

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin pesat ditandai dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, hal tersebut dibuktikan dengan interaksi dalam menyampaikan pembelajaran tidak hanya bisa dilakukan di kelas secara langsung, melainkan bisa dilakukan secara *virtual*. Hal tersebut merupakan salah satu dampak akibat terjadinya pandemi covid-19. Guru maupun peserta didik harus terbiasa dengan proses pembelajaran yang dilakukan secara daring dengan penggunaan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut biasanya seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *LMS*, *WhatsApp*, dan *Zoom*

Aplikasi-aplikasi tersebut dapat mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara daring. Tidak jarang juga aplikasi-aplikasi tersebut sering kali dikombinasikan dalam kegiatan pembelajaran terutama disaat pandemi. Penyampaian materi biasanya disampaikan guru melalui *Zoom*, sedangkan untuk pemberian dan pengumpulan tugas bisa menggunakan *Google Classroom*. Kombinasi dari berbagai aplikasi tersebut sangat memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal walaupun secara tatap maya.

Barlian (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan mengkombinasi berbagai aplikasi seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Youtube*, *E-book*, dan *Power Point* dapat mendukung proses pembelajaran. Saat ini pembelajaran daring serta penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut sudah menjadi hal biasa yang digunakan oleh pengajar dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran terutama secara asinkronus. Penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut harus diimbangi dengan kepandaian guru dalam menyajikan materi yang menarik serta bisa menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan walaupun secara *online*. Yunita & Sukardi (2020) mengungkapkan bahwa guru sebagai pendidik sebaiknya memanfaatkan teknologi dalam pengembangan bahan ajar. Siswa dapat menggunakan bahan

ajar tersebut secara *online* di mana saja dan kapan saja dengan hanya menggunakan gawai atau komputer.

Selain dapat menyajikan pembelajaran yang menarik tentunya sebagai guru memiliki kewajiban dalam mengembangkan pembelajaran yang berguna dalam mengatasi kesulitan peserta didik serta menjadikan pembelajaran menjadi efektif dan inovatif. Febriantika (2019) mengungkapkan bahwa guru-guru di sekolah masih jarang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Padahal guru memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan guru sangat penting dalam merancang materi agar tujuan pendidikan bisa terwujud (Yunita & Sukardi, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas, maka diperlukan peningkatan dalam bidang pendidikan sebagai cara mengimbangi tuntutan zaman yang semakin maju. Salah satunya yaitu dengan mengembangkan sebuah bahan ajar. Pengembangan terhadap bahan ajar ini nantinya dapat digunakan untuk memberikan solusi atas kebutuhan peserta didik akan bahan ajar. Sehingga, *learning outcome* yang dihasilkan bisa tercapai dengan lebih baik. Oleh sebab itu, perlunya dilakukan pengembangan terhadap bahan ajar yang dapat digunakan sebagai solusi dalam mengatasi kebutuhan peserta didik di dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan (Yunita & Elihami, 2021) membuktikan bahwa penerapan teknologi pembelajaran berupa *e-learning* yang dikembangkan secara tepat, terutama di masa pandemi covid-19 dapat memberikan manfaat antara lain (1) Peningkatan interaktif antara peserta didik dan guru; (2) Tersedianya sumber belajar yang beragam; (3) Guru dapat menggali informasi lebih luas sehingga dapat meningkatkan kualitas. Penggunaan *e-learning* pada masa pandemi covid-19 ini dapat membawa suasana baru dalam pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara maksimal.

Di era teknologi informasi seperti saat ini diperlukan pengembangan bahan ajar dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi yang ada. Hal tersebut dilakukan untuk menghasilkan generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Salah satunya yaitu dengan pembelajaran berbasis web.

