

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia memiliki dua aspek yaitu aspek keterampilan berbahasa dan aspek keterampilan bersastra. Dari kedua aspek tersebut dibagi menjadi empat subaspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat komponen tersebut memiliki hubungan yang erat satu dengan lainnya karena memerlukan pembiasaan dan latihan yang dilakukan secara berulang. Keterampilan membaca dan menyimak adalah keterampilan berbahasa yang tergolong bersifat reseptif sedangkan keterampilan berbicara dan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang produktif (Deliani, 2019). Bersifat reseptif artinya tidak menghasilkan suatu produk, tetapi menerima hasil sedangkan bersifat produktif artinya menghasilkan suatu produk yaitu tulisan ataupun lisan.

Keterampilan berbahasa seperti kemampuan berbicara, kemampuan membaca, kemampuan menyimak, dan kemampuan menulis terdapat pada pembelajaran di sekolah. Namun, kenyataannya kemampuan menulis memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dibanding dengan keterampilan berbahasa lainnya (Harmoni et al., 2018). Salah satu keterampilan yang perlu latihan, pengalaman dan beberapa masukan yang diperoleh dari membaca, berbicara, dan menyimak akan memberikan suatu kontribusi yang efektif dalam menulis. Kemampuan menulis merupakan kemampuan yang perlu diperhatikan lebih lanjut karena hal ini termasuk salah satu keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh siswa.

Penting bagi siswa untuk menguasai kemampuan menulis agar dapat mengungkapkan isi pikiran, gagasan, pendapat, dan perasaan yang dimiliki serta dapat mengembangkan daya pikir dan kreativitas dalam menulis secara terstruktur.

Sehubungan dengan hal tersebut, nyatanya kemampuan menulis masih belum dikuasai oleh siswa karena dianggap sebagai hal yang sulit. Dalam menulis akan menghasilkan produk berupa hasil pikiran dan kreativitas penulis dalam menuangkan ide dan gagasan. Dikatakan sulit karena terletak pada saat mencari dan menghasilkan ide, serta menerjemahkan ide-ide yang ada ke dalam teks yang akan ditulis. Suatu kegiatan yang bersifat produktif dan ekspresif adalah menulis, karena merupakan proses penuangan ide yang dapat menghasilkan sebuah karya berupa tulisan. Tulisan dapat dikategorikan baik jika penulis dapat secara terampil memanfaatkan struktur dan kaidah bahasa dengan baik. Selain itu, kegunaan menulis bersifat kompleksitas karena terletak pada suatu kemampuan untuk menyusun dan menghimpun ide secara selaras dan logis, serta disajikan dalam berbagai jenis bahasa atau kaidah penulisan lainnya.

Kemampuan menulis sangat melekat pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di sekolah. Dengan menulis dapat membuat siswa mampu mengenali kemampuan dan menjadikan dirinya lebih pandai dalam mengomunikasikan apa yang ada di dalam pikiran kepada orang lain. Selain itu dengan menulis, siswa mesti mengekspresikan ide mereka ke dalam kertas dengan struktur kebahasaan yang baik. Terlebih lagi, apabila seseorang ingin menulis karangan atau cerita, tentu harus memahami langkah-langkah dalam proses penulisan dan aspek penulisannya. Kemampuan menulis dapat dikatakan cukup kompleks karena

membutuhkan pengetahuan dan keahlian secara khusus. Maka dari itu, harus diimbangi dengan penerapan media pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi siswa secara berkala agar siswa dapat meningkatkan potensi kemampuan menulis melalui pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah menggunakan kurikulum 2013 yang berbasis teks. Berbagai teks yang diajarkan dalam Kurikulum 2013 terbagi menjadi dua kelompok besar yaitu genre sastra dan genre non sastra. Salah satu teks dalam kelompok genre sastra yang dipelajari di sekolah yaitu teks cerita pendek. Teks cerita pendek yang biasa disebut dengan cerpen merupakan cerita rekaan yang bersifat fiktif. Cerita pendek merupakan sebuah variasi bacaan yang diharapkan mampu menarik minat siswa karena kisahnya singkat, tidak membutuhkan waktu yang lama saat membacanya, sehingga tidak membuat jenuh saat membacanya (Purwahida, 2017).

