardah?
- c. Bagaimana tingkat kelayakan materi ajar teks cerita pendek berbantuan media *animaker* pada siswa kelas XI MAS Al-Wardah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk menganalisis proses pengembangan materi ajar teks cerita pendek berbantuan media *animaker* pada siswa kelas XI MAS Al-Wardah.
- b. Untuk menganalisis bentuk materi ajar teks cerita pendek berbantuan media *animaker* pada siswa kelas XI MAS Al-Wardah.
- c. Untuk menganalisis tingkat kelayakan materi ajar teks cerita pendek berbantuan media *animaker* pada siswa kelas XI MAS Al-Wardah.

F. Manfaat Penelitian

Luaran penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan kontribusi manfaat kepada beberapa pihak baik secara teoretis maupun praktis sebagai wujud dari keberhasilan penelitian yang dilaksanakan.

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis, penelitian ini menjelaskan pengembangan materi ajar teks cerita pendek pada siswa kelas XI MAS Al-Wardah berbantuan media *animaker* sebagai bentuk usaha mempersiapkan pengembangan variasi materi pembelajaran.

Penelitian ini juga dapat memberikan sumbangsih yang dapat dijadikan landasan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan judul penelitian ini. Tentu hal tersebut memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di variasi pengembangan materi pembelajaran dan diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada ketika proses pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru:

- 1) Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai pengembangan materi ajar berbantuan media *animaker*.
- 2) Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk guru mengembangkan materi pembelajaran yang lebih bervariasi.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman mengenai materi teks cerita pendek.
- 2) Dapat memperoleh kesempatan berpartisipasi secara aktif di dalam proses pembelajaran serta kesempatan memperoleh pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bervariasi guna meningkatkan hasil belajarnya.

c. Bagi peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai pengembangan materi ajar berbantuan media *animaker*.
- 2) Sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan materi pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang tepat.