Pembelajaran berbasis web nantinya akan memanfaatkan sebuah halaman di internet yang terdiri atas materi, soal, tugas peserta didik, dan penilaian. Dengan begitu sumber belajar dapat diakses lebih mudah oleh peserta didik dan dapat digunakan di mana saja.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentu saja *learning outcome* dari tiap materi selalu berkaitan dengan empat keterampilan bahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa tersebut keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling sulit dan membutuhkan proses agar mendapatkan tulisan yang sesuai. Kegiatan menulis membutuhkan konsentrasi serta imajinasi terutama dalam menulis cerpen. Kegiatan menulis cerpen merupakan salah satu materi yang ada dalam kompetensi dasar kelas XI K.D 4.9 mengkontruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen. Maka dari itu peserta didik harus memiliki keterampilan dalam menulis cerpen. Namun, minat dalam menulis cerpen masih sangat lah rendah. Banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam menulis cerpen dengan baik. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Himang (2019) yang menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik kesulitan menulis dan mengembangkan cerpen. Selain itu, peserta didik hanya menggunakan satu buku pegangan saja tanpa buku tambahan lain.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMA Negeri 2 Jonggol, dengan cara menyebarkan angket pada peserta didik kelas XI. Berdasarkan angket tersebut ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan peserta didik saat ini terbatas dan hanya memuat hal-hal umum, dengan persentase 64%. Adapun bahan ajar yang digunakan saat ini tidak memiliki banyak referensi cerpen, dengan persentase 70%. Sebanyak 60% peserta didik juga mengungkapkan bahwa tidak memiliki buku pegangan lain untuk materi cerpen. Selain itu, peserta didik juga mengungkapkan bahwa bahan ajar yang mereka gunakan saat ini kurang cukup membantu dalam mempelajari materi cerpen, mereka masih membutuhkan materi tambahan yang ada di internet untuk melengkapi kebutuhannya dalam belajar. Dalam angket tersebut

mayoritas peserta didik membutuhkan bahan ajar yang mudah digunakan yang bisa diakses melalui gawai.

Analisis kebutuhan yang dilakukan selain menggunakan angket, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru, dan observasi terhadap dokumen pembelajaran di SMA Negeri 2 Jonggol. Di antaranya silabus, buku sumber, dan referensi cerpen yang digunakan. Silabus yang digunakan yaitu silabus revisi 2013, kemudian buku sumber yang digunakan adalah buku yang diterbitkan oleh *kemendikbud*, contoh referensi cerpen yang digunakan saat pembelajaran yaitu cerpen yang ada dalam buku tersebut. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dalam materi cerpen masih belum maksimal, hal tersebut disebabkan oleh penggunaan bahan ajar yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pentingnya manfaat yang dapat dihasilkan dari menulis cerpen sangatlah beragam. Mulai dari mengungkapkan isi hati, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan pengembangan bahasa. Dewasa ini sudah banyak *platform* yang menyediakan wadah bagi penulis untuk membagikan hasil karyanya seperti *wattpad*, bahkan *twitter* sendiri memiliki fitur “utas” yang banyak dimanfaatkan penulis untuk membuat *alternative universe* (AU) istilah sebuah cerita fiksi yang ditulis di *twitter*. *Wattpad* merupakan sebuah wadah yang digunakan penulis untuk melatih keterampilan dalam menulis sehingga hasil tulisannya nanti dapat langsung dipublikasi di aplikasi tersebut.

Penggunaan aplikasi *wattpad* sangat membantu penulis pemula untuk mendapatkan banyak *viewer* sehingga dapat menjadi motivasi bagi penulis untuk menulis lebih baik. Putri (2019) mengemukakan bahwa *wattpad* adalah sebuah aplikasi dan web yang biasa digunakan oleh seseorang yang gemar menulis serta membaca baik itu artikel, cerpen, ataupun puisi. Bagi seseorang yang gemar menulis *wattpad* bisa digunakan menjadi tempat untuk melatih kemampuan dalam menulis.