Perbedaan teks cerita pendek dengan novel terutama terletak pada formalitas bentuk, atau segi panjang cerita (Al-Ma'ruf & Nugrahani, 2017). Kependekan dari sebuah teks cerita pendek bukan karena bentuknya yang jauh lebih pendek dari novel, melainkan permasalahannya yang lebih pendek dari pada novel. Selain itu, dapat dikatakan pula bahwa teks cerita pendek merupakan suatu karangan yang menceritakan sebuah kejadian atau peristiwa. Biasanya kejadian atau peristiwa tersebut diceritakan berdasarkan pengalaman sendiri atau pengalaman orang lain. Dalam menulis sebuah teks cerita pendek tentu bukan perkara yang mudah bagi siswa, karena perlu untuk memahami unsur-unsur pembangun dari cerita pendek tersebut.

Kompetensi dasar yang berhubungan dengan kemampuan memproduksi teks yang di dalamnya memuat kemampuan menulis cerita pendek adalah KD 4.9 mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun teks cerita pendek. Usaha agar tercapainya kompetensi dasar tersebut tentu saja tidak lepas dari peran guru dalam memilih dan menggunakan model, metode, strategi, atau pun media pembelajaran yang tepat dengan kompetensi yang hendak dicapai dalam suatu pembelajaran. Jika guru memilih dengan tepat, maka dapat menumbuhkan siswa yang aktif dan menciptakan sebuah proses pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru bahasa Indonesia di SMA Pelita Tiga Jakarta, Bapak Marjono, S.Pd., M.M dan Bapak Supono Waspodo, M.Si yang mengajar kelas XI, kegiatan menulis teks cerita pendek belum dapat dikategorikan menarik minat siswa sehingga pembelajaran di sekolah kurang berjalan dengan maksimal. Guru menjelaskan bahwa dalam menulis teks cerita pendek, siswa masih belum paham tentang apa dan bagaimana yang perlu dilakukan ketika ingin membuat teks cerita pendek. Kemudian siswa masih sulit dalam mengembangkan ide tulisan dikarenakan siswa jarang untuk menulis teks cerita pendek. Hal tersebut berdampak pada hasil menulis teks cerita pendek karena nilai siswa masih dikategorikan rendah atau banyak yang di bawah KKM. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa hasil menulis teks cerita pendek siswa terkesan masih kurang pemahaman dan siswa kesulitan untuk mengembangkan unsur-unsur cerita pendek seperti tema, alur dan plot, tokoh, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat yang belum memenuhi standar.

Adanya kekurangmampuan siswa dalam menulis teks cerita pendek ini dapat pula disebabkan oleh kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya dalam pembelajaran sastra. Dengan ketidakminatan tersebut, maka siswa akan sulit untuk memahami dan menguasai unsur-unsur pembangun teks cerita pendek. Apalagi ditambah dengan akibat situasi pandemi seperti saat ini, yang sebelumnya siswa hanya belajar di rumah, kemudian beralih menjadi PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) yang berarti tidak sepenuhnya siswa hadir di kelas, hingga menjadi PTM 100%. Dampak dari situasi tersebut membuat siswa lebih lama dalam menyerap pelajaran. Dalam proses pembelajaran yang terjadi, guru masih menjadi sarana dan sumber utama pembelajaran (*teacher centered*), sehingga belum menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif.

Sumber belajar serta materi ajar tidak hanya dari buku cetak maupun *ebook*, tetapi dapat juga memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat terbaru guna memacu semangat siswa dalam belajar serta menumbuhkan kreativitas siswa dalam meningkatkan kemampuan menulis teks cerita pendek. Penggunaan media pembelajaran berfungsi untuk menentukan keberhasilan guru dalam memberikan materi kepada siswa. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar sarana fisik yang berisi materi intruksional di lingkungan siswa untuk merangsang siswa belajar (Arsyad, 2007). Apabila guru menggunakan media-media yang belum dikenali oleh siswa, bisa saja media pembelajaran itu tidak akan membuat bosan karena siswa akan mendapatkan ilmu baru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut, hal ini dapat menarik minat belajar siswa. Guru juga perlu mengubah cara mereka mengajar agar lebih kreatif, inovatif, serta menyenangkan.

