

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di Indonesia sangat beranekaragam mempelajari mata pelajaran, salah satunya yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud) No 22 Tahun 2006, pembelajaran Bahasa Indonesia ditetapkan sebagai standar karena bahasa mempunyai peran yang sangat penting dalam berbagai kegiatan. Selain itu, bahasa juga menjadi landasan komunikasi di lingkungan sekolah serta menjadi penunjang keberhasilan mempelajari berbagai bidang studi, baik dari segi perkembangan intelektual, sosial, dan emosional. Saat ini, pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu fokus perhatian para guru di Indonesia karena cenderung rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Banyak peserta didik menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia membosankan dan mudah dipelajari, sehingga sering tidak memperhatikan penjelasan materi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Akan tetapi, kenyataannya nilai yang diperoleh peserta didik masih sering kali tidak mencapai standar yang telah ditetapkan. Selain Bahasa Indonesia, pembelajaran sastra juga berperan penting untuk dipelajari karena dapat membantu peserta didik mengembangkan serta meningkatkan pemahaman terhadap isu-isu kemanusiaan dan nilai-nilai sosial, sebagai bentuk pengakuan dan penghormatan terhadap

sesama. Hal tersebut menjadikan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sangat penting diterapkan dalam sistem pendidikan nasional, supaya generasi Indonesia sekarang lebih mengenal, mencintai, dan menghargai bangsanya sendiri.

Pendidikan menjadi salah satu unsur terpenting suatu bangsa dalam mewujudkan kemajuan dari segi kualitas pendidikan yang bermutu. Meningkatkan mutu pendidikan menjadi tahapan mengubah Indonesia menjadi lebih baik dan berkualitas di bidang Pendidikan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, menurut Umar dan Oknanda (2022) terdapat aspek-aspek sebagai landasan berbahasa bagi peserta didik dengan tepat. Keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut menjadi dasar utama pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Anas dan Sapri (2022), pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yang mencakup ekspresi, evaluasi, respon, dan negosiasi secara optimal, sehingga dapat membentuk kemampuan komunikasi yang efektif dan berkualitas. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila proses belajar mengajar didukung oleh penggunaan bahan ajar yang tepat dan relevan.

Keberhasilan dalam dunia pendidikan terjadi karena berlangsungnya kegiatan berupa proses pembelajaran yang telah dirancang atau terencana secara sistematis. Dilaksanakan berdasarkan evaluasi guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran terjadi melalui interaksi antara individu dengan individu lainnya maupun dengan lingkungan sekitarnya,

yang berlangsung sepanjang hayat dimulai dari masa bayi hingga akhir kehidupan dengan materi ajar sebagai sarana penyampaian informasi atau ilmu pengetahuan. Kemajuan suatu bangsa diukur dari kualitas pendidikannya, yang salah satunya sangat bergantung pada peran guru dalam mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Guru dituntut memiliki kemampuan mengajar yang mencakup penyampaian materi ajar secara tepat kepada peserta didik. Peran guru sangat menentukan dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui pendekatan yang mampu menarik perhatian dan minat mereka. Menurut Muharrina (2024:95), dalam kegiatan belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas, guru perlu menyiapkan bahan ajar yang sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran dalam kurikulum. Bahan ajar tersebut harus bisa membantu mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih baik dan meningkatkan rasa percaya diri mereka, karena rasa percaya diri sangat penting untuk perkembangan diri siswa. Oleh karena itu, pengembangan materi ajar menjadi aspek penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi dan terlibat secara aktif dalam kegiatan di kelas.

