

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahan ajar merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini karena bahan ajar merupakan sarana yang digunakan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar yang berisikan materi dan latihan soal (Maretha, 2019). Namun, guru hanya menggunakan bahan ajar yang sudah ada tanpa melakukan pengembangan sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan siswa (Wahyudi, 2022). Hal ini didukung berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMAN 30 Jakarta, SMAN 21 Jakarta, dan SMAS Diponegoro 1 Jakarta, guru cenderung menggunakan bahan ajar yang sudah ada, yaitu berbentuk buku teks, *powerpoint*, dan *YouTube* pada setiap pertemuan. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan bahan ajarnya sesuai dengan kondisi lingkungan siswa, agar siswa memiliki minat tinggi dalam belajar.

Berdasarkan juga dengan pengamatan, pada awal pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berbentuk *YouTube* untuk menyimak contoh dari teks hikayat, lalu menggunakan buku teks untuk membahas materi teks hikayat. Setelah itu, guru juga menggunakan bahan ajar berbentuk *powerpoint* untuk membahas materi tambahan yang tidak ada di buku teks, lalu kembali menggunakan buku teks untuk membahas contoh analisis teks hikayat, serta guru pun mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal latihan yang ada di buku teks. Oleh karena itu, guru menggunakan bahan ajar utama berupa buku teks, sedangkan *YouTube* dan *powerpoint* sebagai bahan ajar tambahan.

Peneliti mencoba mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi lingkungan siswa, yaitu bahan ajar berbasis *game*. Hal ini karena kecenderungan siswa bermain *game* di gawainya. Berdasarkan survei profil penggunaan internet di Indonesia tahun 2022, sebanyak 77.25% masyarakat menggunakan internet untuk dapat mengakses konten hiburan (*game online*, TV/radio/video *online*), hal ini apabila dirinci dari 77.25% tersebut terdapat suara 1.124 pelajar dari total 7.568 orang yang mengisi survei tersebut (APJII, 2022). Oleh karena itu, penulis mengembangkan bahan ajar berbasis *game scratch* yang berisikan materi, contoh teks, glosarium kata-kata sulit, latihan, dan permainan kuis.

Salah satu langkah dalam mengembangkan bahan ajar, yaitu menganalisis situasi dan kesulitan siswa dalam belajar melalui pengisian angket (Syofyan et al., 2019a). Berdasarkan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia fase E (kelas X SMA), siswa mempelajari enam jenis teks, yaitu teks laporan hasil observasi, teks anekdot, teks hikayat, teks negosiasi, teks biografi, dan teks puisi.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar yang disebar di tiga sekolah, yaitu SMAN 30 Jakarta, SMAN 21 Jakarta, dan SMAS Diponegoro 1 Jakarta, menunjukkan bahwa teks hikayat adalah teks yang paling banyak dipilih siswa sebagai teks yang paling sulit dipahami karena siswa kesulitan dalam mengidentifikasi nilai ekstrinsik di dalamnya, bahasa yang digunakan sulit dipahami, beberapa kata tidak ditemukan maknanya di KBBI, dan kurang tertarik mempelajari teks hikayat.

Sejalan juga dengan penelitian Aini (2019), Septiani (2020), dan Wuryani (2023) yang menyatakan bahwa teks hikayat sulit dipahami oleh siswa karena penggunaan bahasa Melayu klasik dan kata-kata arkais yang tidak sesuai dengan

kaidah kebahasaan saat ini. Selain itu juga, teks hikayat cenderung membosankan bagi peserta didik.

Teks hikayat merupakan prosa lama yang menceritakan tentang kepahlawanan, kehebatan, dan mukjizat dari seseorang, serta di dalamnya terkandung nilai-nilai moral baik secara tersurat maupun tersirat (Saputra et al., 2017). Berdasarkan capaian pembelajaran dengan nomor CP-No.033\_H\_KR\_2022 elemen membaca, dan memirsa, yaitu “Peserta didik mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, eksplanasi, eksposisi, dan diskusi, dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Peserta didik menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks”, maka diuraikan tujuan pembelajarannya, yaitu peserta didik mampu menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan berupa nilai-nilai dalam teks hikayat berbentuk teks audiovisual dengan baik.

Mengidentifikasi nilai-nilai dalam teks hikayat perlu dipelajari oleh peserta didik di sekolah, karena untuk menanamkan pemahaman nilai-nilai yang positif dari sebuah teks hikayat ke dalam diri peserta didik, seperti nilai kejujuran, sikap tolong menolong, sikap rendah hati, kepatuhan seorang anak kepada perintah orangtua, dll (Nofasari et al., 2022). Selain itu, sejalan juga dengan salah satu landasan utama kurikulum merdeka, yaitu pengembangan profil pelajar pancasila pada peserta didik (Amiruddin et al., 2022). Oleh karena itu, berdasarkan kebutuhan

dan permasalahan yang ada, maka nilai ekstrinsik teks hikayat dipilih sebagai materi dalam pengembangan bahan ajar ini.