Penulis *wattpad* dan AU sudah banyak meraih kesuksesan seperti tulisannya dibukukan bahkan difilmkan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis cerpen, hasil tulisan peserta didik biasanya hanya dibaca kemudian dinilai tanpa adanya publikasi hasil karya. Padahal banyak

peluang yang bisa didapatkan oleh peserta didik dengan mempublikasi hasil karyanya ke berbagai *platform*. Oleh sebab itu, dibutuhkan bahan ajar yang bisa memaksimalkan kemampuan peserta didik yang sesuai dengan perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Berdasarkan kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik dalam penggunaan bahan ajar sebelumnya, maka diperlukannya bahan ajar yang menarik yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar serta dapat digunakan di mana saja secara mudah oleh peserta didik. Salah satu bahan ajar yang menarik serta mudah untuk digunakan bagi peserta didik yaitu bahan ajar berbasis web. Web yang digunakan yaitu sebagai sumber belajar bagi peserta didik yang terdiri dari materi, soal latihan, dan evaluasi. Jadi bahan ajar berbasis *website* akan dibuat terlebih dahulu sebelum nantinya digunakan oleh peserta didik.

Penggunaan *website* sebagai bahan ajar bisa memaksimalkan pembelajaran menulis cerpen seperti pemberian konten beragam, berupa teks, audio, bahkan video. Penggunaan teknologi saat ini bisa jadi alternatif dalam mengembangkan suatu bahan ajar. Di era teknologi dan informasi yang canggih seperti saat ini diperlukan pembelajaran yang bisa mengimplementasikan kemajuan teknologi salah satunya yaitu pembelajaran berbasis web. Penggunaan bahan ajar berbasis web efektif dalam meningkatkan kemampuan dan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Budiana & Mumpuni, 2019; Dermawan & Fahmi, 2020).

Penelitian terhadap bahan ajar menulis cerpen sudah banyak dilakukan, berikut penelitian yang terkait dengan pengembangan bahan ajar menulis cerpen. Penelitian yang dilakukan oleh Novita, Siddik, & Hefni (2020) menyatakan bahwa peningkatan skor rata-rata peserta didik dalam menulis cerpen menggunakan bahan ajar berbasis *storyboard*. Penelitian lainnya yang terkait pengembangan bahan ajar menulis cerpen yaitu dilakukan oleh Himang (2019) mengungkapkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis pengalaman valid, efektif, dan praktis digunakan sebagai bahan ajar menulis cerpen.

Selain penelitian mengenai pengembangan bahan ajar menulis cerpen, adapun beberapa penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis web.

Penelitian tersebut dilakukan oleh Budiana & Mumpuni (2019) mengungkapkan bahwa pengembangan materi ajar berbasis web layak digunakan dalam proses pembelajaran sebab terdapat perbedaan sebelum dan setelah peserta didik menggunakan bahan ajar yang dikembangkan berbasis web dengan materi teks prosedur. Maka pengembangan bahan ajar tersebut efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik. Penelitian terkait lainnya dilakukan oleh Junita & Sukardi (2020) menyatakan bahwa pengembangan modul pembelajaran berbasis web sangat praktis digunakan oleh peserta didik. Peserta didik dapat menggunakannya baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dikemukakan di atas, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan bahan ajar berbasis web. Berbeda dengan penelitian sebelumnya dalam penelitian ini akan mengembangkan bahan ajar berbasis web dalam materi menulis cerpen. Penelitian berupa pengembangan bahan ajar berbasis web untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam keterampilan menulis peserta didik, belum pernah diteliti sebelumnya. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menulis cerpen dan memberikan solusi atas kendala-kendala yang dialami oleh peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Jonggol.

