

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Potret pembelajaran sastra di berbagai sekolah (di Indonesia) selama ini terlihat buram dan sedih. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian Alwasilah (dalam Aisyah, 2009, hlm. 314) yang menyatakan bahwa “di sekolah-sekolah, sastra hanya diajarkan sebanyak 23,6% saja. Dalam kapasitasnya yang hanya 23,6% tersebut, ternyata pembelajaran sastra lebih ditekankan pada aspek pengetahuan (kognitif), bukan aspek afektif maupun keterampilan.” Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran sastra di sekolah masih mengindikasikan problematik.

Berkaitan dengan hal di atas, pembelajaran cerita pendek (cerpen) merupakan salah satu pembelajaran sastra yang dipelajari di satuan pendidikan menengah pertama. Sastra cerpen banyak diminati oleh siswa, namun pada kenyataannya dalam pembelajaran masih banyak terdapat problematik. Alasan siswa saat peneliti melakukan observasi awal di SMP Negeri 2 Bandung beraneka ragam, sebagian siswa mengatakan tidak ada ide, sulit memulai, tidak bisa mengakhiri tulisan, serta kesulitan dalam mengembangkan gagasan. Kendala lainnya adalah sulit membangun konflik sehingga tulisan yang dihasilkan menjadi datar. Hal ini tentu membuat tulisan mereka menjadi tidak menarik. Padahal, daya tarik sebuah cerpen salah satunya terletak pada konfliknya.

Permasalahan di atas juga terlihat saat peneliti mengamati pembelajaran cerpen di SMP Negeri 1 Lembang pada 12 Mei dan 15 Mei 2014, disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran cerpen kurang variatif, masih cenderung bersifat konvensional. Pembelajaran dilakukan dengan menugasi peserta didik untuk membaca teks, kemudian menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks.

Selain itu, ditemukan juga bahwa guru belum menggunakan perangkat pembelajaran yang inovatif seperti sumber belajar dan media pembelajaran sehingga terlihat pada proses pembelajaran siswa merasa jenuh dan terkesan monoton. Penggunaan sumber belajar khususnya pembelajaran cerpen hanya berasal dari buku teks dan referensi media cetak.

Tuntutan kurikulum terhadap pembelajaran sastra menginginkan siswa dapat mengapresiasi sastra baik secara teori maupun praktik. Meskipun telah mengikuti pembaharuan kurikulum, tetap saja siswa diperintah untuk membaca teks kemudian menjawab pertanyaan. Selain itu juga, media yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran masih bersifat sederhana, yaitu media bergambar dan kumpulan cerita dari siswa. Padahal terlihat jelas bahwa pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi yang terjadi diharapkan mampu mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan dalam rencana pembelajaran. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat terlihat jika siswa mampu menguasai materi yang diberikan secara tuntas baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Ketercapaian tujuan pembelajaran tercipta dari pembelajaran yang komunikatif serta didukung oleh bahan ajar dan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu membantu siswa untuk mencapai ketuntasan dalam pembelajaran.

Permasalahan di atas tentunya tidak boleh dibiarkan begitu saja, harus segera diatasi karena menyebabkan proses belajar tidak maksimal dan berimplikasi pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Untuk memecahkan masalah tersebut, maka harus dilakukan upaya, antara lain dengan meningkatkan keterampilan guru dan menerapkan sebuah pendekatan dalam pembelajaran.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Lufri (2007, hlm. 64), ada sepuluh keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh seorang guru guna membantu siswa dalam pembelajaran, antara lain:

keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, keterampilan mengembangkan dan menggunakan media, serta keterampilan mengembangkan ESQ.

Di antara keterampilan tersebut, keterampilan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dimiliki oleh guru. Menurut Arsyad (2006, hlm. 4), “media pembelajaran adalah suatu perantara yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.” Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Sadiman, dkk. (2009, hlm. 7) yang mengatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.” Berdasarkan kedua pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran serta dapat dijadikan sebagai alat untuk memotivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Penggunaan media pembelajaran yang dimaksud beraneka ragam. Secara psikologis, peserta didik rentang 11-14 tahun cenderung menyukai hal-hal baru yang berbau modern dan serba canggih. Karakteristik inilah yang menjadi pijakan untuk mencari media yang tepat. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP adalah media audio-visual yang berbentuk cakram padat interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2013, hlm. 143) yang mengemukakan bahwa

media objek dan media interaktif berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi. Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa peserta didik tidak

hanya memperhatikan media atau objek, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Prastowo (2013) juga memberikan pendapat tentang definisi CD interaktif.