Hal tersebut dapat membuat para siswa termotivasi dalam mempelajari teks cerita pendek.

Saat ini teknologi sudah berkembang dengan pesat karena terdapat banyak tipe baru teknologi yang mudah diakses melalui gawai. Oleh karena itu, pengajaran yang berfokus pada teknologi harus membuat siswa lebih nyaman dengan konten yang diberikan oleh pengajar. Karena hal tersebut akan meningkatkan kinerja akademik siswa. Selain itu, siswa perlu dilibatkan secara aktif agar proses pembelajaran memiliki nilai yang menarik dan menyenangkan. Hal ini juga dapat membantu daya pikir siswa lebih optimal. Sejak munculnya *mobile* teknologi, salah satu pasar dengan pertumbuhan tercepat saat ini adalah aplikasi pendidikan. Melalui aplikasi berbasis pendidikan, pengalaman belajar siswa akan lebih bersifat interaktif. Selain itu, dengan berbantuan teknologi ini siswa dapat lebih fokus untuk memahami suatu materi karena rasa keingintahuannya yang tinggi.

Pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tentunya memberikan pengaruh yang besar terhadap materi yang diajarkan kepada siswa. Pemilihan media pembelajaran ini pastinya dipengaruhi oleh tujuan yang hendak dicapai, serta guru juga harus melihat kemampuan siswa. Dalam hal ini, guru memfasilitasi siswa dengan baik dan menggunakan media yang sesuai, serta mencoba untuk memberikan stimulus dengan menayangkan beberapa contoh teks cerita pendek kepada siswa, hal tersebut dapat membuat minat belajar siswa akan terbangun. Jika guru memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan tanya jawab saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, maka akan membuat siswa menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Dengan perkembangan zaman dan adanya pandemi seperti saat ini banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran yang lebih interaktif, salah satunya media pembelajaran interaktif *Nearpod*. *Nearpod* merupakan aplikasi untuk pembelajaran berbasis *online* dan *offline* yang memungkinkan bagi guru serta siswa untuk berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung (Minalti & Erita, 2021). Media *Nearpod* ini mudah diakses dan diunduh secara gratis yang dapat digunakan di gawai, baik untuk guru mau pun siswa dari kalangan SD, SMP, SMA hingga mahasiswa. Media ini ditujukan untuk membuat presentasi pendidikan lebih interaktif dan tujuannya adalah untuk melibatkan siswa dalam pelajaran dan memotivasi keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Kemudian, media *Nearpod* ini dapat diakses menggunakan koneksi internet.

Dalam hal ini guru memfasilitasi media interaktif *Nearpod* dengan membuat materi ajar dalam media *Nearpod* yang kemudian dapat diakses oleh siswa melalui tautan yang dibuat oleh guru atau menggunakan kode kelas yang dapat diakses dengan mengunduh terlebih dahulu media tersebut. Selain itu, aplikasi *Nearpod* ini dapat digunakan pada hampir semua perangkat karena sangat cocok untuk digunakan dengan model pengajaran menggunakan teknologi digital. Hal ini dapat menyelesaikan masalah apabila sekolah tidak memiliki perangkat dan lisensi perangkat lunak untuk digunakan oleh siswa. Tentunya siswa akan lebih nyaman dengan perangkatnya sendiri karena tidak perlu mempelajari perangkat yang baru. Keuntungan yang didapat bagi guru apabila menggunakan media interaktif *Nearpod* ini adalah guru dapat membuat presentasi berupa *PowerPoint* dan menambahkan tugas interaktif seperti kuis, menjelajah internet,

jajak pendapat, dan masih banyak lagi. Terlebih lagi, siswa dapat melihat materi pembelajaran mereka selama menggunakan gawai yang mereka punya.