Pengembangan dalam bidang pendidikan bisa dilakukan dari berbagai aspek salah satu penelitian yang efektif yaitu penelitian dan pengembangan (Himang, 2019). Dalam penelitian dan pengembangan ini akan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*. Pemilihan model ini dikarenakan memiliki tahapan yang terstruktur dan mudah dimengerti. Selain itu dalam model ADDIE memiliki tahapan evaluasi yang dilakukan di setiap tahapan sebelum masuk ke tahapan sebelumnya. Hal tersebut dapat membantu dalam mengurangi kelemahan dari produk. Cahyadi (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan model ADDIE dalam mengembangkan bahan ajar dapat menghasilkan produk yang memenuhi kriteria yang baik dan teruji secara empiris, sehingga tidak ada kesalahan. Hal tersebut dikarenakan proses pengembangan yang memerlukan

beberapa kali pengujian tim ahli, subyek penelitian, skala terbatas, skala luas dan revisi. Walaupun memiliki prosedur yang singkat tetapi dalam model ADDIE ini sudah mencakup proses pengujian dan revisi.

B. Pembatasan Penelitian

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia khususnya kemampuan menulis cerpen berbasis web pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Jonggol. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan dan jumlah masalah yang diidentifikasi. Serta mengenai kualitas bahan ajar dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajar bahasa Indonesia serta ketepatan dalam pemilihan materi dan tugas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana analisis kebutuhan bahan ajar menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 2 Jonggol?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis web untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Jonggol?
3. Bagaimana tanggapan pakar atas hasil pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis web pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Jonggol?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui kebutuhan bahan ajar menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 2 Jonggol.
2. Mengembangkan bahan ajar menulis cerpen berbasis web siswa kelas XI SMA Negeri 2 Jonggol.
3. Mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis web yang telah dikembangkan.

E. State of The Art

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis web sudah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Oleh sebab itu, perlunya menganalisis penelitian terdahulu untuk memperkuat penelitian yang sedang dilakukan. Selain untuk memperkuat, penelitian terdahulu dapat dijadikan acuan dan referensi dalam penelitian yang akan dilakukan. Maka dari itu, dapat dilihat sejauh mana perbedaannya dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian tersebut di antaranya, Febriantika (2018), Budiana & Mumpuni (2019), Junita (2020), Fauziyah & Rahma (2020).

Menurut penelitian Febriantika (2018) tentang pembuatan bahan ajar berbasis web, *website* atau produk yang sudah jadi memiliki tingkat viabilitas yang tinggi karena dapat mengatasi dan membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Para peneliti berharap bahwa mata pelajaran tambahan dapat memperoleh manfaat dari pengembangan sumber pengajaran *online*. Oleh karena itu, diharapkan penelitian dan pengembangan ini, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia, akan sama suksesnya atau bahkan lebih sukses dari penelitian sebelumnya dalam menggunakan web sebagai alat pengajaran untuk membuat cerpen.

Penelitian tersebut di atas didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Budiana & Mumpuni (2019) yang menunjukkan pengaruh perbedaan kognitif terhadap kinerja siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar yang dibuat menggunakan teks prosedur untuk siswa kelas XI. Dalam penelitian yang dilakukan Budiana dan Mumpuni (2019) mengungkapkan bahwa bahan ajar berpengaruh dalam keberhasilan proses belajar siswa. Maka dari itu perlunya merancang bahan ajar yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar terselenggara dengan baik terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Budiana dan Mumpuni (2019) juga mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi diperlukan dalam proses pembelajaran salah satunya pembelajaran berbasis web.

Penelitian lainnya mengenai pengembangan bahan ajar berbasis web juga dilakukan oleh Junita (2020) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi telah merambat dalam segala bidang, salah satunya yaitu pendidikan. Kita dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan mengembangkan modul yang dapat mudah digunakan, mudah dimengerti dan menarik minat siswa dengan menggunakan modul elektronik. Peneliti juga mengharapkan bahwa guru dapat memperkenalkan pembelajaran berbasis kepada peserta didik karena kepraktisan penggunaannya.

