

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pengarahan. Pengarahan dalam segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sama dengan manusia, pendidikan juga mengalami perkembangan. Perkembangan dari segi teknologi maupun strategi yang berjalan seiring dengan perkembangan manusia. Pendidikan mengajak manusia untuk sadar bahwa segalanya akan bisa dicapai dengan pengetahuan. Melalui pengetahuan tersebut, manusia akan dapat mencapai sebuah kesadaran tentang tujuan hidupnya, yakni memanusiakan manusia.

Pendidikan di era milenial tentunya berkembang pesat seiring dengan perkembangan saat ini. Berbagai media pembelajaran yang relevan banyak ditemukan, sehingga pembelajaran lebih mudah tersampaikan. Namun dengan pesatnya perkembangan zaman khususnya teknologi, manusia seakan men"dewa"kan teknologi dengan mengesampingkan sumber belajar yang lebih utama, yakni buku. Buku sebagai sumber utama, tergerus arus derasnya teknologi yang menyajikan paket instan untuk memecahkan sebuah masalah. Terlebih akhir-akhir ini muncul adanya terobosan baru yang bernama "AI" (*Artificial Intelligence*) atau kecerdasan buatan dalam bahasa nasional. Akibatnya manusia lebih sering untuk melewatkan kegiatan membaca, bahkan untuk belajar.

Sebagai dampak buruk dari ketidakmauan manusia untuk belajar, akan sangat tampak dari cara berkomunikasi. Manusia akan sangat mudah

berkomunikasi dengan mitra bicara apabila menampung banyak informasi di dalam otaknya. Hal tersebut tentunya diperoleh dengan membaca beberapa referensi yang ia butuhkan. Begitu sebaliknya bagi manusia yang minim informasi dalam otaknya, akan sangat kesulitan untuk berkomunikasi dengan mitra bicara.

Sebagai pelaku dari pendidikan, siswa seharusnya juga sadar akan pentingnya untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya untuk bekal belajar. Hal tersebut dapat digali dengan pesatnya perkembangan teknologi. Selain itu melalui teknologi, siswa dapat mengembangkan kemampuan dan kemauan yang diminati dalam belajar. Baik kemampuan dari segi fisik maupun pikiran. Diharapkan dengan adanya fasilitas yang memadai, siswa dapat berkembang dan dapat meningkatkan potensi individu.

Berhubungan dengan potensi individu, pembelajaran akan lebih menarik dengan adanya beragam potensi. Maka diperlukan sebuah strategi pembelajaran yang mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan diminati. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Semiawan (dalam Ginanjar. 2010: 2) bahwa ciri-ciri strategi pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dilihat dari pengembangan sikap belajar individu dalam mewujudkan pribadi yang menguasai pengetahuan dan keterampilan. Selain itu juga dapat mengembangkan dirinya sesuai potensi diri, membentuk bakat dan minatnya menjadi pribadi yang kreatif dan berintegritas tinggi.

Pengembangan pembelajaran terdiri atas beberapa aktivitas yang tersusun mulai dari identifikasi masalah, pengembangan strategi dan bahan ajar,

dan evaluasi strategi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh Suparman (dalam Marini, 2020: 1) bahwa pengembangan pembelajaran merupakan aktivitas yang tersusun mulai identifikasi masalah, mengembangkan strategi dan bahan pengajaran, dan evaluasi dari strategi agar menjadi efektif dan tepat guna. Hal ini juga telah disebutkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 bahwa pembelajaran merupakan tahap-tahap interaksi antara siswa dan guru guna mendapatkan sumber materi dalam lingkungan pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia mempunyai banyak fokus pembelajaran. Salah satunya adalah materi Cerita Pendek. Cerita Pendek merupakan salah satu materi yang dipelajari pada jenjang SMP/MTs. Cerpen merupakan salah satu jenis prosa fiksi. Menurut KBBI, cerpen diartikan sebagai cerita yang berisi tentang suatu kisah dan tidak lebih dari 10 ribu kata. Juga dikatakan sebagai cerita sekali duduk, yang hanya butuh sekali duduk untuk menyelesaikan satu bacaan cerpen.

Perkembangan bangkitnya cerpen ditandai dengan adanya Balai Pustaka yang menerbitkan *Teman Duduk* karya M. Kasim. Pada waktu itu, corak penulisan cerpen masih berorientasi pada cerita rakyat yang lucu. Namun, pada perkembangan selanjutnya sekitar tahun 1940-an, orientasi cerita mulai bergeser pada cerita kehidupan sehari-hari. Contohnya cerpen karya Hamka yang berjudul *Di dalam Lembah Kehidupan* yang diterbitkan pada tahun 1940. Cerpen terus mengalami perkembangan. Penyebarannya pun dibantu dengan adanya majalah seperti *Panji Pustaka*, *Pujangga Baru*. Kini cerpen banyak

ditemui di laman internet bahkan di berbagai pustaka yang tersebar di seluruh Indonesia.