CD interaktif adalah media yang mengkombinasikan beberapa media lainnya (audio, video, teks, atau grafik) yang bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Dalam bahan ajar interaktif ini, pengguna (peserta didik) terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat dimaknai sebagai media yang bersifat aktif, maksudnya ia didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. Selain itu, kebutuhan akan cakram padat Interaktif semakin mendesak mengingat kondisi perkembangan teknologi informasi (TI) semakin berkembang pesat. Hal ini menuntut siswa mulai dari pra-sekolah, SD, SMP dan SMU/SMK untuk mengenal TI sejak dini. Kebutuhan cakram padat Interaktif sebagai alat untuk membantu siswa menguasai TI dan materi pelajaran umum lainnya dengan lebih cepat, menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar, menjadi kebutuhan yang mendesak untuk tercapainya kualitas pembelajaran yang diharapkan.

Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran khususnya pengembangan media interaktif telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Salah satu contoh penelitian yang relevan adalah penelitian Delianti (2013) yang berjudul “*Pengembangan CD Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas X SMA Negeri 2 Bukit Tinggi.*” Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa CD interaktif yang dikembangkan dapat mengefektifkan pembelajaran TIK di sekolah tersebut. Siswa dapat mengakses dan belajar secara mandiri tanpa adanya guru. Efektifitas tersebut diperoleh dari pengujian hasil belajar siswa setelah menggunakan CD interaktif. Siswa mula-mula diberikan tes tanpa CD interaktif kemudian diberikan pembelajaran dengan

menggunakan CD interaktif. Setelah pembelajaran selesai diberikan, peneliti bersama guru melakukan tes akhir. Hasil tes yang diperoleh siswa mendapatkan nilai tuntas atau mengalami peningkatan.

Selain penelitian di atas, penelitian pengembangan CD interaktif dalam bidang bahasa Indonesia juga telah dilakukan oleh Gede Bagus (2013) dalam skripsinya yang berjudul “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Semester 2 di SMP Negeri 1 Ubud Tahun Pelajaran 2012/2013.*” Bagus menyimpulkan bahwa tujuan dari penelitiannya adalah untuk menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang relevan digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta mampu memberikan daya tarik dan mempermudah siswa belajar secara klasikal maupun individual dalam memahami materi secara efektif dan efisien. Uji coba produk yang telah dilakukan sebanyak enam kali memperoleh hasil dengan kualitas baik.

Penelitian tentang pengembangan media interaktif telah banyak dilakukan, namun penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Perbedaan tersebut terlihat dari aspek tampilan cakram padat yang dikembangkan menggunakan langkah-langkah saintifik. Selain itu, cakram padat interaktif penelitian ini hanya dikhususnya untuk pembelajaran cerita pendek. Banyak media cerita pendek yang telah diciptakan, namun pemanfaatannya belum interaktif, hanya sebagai tontonan dalam komputer seperti film pada umumnya. Selain itu, tampilan media interaktif pada umumnya masih standar.

Upaya kedua dalam memecahkan permasalahan di atas adalah dengan menerapkan pendekatan dalam pembelajaran. Sejalan dengan perubahan kurikulum pendidikan di Indonesia saat ini, Kurikulum 2013 yang tengah berjalan di beberapa sekolah berorientasi pada sebuah pendekatan yang disebut pendekatan saintifik. Dalam modul Pendekatan dan Strategi Pembelajaran (Kemdikbud, 2013, hlm. 1) dijelaskan konsep dasar pendekatan saintifik yang merupakan pendekatan

Maulina Hendrik, 2014

Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Pendekatan Saintifik
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam mengimplementasikan Kurikulum 2013. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik dapat didefinisikan sebagai

proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”.

Khadijah (2013) dalam makalahnya yang berjudul *Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* menjelaskan bagaimana proses atau tahapan pelaksanaan pendekatan saintifik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mulai dari mengamati hingga membentuk jejaring. Khadijah menguraikan setiap tahapan pendekatan tersebut dan memberikan beberapa contoh yang dapat diterapkan dari setiap kompetensi dasar di dalam pembelajaran. Berdasarkan isi makalah tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik tidak hanya dapat diterapkan dalam disiplin ilmu alam, tetapi juga dalam disiplin ilmu sosial seperti agama, kewarganegaraan, bahasa Indonesia, dan lain sebagainya.

Penelitian tentang pendekatan saintifik yang digunakan dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, namun belum pernah ditemukan penelitian tentang pendekatan saintifik dalam pembelajaran cerita pendek. Oleh karena itu, berdasarkan analisis kebutuhan, peneliti mengembangkan pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik yang dikemas di dalam cakram padat interaktif yang bertujuan menciptakan pembelajaran menyenangkan, inovatif dan dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara klasikal maupun individual.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut.