Penelitian serupa didukung oleh Fauziah & Rahma (2020) yang menemukan bahwa cerpen digital berbasis web sangat dibutuhkan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran jarak jauh, untuk mendorong gerakan literasi di sekolah. Cerpen digital yang diterbitkan secara daring merupakan upaya pemanfaatan teknologi yang baik untuk perkembangan siswa. Penggunaan cerpen digital berbasis web dalam kegiatan belajar mengajar dapat sangat ditingkatkan oleh para pendidik.

Menurut pengamatan peneliti, penelitian terkait penggunaan *website* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya menulis cerpen masih jarang ditemukan. Dari penelitian terdahulu beberapa peneliti menyarankan penggunaan *website* untuk digunakan dalam mata pelajaran lain. Selain itu, adapun penelitian yang mengungkapkan pentingnya menghadirkan cerpen digital berbasis web untuk meningkatkan gerakan literasi di sekolah dan sebagai media pendukung. Oleh sebab itu, hal ini membuat penelitian ini sangat penting untuk dilakukan dalam pembelajaran menulis cerpen. Penelitian terdahulu mengenai penggunaan web dapat berkontribusi dalam penelitian ini sebagai acuan atau referensi dalam mengembangkan bahan ajar.

Penggunaan web bisa menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan peserta didik menulis cerpen terutama di masa pandemi covid-19. Di zaman yang sudah sangat maju ini peserta didik tentunya sudah terbiasa dalam berselancar di internet dalam mencari informasi. Jadi penggunaan web bisa sangat membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran karena materi bisa langsung diakses

menggunakan gawai. Selain itu, penelitian pembelajaran bahasa berbasis web belum banyak dilakukan. Kebaruan dalam penelitian ini dibanding dengan penelitian sebelumnya yaitu dalam web yang digunakan memiliki beberapa sintaks kegiatan dalam menulis cerpen di antaranya adalah tahapan menentukan tema, mengumpulkan bahan, membuat draf, mengembangkan draf, membuat judul, revisi, dan publikasi. Tahapan-tahapan tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam mengembangkan ide, merancang alur yang jelas, dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempublikasi hasil karyanya di internet. Selain itu, dalam web tersebut nantinya akan memiliki beragam referensi cerpen digital yang terhubung melalui tautan ke berbagai halaman seperti blog penulis, *wattpad*, dan *twitter*.