Namun, bukan berarti dengan berkembang pesatnya pembelajaran tidak menimbulkan masalah di dalamnya. Beberapa masalah bisa saja muncul akibat dari kurangnya minat siswa maupun guru dalam pembelajaran. Permasalahan seperti bosan, tidak tertarik, masih menjadi permasalahan paling besar dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat disebabkan oleh metode yang diterapkan, maupun media pembelajaran yang kurang mendukung. Terlebih pada sekolah di pedesaan yang masih menggunakan media seadanya. Hal tersebut peneliti temukan di MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek. Kondisi sekolah yang masih berkembang membuat sistem pembelajaran juga membutuhkan beberapa inovasi, termasuk dalam media pembelajaran.

Terlebih pada materi cerpen, siswa cenderung pasif untuk mengikuti pembelajaran. Hal itu disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam membawa lajupembelajaran. Hal tersebut berdampak pada siswa yang akhirnya kurang bisa menguasai kosa-kata dalam mengolah kalimat. Padahal dalam menyusun cerpen, kosa kata yang banyak akan memudahkan siswa dalam menulis. Masalah tersebut tentunya tidak berangkat tanpa adanya sebab yang melatarbelakangi. Media yang kurang efisien adalah salah satunya. Media berupa papan tulis dianggap media yang cukup kuno dan membosankan untuk dapat menyampaikan semua gagasan tentang cerpen. Pola pikir siswa tidak akan berkembang dengan adanya banyak tulisan tanpa diselingi sebuah gambaran tertentu.

Untuk itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran, dengan menciptakan produk berupa poster. Diharapkan melalui media tersebut, siswa dapat lebih tertarik dengan pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan semestinya. Alasan lain yaitu, poster dipandang sebagai media yang relatif digemari oleh anak-anak. Terlebih poster dapat memuat gambar yang dapat merangsang pola pikir siswa untuk mengembangkan suatu gagasan. Maka dari itu, media poster ini besar kemungkinan akan diminati oleh siswa dan dapat menambah minat belajar siswa.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran berlangsung dengan membosankan
- b. Tidak ada media pembelajaran yang menarik
- c. Sebagian siswa kurang termotivasi untuk belajar
- d. Penguasaan kosa kata siswa kurang luas

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran poster pada materi cerita pendek kelas IX di MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek?
- b. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran poster pada materi cerita

pendek kelas IX di MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran poster pada materi cerita pendek kelas IX di MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran poster pada materi cerita pendek kelas IX di MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan setelah adanya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Produk merupakan media pembelajaran dalam bentuk poster yang berisi materi cerpen beserta animasi cerita.
2. Pembuatan media pembelajaran poster menggunakan aplikasi olah grafis CorelDraw yang selanjutnya dicetak pada kertas buffalo.
3. Media pembelajaran poster dapat dengan mudah digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa karena dilengkapi dengan informasi yang lengkap.
4. Media pembelajaran poster memuat materi cerpen, mulai dari pengertian, struktur, dan contoh cerita yang disertai gambar.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoretis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi lebih terkait

dengan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerita pendek.

b. Media diharapkan dapat digunakan sebagai perbandingan untuk penelitian yang relevan di masa yang akan datang terkait pengembangan media pembelajaran poster pada materi cerita pendek.

2. Secara Praktis

a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi baru untuk mengembangkan kualitas pembelajaran melalui media yang lebih menarik, yakni menggunakan media poster.

b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi cerita pendek.

c. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan terkait media pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk penelitian yang relevan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian yang dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini akan efektif dan optimal apabila sesuai dengan batasan yang telah ditentukan.

Adapun asumsi penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran poster pada materi cerita pendek bagi siswa kelas IX MTs Qomarul Hidayah.

2. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat (mendesain) poster adalah CorelDraw.

3. Pengujian produk hanya sebatas pengujian efektifitas produk, tanpa menguji pada prestasi siswa.
4. Uji coba dilakukan di MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek.
5. Materi pokok yang dikembangkan dalam media poster mencakup pengertian cerpen, struktur, dan contoh cerita yang disertai gambar.
6. Penilaian kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru, dan penilaian kelas.

Selain memperhatikan asumsi, peneliti juga memperhatikan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan. Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media berupa beberapa lembaran gambar. Tentunya butuh digandakan sejumlah siswa agar menghemat waktu pelaksanaan penelitian.
2. Penerapan media ini belum tentu membuat siswa kondusif dalam pembelajaran.