

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai dan salah satunya adalah menulis. Menurut Dalman (2015: 3) menulis adalah suatu kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan atau informasi secara tertulis pada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Menulis adalah suatu kegiatan yang bersifat aktif dan produktif serta digunakan untuk menuangkan ide-ide atau gagasan dan perasaan seseorang yang diungkapkan dalam bahasa tulis. Keterampilan ini tidak begitu saja didapatkan peserta didik dalam waktu yang singkat, tetapi melalui proses dengan latihan dan pengajaran menulis yang menarik dari guru di sekolah.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, keterampilan menulis diperlukan untuk membangun kreativitas dan meningkatkan kemampuan peserta didik. Jadi, bukan hanya dari segi pengetahuan dan teori saja, tetapi juga keterampilan dan praktik. Disarikan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Harsiyati (Isodarus, 2017: 1), ada enam kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam belajar berbahasa Indonesia berbasis teks. Pertama, peserta didik mengidentifikasi informasi atau isi teks. Kedua, peserta didik menelaah struktur teks. Ketiga, peserta didik menentukan unsur-unsur kebahasaan suatu teks. Keempat, peserta didik membedakan teks yang satu dengan teks yang lain. Kelima, peserta didik memperbaiki penggunaan bahasa dalam teks. Keenam, peserta didik membuat teks.

Dalam pembelajaran berbasis teks, cerita pendek (cerpen) menjadi salah satu pembelajaran yang memerlukan proses kreatif lebih dalam menulis. Cerpen adalah karya fiksi atau rekaan imajinatif yang menceritakan sebuah peristiwa serta ditulis secara singkat dan padat yang di dalamnya terdapat unsur struktur berupa alur/plot, latar/*setting*, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, tema, serta amanat. Meskipun cerpen atau fiksi dapat ditulis berdasarkan pengalaman atau perasaan pengarang, pada praktiknya siswa juga perlu mendapatkan ide-ide dari

pengamatan di luar hal tersebut. Pendidik perlu bervariasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, seperti menggunakan media pembelajaran yang sudah ada ataupun melakukan pengembangan media pembelajaran agar menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Dalam observasi yang dilakukan di SMA Sejahtera 1 Depok dan SMA Diponegoro 1 Jakarta, terdapat kendala yang dijumpai siswa dalam keterampilan menulis cerpen. Kendala tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, pembahasan pertama mengenai media pembelajaran aplikasi yang digunakan. Siswa memerlukan media pembelajaran di kelas, dan hal ini memiliki urgensi yang cukup untuk membantu siswa di kelas agar pembelajaran lebih bervariasi. Namun, pada pertanyaan mengenai aplikasi apa saja yang mereka tahu, siswa rata-rata menjawab buku dan salindia Power Point/Canva sebagai media pembelajaran yang digunakan di kelas. Siswa juga menganggap bahwa media tersebut kurang interaktif karena guru cenderung berceramah dan memberikan kesan aktif kepada anak-anak yang vokal saja. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran diperlukan agar seluruh siswa dapat ikut bergabung dalam diskusi, serta menambah variasi dalam memberikan gambaran yang menarik dan jelas. Variasi media pembelajaran di kelas bertujuan untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya teknologi dan informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien (Salsabila, dkk, 2020).

Kedua, materi pembelajaran teks cerpen yang disampaikan sebelum menulis cerpen. Siswa tidak memiliki kendala yang berarti dalam pemahaman mengenai teks cerpen secara konseptual (pengetahuan), seperti struktur, unsur intrinsik, nilai-nilai, dan kaidah kebahasaan. Namun, kendala yang dialami ialah secara teknis, seperti referensi bacaan dan praktik menulisnya. Pada umumnya, remaja memiliki referensi berdasarkan pengalamannya baik di sekolah atau lingkungan rumah. Hal ini membuktikan bahwa kebanyakan cerita yang biasanya ditulis ialah masalah seputar keluarga, percintaan remaja, persahabatan, dan sebagainya yang biasanya berlatar di sekolah atau rumah. Oleh sebab itu, referensi

siswa seringnya berputar pada masalah dan latar yang serupa. Meskipun tidak sedikit yang mampu membawakan tema atau latar yang berbeda, contohnya seperti tema perjuangan pahlawan ataupun latar abad pertengahan. Referensi ini secara tidak langsung juga memengaruhi praktik menulis siswa sehingga dapat menimbulkan kendala dalam kebahasaan, seperti pemilihan kata/diksi, penggunaan tanda baca, penggunaan huruf kapital dalam kalimat, penulisan ejaan, dan sebagainya. Kebanyakan siswa cenderung mengikuti apa yang sudah mereka baca (acuan referensi), kesalahan yang ada dalam cerita dapat diikuti apabila dilakukan berulang. Selain itu, kesalahan minor seperti penggunaan huruf kapital atau penulisan ejaan yang sesuai, dapat luput dalam penulisan mereka.