Materi ajar merupakan bahan berisikan suatu kandungan yang disesuaikan terhadap kurikulum yang digunakan pendidikan. Menurut Jufri (2017) bahwa materi ajar berfungsi sebagai pedoman terhadap kompetensi dan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam memahami materi atau konsep yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap buku teks, maka masih ditemukan penggunaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP) sesuai kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai pedoman pembelajaran. Berdasarkan panduan resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), RPP merupakan dokumen yang mengatur langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan dalam satu kali atau lebih pertemuan. Menurut Shobirin (2016: 183), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rancangan kegiatan belajar yang dibuat berdasarkan silabus dan disesuaikan dengan topik materi yang akan diajarkan. Dalam penyusunannya, RPP harus mencakup komponen-komponen yang saling berkaitan untuk mendukung tercapainya kompetensi dasar. Selain itu, materi dalam RPP harus disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik, serta disampaikan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti. RPP juga perlu dirancang mengikuti model pembelajaran yang mendorong aktivitas, kreativitas, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Menurut Ansari dan Sari (2018) bahwa pembelajaran bahasa pada kurikulum 2013 diterapkan dengan pendekatan berbasis teks. Salah satu materi yang ditemukan saat melakukan observasi bahan ajar yang tercantum dalam RPP Kurikulum 2013 ialah Kompetensi Dasar (KD) 3.9, dan 4.9 pada kelas XII. Isi dari KD 3.9 yakni menganalisis isi dan kebahasaan novel, sedangkan KD 4.9 berisikan tentang merancang novel dengan memperhatikan isi dan kebahasaan. Indikator yang perlu diperhatikan dalam mempelajari KD 3.9 ialah mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik sebuah novel, serta mengidentifikasi unsur kebahasaan novel yang terdiri atas materi ungkapan, majas dan peribahasa. Bertujuan untuk mencapai kompetensi inti berupa memahami,

menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

Selain itu, perlu diperhatikan juga terhadap KD 4.9 dengan indikator berupa menyusun novel berdasarkan rancangan, serta mempresentasikan, mengomentari, dan merevisi unsur-unsur instrinsik dan kebahasaan novel, dan hasil penyusunan novel. Melalui indikator tersebut, terdapat tujuan yang harus dicapai sesuai terhadap kompetensi inti untuk mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. Hal tersebut sesuai berdasarkan kurikulum 2013 pembelajaran tingkat SMA yang terdapat sembilan langkah sistematis secara lisan ataupun tertulis yakni memahami, membandingkan, menganalisis, mengevaluasi, menginterpretasi, memproduksi, menyunting, mengabstraksi dan mengkonversi.

Pengamatan dan analisis juga dilakukan terhadap buku ajar yang digunakan oleh guru serta peserta didik. Ditemukan pada buku ajar bahwa penjelasan materi unsur-unsur instrinsik pada novel, tetapi tidak terdapat penjelasan secara spesifik mengenai unsur kebahasaannya. Materi menganalisis unsur kebahasaan novel hanya mencantumkan secara umum tentang unsur kebahasaan novel yang

meliputi gaya bahasa atau penggunaan majas dan citraan, akan tetapi tidak mencantumkan penjelasan serta jenis-jenis dari gaya bahasa tersebut. Materi ajar unsur kebahasaan novel tercantum pada halaman 121 di buku ajar Bahasa Indonesia kelas XII Kurikulum 2013 yang berfokus analisis gaya bahasa terhadap kutipan halaman 7 sampai 9 di novel berjudul Ronggeng Dukuh Paruk karya Ahmad Tohari. Buku ajar tersebut hanya mencantumkan bagian dari kutipan novel yang akan dianalisis peserta didik pada lembar kerja tanpa adanya penjelasan secara jelas dan rinci tentang jenis-jenis unsur kebahasaan.

Penjelasan tentang tata cara dalam menganalisis gaya bahasa di suatu teks juga tidak dicantumkan pada buku ajar yang digunakan. Apabila penjelasan tentang jenis-jenis gaya bahasa tidak dijelaskan, maka peserta didik akan kesulitan dalam menganalisis gaya bahasa pada kutipan novel yang ada pada buku ajar. Berdasarkan masalah tersebut, materi ajar tentang unsur kebahasaan harus lebih dikembangkan guru agar peserta didik lebih mengetahui secara luas berbagai jenis unsur kebahasaan lainnya. Tidak hanya melalui pedoman buku ajar Bahasa Indonesia, seorang guru harus lebih menguasai dan menyampaikan materi ajar secara lebih luas. Oleh karena itu, diperlukan penguasaan guru terhadap materi unsur kebahasaan yang sesuai terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang XII.