Penggunaan media *Nearpod* ini sangat mudah digunakan karena guru dapat membagikan salindia presentasi atau materi pembelajaran yang telah dibuat dengan memberikan kode unik di awal sesi. Setelah siswa mendapatkan akses untuk masuk, maka siswa dapat melihat salindia yang dipilih oleh guru untuk ditampilkan dan siswa dibatasi untuk mengakses salindia berikutnya. Keuntungan lainnya adalah guru dapat melihat jumlah siswa yang aktif selama proses pembelajaran. Dengan begitu akan memungkinkan bagi guru untuk memantau keterlibatan siswa dan memahami kemajuan pembelajaran melalui aktivitas yang telah disiapkan. Hal ini berarti fitur yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif *Nearpod* akan membuat siswa lebih interaktif.

Beberapa permasalahan di atas yang berhasil peneliti temukan dengan melakukan observasi kepada guru, maka peneliti mencoba menggunakan alternatif media pembelajaran menulis teks cerita pendek dengan menggunakan media interaktif *Nearpod* yang diharapkan dapat membuat siswa memiliki keinginan untuk belajar, serta membuat pemahaman dan kesimpulan tersendiri dari teks yang telah ia lihat. Peneliti memilih teks cerita pendek dibanding teks lain karena pada saat pembelajaran guru hanya fokus pada pemberian teori saja dan kurang menerangkan bagaimana proses dan langkah menulis teks cerita pendek dengan baik. Selain itu guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih bersifat monoton. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, pembelajaran akan terlaksana secara efektif dan dapat membantu siswa untuk melakukan suatu hal baru yang ia pelajari.

Maka, perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif *Nearpod* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA Pelita Tiga Jakarta”.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui adakah pengaruh kemampuan menulis teks cerita pendek bila menggunakan media interaktif *Nearpod*, berdasarkan KD 4.9 mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen yang terdapat pada kelas XI SMA. Setelah melakukan penelitian, maka akan diketahui apakah media interaktif *Nearpod* dapat mempengaruhi kemampuan menulis teks cerita pendek siswa atau tidak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, ditetapkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Apakah kemampuan menulis teks cerita pendek siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal?
- b. Mengapa kemampuan menulis teks cerita pendek siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal?
- c. Apa sajakah kesulitan siswa kelas XI SMA Pelita Tiga Jakarta dalam melakukan kegiatan menulis di sekolah?
- d. Bagaimana upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks cerita pendek pada siswa kelas XI SMA Pelita Tiga Jakarta?
- e. Apakah media interaktif *Nearpod* dapat mempengaruhi kemampuan menulis teks cerita pendek siswa pada kelas XI SMA Pelita Tiga Jakarta?

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan di atas, peneliti mencoba untuk membatasi penelitian ini. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu pada pengaruh media interaktif *Nearpod* terhadap kemampuan menulis siswa kelas XI SMA Pelita Tiga dengan kompetensi dasar 4.9 mengkonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerita pendek.

Dengan pembatasan masalah di atas, maka penelitian ini terdiri atas satu variabel bebas (*independen variable*), yaitu media interaktif *Nearpod*. Adapun kemampuan menulis teks cerita pendek dalam penelitian ini sebagai variabel terikat (*dependent variable*).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penelitian ini dapat dirumuskan menjadi: “Adakah pengaruh media interaktif *Nearpod* terhadap kemampuan menulis teks cerita pendek pada siswa kelas XI SMA Pelita Tiga Jakarta?”

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat serta kontribusi yang lebih nyata terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Pelita Tiga Jakarta terutama pada kemampuan menulis teks cerita pendek siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam merancang desain dan menggunakan media pembelajaran yaitu media interaktif *Nearpod*,

sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan tidak lagi bersifat monoton.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Dapat dimanfaatkan sebagai gambaran mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif *Nearpod* dalam proses pembelajaran teks cerita pendek dan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Dapat dimanfaatkan sebagai bahan untuk lebih cepat memahami dan menyerap berbagai ilmu mengenai penulisan teks cerita pendek dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek. Selain itu juga dapat meningkatkan kualitas siswa dalam menulis teks cerita pendek melalui media pembelajaran interaktif *Nearpod*.

3. Bagi Peneliti Lain

Dapat dimanfaatkan untuk memperluas wawasan serta informasi empiris, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian sejenis yang lebih intensif.