Pembahasan selanjutnya berdasarkan hasil wawancara guru bahasa Indonesia, yakni mengenai media pembelajaran dan pembelajaran di kelas. Para guru yang mengajar di kelas XI menjawab bahwa mereka biasanya hanya menggunakan buku pelajaran atau salindia PowerPoint maupun Canva sebagai media pembelajaran cerpen. Selain itu, para guru juga rata-rata menggunakan metode ceramah selama penyampaian materi berlangsung, sedangkan beberapa guru menggunakan/menambah metode lain agar siswa dapat lebih interaktif di kelas, khususnya sebelum mereka mulai menulis cerpen. Kombinasi antara buku/salindia saja tentunya kurang bervariasi—mengingat banyaknya media pembelajaran yang dapat digunakan atau dikembangkan seiring berkembangnya zaman, serta masih belum maksimal dalam meningkatkan interaksi antara siswa dengan materi yang disampaikan. Hal tersebut dikarenakan hanya siswa yang vokal yang dapat terlihat menonjol dalam interaksi (sesi tanya jawab), ataupun siswa dengan tipe belajar audio yang dapat menguasai pembelajaran dengan cepat. Oleh sebab itu, peran media pembelajaran diperlukan agar siswa dan guru dapat aktif dan saling memberikan masukan di dalam pembelajaran, serta mampu membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran memiliki banyak jenis, yakni dari media audio, visual, audio-visual, dan sebagainya. Dari jenis media tersebut juga memiliki banyak variasinya, salah satunya seperti media visual yang bergerak dan diam. Seiring berkembangnya zaman, penggunaan media

di dalam kegiatan pembelajaran menjadi suatu hal yang wajib pada masa ini. Media pembelajaran memiliki pengaruhnya sendiri untuk dapat membantu kegiatan pembelajaran, baik itu bagi pendidik maupun peserta didik. Media sendiri bertujuan serta berfungsi sebagai stimulasi belajar bagi para siswa karena dapat membantu memberikan motivasi belajar serta memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Penggunaan media visual di kelas sebagai salah satu yang sering digunakan dan memiliki pengaruh yang cukup besar. Media visual merupakan alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca- indera mata, dan memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan (Nurfadhillah dkk 2021). Dalam menulis cerpen, biasanya siswa memanfaatkan pengalaman pribadi. Namun dengan dibantu media visual, siswa mampu memanfaatkan media tersebut untuk membantu mengembangkan ide terutama imajinasi dalam menulis.

Teknologi yang berkembang saat ini membuat media pembelajaran semakin berkembang dan variatif. Media pembelajaran yang semula hanya dijumpai di buku teks saja, kini dapat dikembangkan menggunakan aplikasi yang mudah diakses di gawai, salah satunya dengan menggunakan aplikasi Padlet. Padlet (www.padlet.com) menyediakan dinding ramah multimedia secara gratis yang dapat digunakan untuk mendorong partisipasi dan penilaian *real-time* di dalam kelas (Fuchs, 2014: 7). Perangkat lunak ini digunakan orang untuk membuat dan berbagi konten dengan orang lain.

Berbeda dengan media sosial seperti instagram, twitter, dan sebagainya yang dapat memposting sesuatu secara publik dan pribadi, aplikasi ini memungkinkan penggunanya untuk berkolaborasi ataupun membuat proyek secara privat melalui fitur *sticky notes*, yang “ditempel” di dinding/postingan. Postingan Padlet dapat berbentuk kanvas, *shelf*, *grid*, linimasa, dan lain-lain yang dapat dikustomisasi sesuai dengan keinginan pengguna. Sedangkan fitur-fitur dalam aplikasinya dapat mencakup teks, tautan, gambar, GIF (gambar yang bisa bergerak), gambar sketsa, berkas, atau video yang ditampilkan secara online. Dengan fitur-fitur yang cukup beragam dan tampilan yang menarik, pendidik

dapat memanfaatkan Padlet sebagai media pembelajaran interaktif di dalam kelas. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Padlet pada Siswa SMA Kelas XI”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis cerpen berbasis aplikasi Padlet pada siswa SMA kelas XI.

1. Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis teks cerpen?
2. Bagaimana kelayakan media yang digunakan dalam keterampilan menulis teks cerpen?

1.3 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian pada pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis cerpen berbasis aplikasi Padlet pada siswa SMA kelas XI.

1.4 Subfokus Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, subfokus pada penelitian ini adalah tentang analisis kebutuhan, desain pengembangan, serta hasil uji pakar media pembelajaran keterampilan menulis cerpen berbasis aplikasi Padlet pada siswa SMA kelas XI.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa mengenai media pembelajaran menulis cerpen pada siswa SMA?
2. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran menulis cerpen

berbasis aplikasi Padlet pada siswa SMA?

3. Bagaimana hasil uji pakar dalam pengembangan media pembelajaran menulis cerpen berbasis aplikasi Padlet pada siswa SMA?

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Memperluas wawasan dan pengetahuan serta gagasan dalam pemanfaatan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktik

Manfaat praktik dapat dirasakan oleh:

- a) Siswa, untuk membantu proses pembelajaran agar terasa lebih menyenangkan dan interaktif;
- b) Guru, untuk menambah wawasan serta pengetahuan, mengajar, dan mengembangkan media pembelajaran agar lebih kreatif;
- c) Sekolah, untuk meningkatkan kualitas belajar khususnya dalam teknologi karena menggunakan media pembelajaran yang dapat menyesuaikan gaya belajar saat ini; dan
- d) Peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.