Novel merupakan salah satu karya sastra yang memperhatikan penggunaan kebahasaan untuk menciptakan nuansa yang menarik bagi pembaca. Praningrum dan Wati (2021) mengatakan bahwa novel merupakan salah satu karya sastra yang diminati berbagai kalangan, mulai dari orang dewasa hingga anak sekolah dan

dijadikan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sastra. Pengarang dalam menulis cerita novel tidak hanya memperhatikan unsur instrinsik dan unsur ekstrinsik saja, tetapi juga harus memperhatikan penggunaan unsur kebahasaan, terutama penggunaan majas agar karya yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Berdasarkan hasil pengamatan selama Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 29 Medan ditemukan bahwa hanya sedikit peserta didik yang mengetahui unsur kebahasaan, sehingga terbukti rendahnya minat peserta didik di Indonesia terhadap pengetahuan unsur kebahasaan. Hal tersebut juga terjadi di sekolah tempat penelitian, yaitu SMA Swasta YPK Medan yang ditemukan rendahnya pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap unsur kebahasaan terutama majas pada novel. Setelah dianalisis bersama peserta didik terhadap potongan novel berjudul *Dukuh Paruk* karya Ahmad Tohari di buku ajar, peserta didik hanya menemukan majas personifikasi, metafora, dan hiperbola. Akan tetapi, apabila peserta didik memiliki pengetahuan lebih tentang unsur kebahasaan (gaya bahasa) berupa majas ditemukan jenis-jenis lainnya.

Potongan cerita novel yang tersedia di buku ajar serta tidak adanya penjelasan tentang pengertian, contoh, dan cara menganalisis unsur kebahasaan (majas) pada novel akan membuat peserta didik merasa sangat kebingungan ketika akan mengerjakan latihan di buku ajar. Melalui permasalahan tersebut, perlu digunakannya novel tambahan agar peserta didik lebih banyak membaca cerita novel, kemudian dapat lebih memahami isi serta kebahasaan (majas) pada novel. Salah satunya novel yang dapat diakses pada internet, yaitu elektronik novel (*e-novel*) berjudul '*Laut Bercerita*' karya Leila S. Menurut Yuhdi dan

Ginting (2023) bahwa Novel 'Laut Bercerita' karya Leila S. Chudori memiliki keterkaitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XII SMA pada materi menganalisis isi karya sastra, terutama menganalisis Unsur Kebahasaan. Kurikulum 2013 yang menaruh pembelajaran sastra dalam KD, semakin menguatkan bahwa novel ini layak dijadikan sebagai sumber ajar. Setelah melakukan analisis pada saat penelitian, novel 'Laut bercerita' tersebut memiliki banyak nilai pendidikan serta penggunaan unsur kebahasaan, terutama majas seperti majas paradoks, sarkasme, Ironi, aliterasi, paralelisme, dan sebagainya yang dapat diajarkan kepada peserta didik kelas XII SMA karena sesuai materi ajar bab 4 pada buku ajar Kurikulum 2013.

Ketika pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik sering merasa bosan terhadap proses pembelajaran karena bahan ajar yang digunakan guru terlalu menonton dan kurang mendukung, sehingga pembelajaran sulit terealisasi. Sesuai dengan pengamatan yang dilakukan saat melakukan kegiatan PLP 1 dan II serta melaksanakan penelitian, guru hanya menyampaikan materi melalui diskusi tanya jawab dengan menggunakan buku ajar sebagai landasan. Wasilah dan Sirait (2020) beranggapan bahwa Kompetensi Dasar (KD) berperan dalam proses pembelajaran peserta didik agar standar kompetensi, yaitu meliputi spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan dapat tercapai.

Dalam upaya mencapai kompetensi yang diharapkan, pendidik perlu menggunakan media bahan ajar yang sesuai dan menarik. Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, diperlukan persiapan yang matang, salah satunya adalah perencanaan pembelajaran yang mencakup pemilihan media pembelajaran

yang tepat. Menurut Junaidi (2019), penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran sangat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mempermudah penyampaian pesan dan materi pelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan dan keterampilan peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

Menurut Malan dkk (2024) bahwa dengan tersedianya internet sebagai media massa berbasis digital yang semakin banyak digunakan, mulai dari berbagai kalangan tanpa melihat usia maupun golongan tertentu. Komunikasi yang berubah dengan cepat pada abad ke-21 mempengaruhi cara kita belajar dan menggunakan teknologi. Bahasa dan sastra Indonesia terus mengalami perkembangan berdasarkan ilmu dan teknologi di era revolusi industri 4.0 atau era digital yang semua kehidupan masyarakat menggunakan digitalisasi serta otomatisasi apabila tidak diantisipasi cenderung terjadi gangguan. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga harus beradaptasi terhadap perkembangan revolusi industri 4.0 dengan memanfaatkan teknologi digital. Akan tetapi, Naelofaria dan Ruser (2020) berpendapat bahwa saat ini menjadi generasi yang kurang pandai memanfaatkan teknologi. Hal ini terjadi karena banyak generasi muda yang memanfaatkan teknologi semata-mata untuk hiburan, seperti mengunggah foto atau mengirim pesan melalui media sosial. Mereka kurang menyadari bahwa teknologi sebenarnya bisa dimanfaatkan untuk menumbuhkan

minat baca, misalnya dengan membaca buku atau novel langsung melalui perangkat digital yang mereka miliki.