Penelitian mengenai bahan ajar sudah banyak diteliti oleh peneliti lain. Salah satunya, penelitian Mardiyah (2018) dengan judul “Penerapan Game dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia SMP”. Penelitian Mardiyah ini mengembangkan *game* sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia dan serupa dengan peneliti. Namun, Penelitian Mardiyah mengambil sumber penelitian di tingkat SMP, sedangkan peneliti mengambil sumber penelitian di tingkat SMA kelas X dengan fokus materi pada mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat.

Penelitian yang berhubungan dengan game pembelajaran sudah banyak diteliti oleh peneliti lain. Salah satunya, penelitian Daniar (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XI”. Penelitian Daniar ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan serupa dengan penelitian Prilidiningrum (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Trivia pada Materi Teks Anekdot”. Namun, perbedaan pada kedua penelitian tersebut terletak pada sumber penelitiannya. Perbedaan peneliti dengan penelitian Daniar dan penelitian Prilidiningrum, yaitu fokus penelitian pada pengembangan bahan ajar berbasis *game* dengan menggunakan *scratch* sebagai sarana pengembangannya.

Penelitian ini memilih tiga sekolah sebagai tempat penelitian, yaitu SMAN 21 Jakarta, SMAN 30 Jakarta, dan SMAS Diponegoro 1 Jakarta. Namun, untuk implementasi hanya satu sekolah, yaitu SMAN 21 Jakarta, sedangkan di SMAN 30 Jakarta dan SMAS Diponegoro 1 Jakarta hanya penyebaran angket analisis

kebutuhan saja. Alasan memilih ketiga sekolah tersebut karena berada di satu lingkup wilayah yang sama, yaitu DKI Jakarta, dan berada di dekat Universitas Negeri Jakarta sehingga memudahkan peneliti dalam menjangkau tempat tersebut. Selain itu juga, ketiga sekolah tersebut memiliki akreditasi yang baik yaitu A, dan guru-guru di ketiga sekolah sangat ramah, dan memudahkan peneliti dalam mencari data terkait penelitian ini dengan lancar.

Berdasarkan angket analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar yang diisi oleh peserta didik SMAN 21 Jakarta, SMAN 30 Jakarta dan SMAS Diponegoro 1 Jakarta, bahwa terdapat 79% responden merasa tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia menggunakan bahan ajar berbasis *game* dengan kuis yang menantang diri, dan dilengkapi dengan gambar kartun, sehingga timbulah ketertarikan penulis untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA. Terkait juga dengan masalah penggunaan bahan ajar yang sudah ada tanpa melakukan pengembangan sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan siswa, dan masalah dalam pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat sehingga diharapkan pengembangan bahan ajar ini mampu mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti memilih judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Scratch pada Pembelajaran Mengidentifikasi Nilai Ekstrinsik Teks Hikayat Siswa Kelas X SMA”.

## 1.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini hanya membahas pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.

## 1.3 Sub Fokus Penelitian

Sub fokus dalam penelitian ini adalah:

- 1) Analisis kebutuhan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.
- 2) Desain pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.
- 3) Pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.
- 4) Implementasi dari pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.
- 5) Evaluasi dari pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi tersebut, maka rumusan masalahnya adalah:

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA?

- 2) Bagaimana desain pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA?
- 3) Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA?
- 4) Bagaimana implementasi dari pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA?
- 5) Bagaimana evaluasi dari pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitiannya adalah untuk:

- 1) Mengetahui analisis kebutuhan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.
- 2) Mengetahui desain pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.
- 3) Mengembangkan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.

- 4) Mengetahui implementasi dari pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.
- 5) Mengetahui evaluasi dari pengembangan bahan ajar berbasis *game scratch* pada pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat siswa kelas X SMA.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

#### 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman, dan meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan menarik sehingga dapat dijadikan bekal untuk mengajar nanti.

#### 2) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat dengan perasaan senang, nyaman, merasa termotivasi, mengembangkan kemampuan diri dalam memecahkan permasalahan, dan meningkatkan rasa percaya diri karena belajar sambil bermain.

#### 3) Bagi Guru

Adanya pengembangan bahan ajar baru berbasis *game scratch* dalam pembelajaran mengidentifikasi nilai ekstrinsik teks hikayat, diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai sarana evaluasi, dan memudahkan guru saat proses pembelajaran berlangsung, serta motivasi bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif.

4) Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas lembaga, dan memberikan solusi atas permasalahan yang ada.