F. Road Map Penelitian

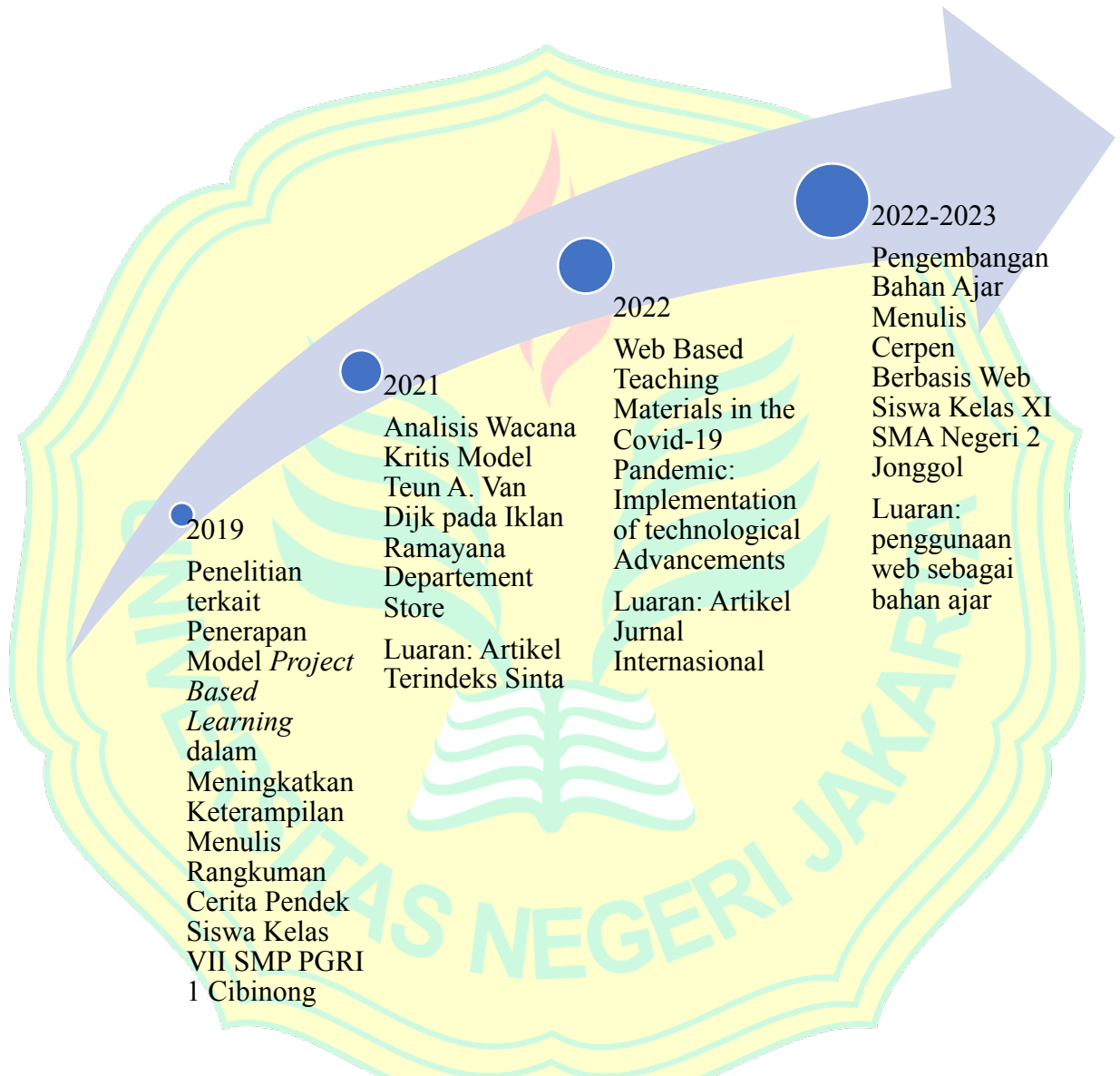
Pada *roadmap* penelitian akan dijelaskan mengenai penelitian-penelitian yang sebelumnya pernah peneliti lakukan terkait bahan ajar menulis cerpen dan tindak lanjut yang akan dilakukan setelah penelitian. Adapun penelitian yang pertama peneliti lakukan pada tahun 2019 yaitu “Penerapan Model *Project Based Learning* dalam Meningkatkan Menulis Rangkuman Cerita Pendek Siswa Kelas VII SMP PGRI 1 Cibinong”

Berikutnya pada tahun 2021. Peneliti melakukan penelitian dengan judul “Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk pada Iklan Ramayana Departement Store”. Penelitian ini menekankan pada penggunaan struktur makro, super struktur, dan struktur mikro yang digunakan iklan dalam menarik konsumen secara implisit. dengan cara menarik empati dari konsumen yang menonton iklan tersebut.

Selanjutnya pada tahun 2022 peneliti melakukan penelitian pendahuluan terhadap penggunaan web dalam pembelajaran saat pandemi covid-19. Penelitian tersebut merupakan penelitian studi pustaka yang berguna bagi peneliti, agar bisa melihat sejauh mana penggunaan web sebagai bahan ajar. Kemudian, di tahun yang sama peneliti melakukan penelitian lanjutan berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya, dengan judul “Pengembangan

Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Web Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Jonggol.

Adapun peta jalan penelitian (*road map*) digambarkan dalam gambar berikut ini:



Gambar 1.1 Road map Penelitian