Ditemukan hasil saat melakukan observasi secara langsung di kelas XII SMA Swasta YPK Medan, diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi ajar dengan berpedoman pada buku teks. Penggunaan perangkat pembelajaran berbasis teknologi masih minim digunakan di SMA Swasta YPK Medan, meskipun sekolah tersebut memiliki perangkat pembelajaran yang memadai, seperti proyektor dan komputer. Akan tetapi, guru masih jarang menggunakan kreativitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Menghadapi berbagai tantangan masa depan yang dipengaruhi oleh perubahan signifikan akibat Revolusi Industri 4.0, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut. Hal ini mencakup penyiapan kompetensi yang direkomendasikan oleh para pakar pendidikan, seperti kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, serta kreativitas, inovasi, dan penguasaan teknologi informasi. Perkembangan di era Revolusi Industri 4.0 memberikan dampak besar bagi seluruh pelaku dan pemangku kepentingan dalam bidang pendidikan. Oleh sebab itu, dibutuhkan perhatian khusus dan perencanaan yang matang terkait materi yang akan disampaikan, metode pengajarannya, serta peran aktif pendidik (guru dan dosen) maupun peserta didik (siswa dan mahasiswa) dalam kegiatan pembelajaran.

Hamzah (2019) menyatakan bahwa di era digital saat ini, guru perlu terus beradaptasi dengan tuntutan zaman dengan menerapkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Seiring perkembangan teknologi, guru diharapkan mampu memanfaatkan media ajar berbasis teknologi untuk menjadikan bahan pembelajaran lebih menarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media digital yang sangat bermanfaat terutama dalam bidang pendidikan adalah aplikasi *CapCut*. Menurut Subhan (2023:4), *CapCut* merupakan aplikasi pengeditan video atau animasi yang memungkinkan pengguna membuat hasil karya lebih menarik melalui berbagai fitur dan efek yang mudah dipahami serta digunakan oleh banyak orang.

Penggunaan aplikasi *CapCut* sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dengan cara yang lebih menarik. Dalam penyusunan materi ajar mengenai unsur kebahasaan dalam novel, aplikasi *CapCut* dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan video yang menarik dan mendukung proses pembelajaran di kelas. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, seperti efek visual, filter, teks, dan stiker, yang dapat digunakan untuk menyoroti unsur kebahasaan dalam novel. Selain itu, penggunaan musik latar dan efek suara dapat menciptakan suasana yang lebih hidup, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui penggabungan klip cuplikan kutipan novel sesuai hasil analisis kebahasaan. Dengan demikian, pengembangan materi ajar yang berfokus pada unsur kebahasaan dalam novel berbasis aplikasi *CapCut* perlu dilakukan, khususnya sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi. Hal ini menjadi penting mengingat di SMA Swasta YPK Medan belum pernah dilakukan pengembangan materi ajar yang memanfaatkan aplikasi *CapCut* sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025 untuk melihat kelayakan materi ajar unsur kebahasaan novel berbantuan aplikasi *CapCut* pada peserta didik kelas XII SMA Swasta YPK Medan. Penelitian ini yang menjadikan peserta didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat mengetahui perkembangan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap jenis-jenis unsur kebahasaan novel melalui materi dalam berupa video yang diedit menggunakan bantuan aplikasi *CapCut*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan materi ajar secara inovatif dan lebih luas terhadap unsur kebahasaan terutama pada majas yang terdapat dalam novel buku ajar peserta didik kelas XII di SMA Swasta YPK Medan.