Maulina Hendrik, 2014

Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Pendekatan Saintifik
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Apresiasi pembelajaran cerpen selama ini tidak terlihat secara menyeluruh, serta metode pengajaran masih bersifat konvensional, sehingga pembelajaran terkesan monoton. Oleh karena itu, perlu dikembangkan pembelajaran cerpen dengan bantuan media dan pendekatan pembelajaran.
- 2) Penelitian dan pengembangan media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik hanya dilakukan di tiga SMP Kabupaten/Kota Bandung, yaitu: SMP Negeri 2 Bandung, SMP Negeri 1 Lembang, dan SMP Negeri 1 Margahayu. Penentuan lokasi penelitian berdasarkan wilayah kabupaten/kota dan penggunaan kurikulum yang homogen.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah profil pembelajaran cerita pendek siswa kelas VII di Kabupaten/Kota Bandung?
- 2) Bagaimanakah rancangan dan desain pengembangan media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik?
- 3) Bagaimanakah pengembangan dan penilaian formatif serta sumatif media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- 1) gambaran tentang profil pembelajaran cerita pendek siswa kelas VII di Kabupaten/Kota Bandung.

Maulina Hendrik, 2014

Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Cerita Pendek Berbasis Pendekatan Saintifik
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 2) rancangan dan desain pengembangan media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik.
- 3) pengembangan dan penilaian formatif serta sumatif media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain.

1) Bagi guru

Dapat membantu dalam mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih variasi dan menyenangkan. Selain itu, guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dikarenakan hasil pengembangan produk ini dapat digunakan secara individual. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai salah satu inspirasi dalam melakukan inovasi pembelajaran bahasa Indonesia lainnya.

2) Bagi siswa

Sebagai sumber belajar interaktif, diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah belajar, seperti kurangnya minat terhadap pembelajaran cerita pendek. Produk ini juga dapat digunakan secara individual sehingga siswa dapat belajar sendiri. Selain itu juga, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga termotivasi untuk aktif dalam belajar.

F. Struktur Organisasi Tesis

Untuk memberikan gambaran pembahasan yang sistematis, maka peneliti menyusun struktur organisasi dalam beberapa bab dan sub bab. Adapun struktur organisasi dalam tesis ini terdiri atas lima bab, yaitu: pertama, bab pendahuluan yang memuat: latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi

tesis. Bab ini dimaksudkan sebagai kerangka awal dalam menghantarkan isi pembahasan kepada bab selanjutnya.

Kedua, membahas tentang landasan teoretis yang akan memaparkan tentang teori-teori media interaktif yang meliputi: pengertian media interaktif, karakteristik media interaktif dalam pembelajaran, fungsi dan manfaat media interaktif dalam pembelajaran, komponen-komponen media interaktif, pemilihan dan pengembangan media interaktif, dan kelebihan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Selanjutnya bab ini akan membahas mengenai pembelajaran cerita pendek yang meliputi hakikat pembelajaran, cerita pendek, pembelajaran cerita pendek, dan kriteria pemilihan bahan cerita pendek. Selain itu juga, dalam bab ini diuraikan beberapa teori mengenai pendekatan saintifik yang meliputi: ihwal pendekatan saintifik, tujuan pendekatan saintifik dalam pembelajaran, landasan pembelajaran pendekatan saintifik, prinsip-prinsip pendekatan saintifik dalam pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran pendekatan saintifik. Selanjutnya, dalam bab ini akan membahas tentang implementasi pendekatan saintifik dan pembelajaran cerita pendek, penelitian yang relevan, dan asumsi atau anggapan dasar.

Ketiga, membahas tentang metodologi penelitian. Dalam bab ini mencakup lokasi dan subjek penelitian, metode dan desain penelitian, prosedur dan paradigma penelitian dan pengembangan, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Keempat, membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan. Dalam bab ini menguraikan beberapa hasil pengumpulan data yang dideskripsikan berdasarkan metode dan desain penelitian yang digunakan. Hasil penelitian dan pembahasan tersebut, antara lain profil pembelajaran cerita pendek siswa kelas VII di Kabupaten/Kota Bandung, rancangan dan desain pengembangan media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik, pengembangan dan

penilaian formatif serta sumatif media interaktif pembelajaran cerita pendek berbasis pendekatan saintifik.

Kelima, hasil penelitian secara keseluruhan disimpulkan dalam bab penutup. Bab ini berisikan simpulan dan saran. Selain itu, laporan penelitian ini dilengkapi beberapa referensi yang tercantum dalam daftar pustaka dan beberapa lampiran penunjang.