Penelitian terdahulu yang mendukung kajian ini adalah penelitian oleh Afriyanti (2024) berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Berita Berbantuan Aplikasi *CapCut* Kelas VII SMP Swasta Al-Musabbihin”. Penelitian tersebut relevan terhadap penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan bantuan media aplikasi *CapCut* untuk mengembangkan materi ajar. Perbedaan terdapat pada jenis materi dan lokasi penelitian bahwa penelitian Afriyanti mengembangkan materi ajar teks berita pada kelas VII, sedangkan penelitian ini mengembangkan materi ajar unsur kebahasaan novel pada kelas XII. Penelitian oleh Afriyanti berlokasi di SMP Swasta Al-Musabbihin, sedangkan penelitian ini berlokasi di SMA Swasta YPK Medan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh

Afriyanti menunjukkan bahwa hasil validasi materi ajar teks berita berbantuan aplikasi *CapCut* adalah sangat baik, sehingga sudah dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian lain sebelumnya yang relevan dengan topik ini dilakukan oleh Hutagalung dan Dewi (2024) berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbantuan Media *CapCut* Video Editing Di Kelas VII SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan”. Penelitian terdahulu tersebut relevan terhadap penelitian ini karena sama-sama menggunakan aplikasi *CapCut* sebagai bantuan media pembuatan video pembelajaran. Akan tetapi, terdapat perbedaan pengembangan materi ajar dan lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Hutagalung dan Dewi melakukan pengembangan terhadap materi teks fabel kelas VII, sedangkan penelitian ini berupa pengembangan materi ajar unsur kebahasaan novel pada kelas XII. Perbedaan lokasi penelitian terdahulu dengan penelitian ini bahwa penelitian yang dilakukan oleh Hutagalung dan Dewi dilakukan di SMP Negeri 6 Percut Sei Tuan, sedangkan penelitian ini dilakukan di SMA Swasta YPK Medan. Penelitian terdahulu memperoleh hasil bahwa dikualifikasi sangat baik, sehingga layak untuk digunakan.

Penelitian lain yang juga relevan terhadap penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sahara (2024) berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbasis Video Animasi Berbantuan Aplikasi *KineMaster Pro* pada peserta didik Kelas VII SMP Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2022/2023”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan terhadap penelitian ini karena sama-sama melakukan penelitian pengembangan materi ajar berbantuan sebuah aplikasi, tetapi juga

terdapat perbedaan pada materi, media yang digunakan, dan lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Sahara merupakan penelitian untuk mengembangkan materi teks fabel, sedangkan penelitian ini mengembangkan materi unsur kebahasaan novel. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan video animasi berbantuan aplikasi *KineMaster Pro*, sedangkan penelitian ini menggunakan bantuan video berbantuan aplikasi *CapCut*. Tempat penelitian juga berbeda karena penelitian terdahulu dilakukan di kelas VII SMP Swasta YPK Medan, sedangkan penelitian ini di kelas XII SMA Swasta YPK Medan. Penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa produk yang telah diciptakan layak digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Arif dan Dalimunthe (2024) berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Berbantuan Aplikasi *Filmorago* pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Musyawarah Perbulan” relevan terhadap penelitian ini karena penelitian sama-sama menggunakan teks. Meskipun demikian, terdapat perbedaan jenis materi ajar, bantuan media yang digunakan, dan lokasi penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Arif dan Dalimunthe menggunakan materi ajar teks deskripsi berbantuan aplikasi *filmorago*, sedangkan penelitian ini menggunakan materi ajar unsur kebahasaan novel berbantuan aplikasi *CapCut*. Selain itu, penelitian terdahulu dilakukan di kelas VII SMP Swasta Musyawarah Perbulan, sedangkan penelitian ini dilakukan di kelas XII SMA Swasta YPK Medan. Pada penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa bahan ajar berbantuan teks deksripsi kelas VII sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian lain yang relevan terhadap penelitian ini adalah penelitian oleh Wuriyani dan Meli (2024) berjudul “Pengembangan Materi Ajar Teks Anekdota Berbantuan *Web Genially* pada Siswa Kelas X SMA Swasta Budi Satrya” karena melakukan pengembangan terhadap materi teks. Meskipun demikian, penelitian tersebut memiliki perbedaan terhadap penelitian ini. Penelitian terdahulu melakukan pengembangan materi ajar teks anekdot berbantuan *web Genially*, sedangkan penelitian ini melakukan pengembangan terhadap materi teks unsur kebahasaan novel berbantuan aplikasi *CapCut*. Selain itu, perbedaan terdapat pada tempat dilakukannya penelitian karena penelitian yang dilakukan oleh Wuriyani dan Meli dilakukan di kelas X SMA Swasta Budi Satrya, sedangkan penelitian ini dilakukan di kelas XII SMA Swasta YPK Medan. Penelitian terdahulu memperoleh hasil bahwa bahan ajar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melaksanakan penelitian dengan memanfaatkan bahan ajar berupa video yang dikembangkan menggunakan aplikasi *CapCut*. Materi ajar ini dirancang untuk mengatasi berbagai kekurangan yang terdapat pada materi sebelumnya, serta untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap unsur kebahasaan dalam novel dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Materi Ajar Unsur Kebahasaan Novel Berbantuan Aplikasi *CapCut* pada Siswa Kelas XII SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2024–2025.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini memiliki identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Materi ajar unsur kebahasaan, terutama gaya bahasa (majas) tidak dijelaskan pada buku ajar.
2. Tidak terdapat penjelasan tentang tahapan merancang novel dengan memperhatikan kebahasaan.
3. Tidak terdapat penjelasan tahapan dalam menganalisis unsur kebahasaan berupa gaya bahasa (majas) pada novel.
4. Rendahnya pengetahuan siswa terhadap unsur kebahasaan (majas) lainnya.
5. Minimnya pemanfaatan teknologi ataupun variasi pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran yang lebih optimal.
6. Proses pembelajaran yang terjadi masih melalui tahapan diskusi tanya jawab dengan menggunakan buku ajar sebagai pedoman.
7. Pengembangan materi unsur kebahasaan novel berbantuan aplikasi *CapCut* belum pernah dilakukan di SMA Swasta YPK Medan.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tepat sasaran, peneliti memberikan batasan terhadap permasalahan yang diteliti berdasarkan identifikasi sebelumnya. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi terhadap pengembangan materi ajar unsur kebahasaan (majas), diantaranya tahapan dalam mengidentifikasi unsur kebahasaan (majas) pada novel berjudul 'Ronggeng Dukuh Paruk', dan tata cara

merancang novel dengan memperhatikan unsur kebahasaan, serta penjelasan terhadap beberapa jenis majas paradoks, sarkasme, Ironi, aliterasi, paralelisme pada kutipan novel berjudul 'Laut Bercerita' berbantuan aplikasi *CapCut*.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah keadaan awal unsur kebahasaan (gaya bahasa) novel 'Ronggeng Dukuh Paruk' pada buku ajar Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Kelas XII?
2. Bagaimanakah bentuk pengembangan materi ajar unsur kebahasaan novel berbantuan aplikasi *CapCut* pada siswa kelas XII SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2024-2025?
3. Bagaimana kelayakan materi ajar unsur kebahasaan novel berbantuan aplikasi *CapCut* pada siswa kelas XII SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2024- 2025?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis keadaan awal unsur kebahasaan (gaya bahasa) novel 'Ronggeng Dukuh Paruk' pada buku ajar Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Kelas XII.
2. Untuk menganalisis bentuk pengembangan materi ajar unsur kebahasaan novel berbantuan aplikasi *CapCut* pada siswa kelas XII SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2024-2025.

3. Untuk mengetahui kelayakan materi ajar unsur kebahasaan novel berbantuan aplikasi *CapCut* pada siswa kelas XII SMA Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2024-2025.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut::

1. Manfaat Teoretis

Memberikan ide pembaruan terhadap pengembangan materi ajar di sekolah menengah atas yang sesuai terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan inovasi baru terhadap guru dalam kreativitas penggunaan aplikasi sebagai teknologi di era perkembangan globalisasi untuk membuat materi ajar yang menarik dan menciptakan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi jenis-jenis unsur kebahasaan secara lebih luas.
- 2) Memahami dengan lebih mudah terhadap materi pembelajaran yang disampaikan melalui bahan ajar yang secara lebih menarik sesuai perkembangan ilmu dan teknologi.
- 3) Meningkatkan minat belajar siswa serta memperjelas pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

d. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi masukan yang positif kepada penyelenggara lembaga Pendidikan.
- 2) Sebagai bahan yang dapat dipertimbangkan saat penyusunan program pembelajaran baru dalam menyusun materi ajar menggunakan kemajuan teknologi di era globalisasi.

e. Bagi Peneliti lain

Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan materi ajar unsur kebahasaan novel berbantuan aplikasi teknologi lainnya dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta menyenangkan.