

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi, kecerdasan, karakter, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Dalam hal ini, salah satu pendekatan untuk mencapai tujuan pendidikan adalah melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, yang mencakup empat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling mendukung dan terintegrasi untuk membentuk kompetensi berbahasa yang utuh.

Sebagai bagian integral dari pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran sastra memiliki peran yang sangat penting dalam membantu mengembangkan empat keterampilan berbahasa peserta didik. Pembelajaran sastra berperan memupukan kecerdasan peserta didik dalam segala aspek, salah satu bentuk pembelajarannya adalah melalui pembelajaran menulis cerpen atau cerita pendek, yang secara khusus dapat melatih kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual peserta didik (Noor, 2011).

Dalam Kurikulum Merdeka, pengembangan kemampuan menulis, khususnya pada penulisan kreatif seperti cerpen, mendapatkan perhatian khusus. Hal ini bertujuan tidak hanya untuk mengasah kemampuan berbahasa peserta didik secara kreatif, tetapi juga untuk membentuk karakter peserta didik, sebagaimana tercermin dalam Profil Pelajar Pancasila.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran menulis cerpen terdapat pada Fase D, yakni peserta didik jenjang SMP, khususnya kelas VIII. Adapun capaian pembelajaran Fase D pada elemen menulis, yang menjadi landasan pengembangan materi ajar ini, adalah “Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Peserta didik mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.”

Pembelajaran menulis kreatif, khususnya cerpen, pada kelas VIII ditempatkan di semester genap sesuai dengan alur tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap ini, peserta didik diajak untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka dan menuangkannya dalam bentuk cerita pendek yang menarik dan bermakna. Penulisan cerpen menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada aspek bahasa, yaitu belajar menggunakan kosa kata secara kreatif, akan tetapi juga mengembangkan kepekaan sosial melalui ungkapan simpati, empati, dan kepedulian dalam bentuk narasi melalui cerita yang mereka ciptakan.

Namun, berdasarkan hasil penelitian di dua sekolah yakni, SMP Negeri 92 Jakarta dan SMP Negeri 163 Jakarta melalui penyebaran angket kepada peserta didik dan guru Bahasa Indonesia kelas VIII, wawancara mendalam dengan guru

Bahasa Indonesia, serta observasi langsung di kelas, menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan kemampuan aktual peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen.

Berdasarkan hasil penyebaran angket dengan jumlah responden sebanyak 101 peserta didik, ditemukan bahwa 75,2% siswa merasa kesulitan dalam mengembangkan ide cerita menjadi sebuah cerpen yang utuh. Selain itu, masih rendahnya intensitas membaca cerpen, yakni hanya 22,8% peserta didik yang sering membaca cerpen, sementara 69,3% jarang membaca cerpen. Kondisi ini berkorelasi langsung dengan kemampuan menulis, mengingat membaca adalah pondasi penting dalam mengembangkan keterampilan menulis kreatif. Hasil angket juga menunjukkan bahwa 71,3% siswa kesulitan menemukan contoh teks cerpen yang sesuai karena keterbatasan referensi.

Angket juga disebarakan kepada tiga guru Bahasa Indonesia di kedua sekolah tersebut dan menunjukkan bahwa 100% guru responden setuju bahwa materi teks cerpen sulit dipahami oleh peserta didik. Hal ini diperkuat melalui wawancara mendalam, di mana para guru menjelaskan bahwa meskipun peserta didik memiliki pemahaman konseptual yang cukup baik terhadap struktur, unsur intrinsik, dan nilai-nilai dalam cerpen, kesulitan utama terletak pada kemampuan peserta didik untuk mengembangkan ide cerita menjadi sebuah cerpen yang utuh. Lebih lanjut, identifikasi keterampilan berbahasa yang paling membutuhkan pengembangan materi ajar lebih lanjut menunjukkan bahwa 66.7% atau sebanyak dua guru menyoroti keterampilan menulis, sementara 33.3% atau satu orang guru menyebutkan keterampilan berbicara. Permasalahan ini juga disebabkan oleh keterbatasan sumber belajar, alokasi waktu pembelajaran yang terbatas, serta

tantangan dalam mengakomodasi beragam gaya belajar peserta didik yang turut mempengaruhi motivasi belajar mereka dalam pembelajaran menulis cerpen.

Sementara itu, hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran teks cerpen masih banyak mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. Meskipun berbagai metode dan beberapa media seperti YouTube, Quizizz, PowerPoint, situs web resmi pemerintah telah digunakan oleh guru, namun belum sepenuhnya efektif untuk dapat memfasilitasi peserta didik menulis cerita pendek.

Menanggapi kondisi tersebut, hasil angket siswa juga menunjukkan bahwa 82% peserta didik lebih tertarik pada pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai media atau multimodal seperti audio, gambar, dan video pendek. Oleh karena itu, pengembangan materi ajar yang lebih variatif dengan dukungan media digital multimodal sangat dibutuhkan. Melalui integrasi teknologi, proses pembelajaran dapat meminimalisir potensi kejenuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan Malik (2022) yang menekankan urgensi inovasi dalam pendidikan guna menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Pendekatan berbasis digital ini juga selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum, yang mendorong pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, pengembangan materi ajar yang lebih interaktif seperti berbasis digital dengan elemen multimodal, menjadi penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran cerpen. Pengintegrasian elemen multimodal dalam materi ajar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bermakna bagi peserta didik. Pendekatan ini memberikan solusi efektif

untuk mengatasi keterbatasan waktu dengan menyediakan materi yang dapat diakses secara mandiri. Selain itu, pendekatan multimodal juga dirancang untuk mengakomodasi keragaman gaya belajar peserta didik, sehingga setiap individu dapat memahami materi sesuai dengan preferensinya.

Di saat proses pembelajaran terbatas, materi ajar berbasis digital menjadi solusi yang dapat mengoptimalkan alokasi waktu dan transfer pengetahuan secara seimbang. Seperti yang dinyatakan oleh Darmawan dalam (Pratiwi, 2019), pembelajaran berbasis digital memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan dengan materi pembelajaran cetak konvensional. Melalui platform digital, peserta didik diberikan kebebasan dalam menjalani proses pembelajaran secara mandiri, dengan menyesuaikan tempo serta pendekatan belajar yang paling sesuai dengan karakteristik cara belajar mereka.

Sebagai solusi atas permasalahan pada pembelajaran cerpen, penelitian ini mengembangkan materi ajar menulis teks cerpen yang dikemas dalam bentuk aplikasi CERITAKAN berbasis *Smart Apps Creator* untuk membantu peserta didik dalam menulis cerpen. Media *Smart Apps Creator* dipilih karena memiliki berbagai keunggulan. Aplikasi ini dapat mengintegrasikan elemen multimodal, seperti teks, audio, visual, dan interaktivitas, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Adapun hasil akhir media yang dikembangkan menggunakan *Smart Apps Creator* yaitu berbentuk html, exe, APK, sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat.

CERITAKAN adalah aplikasi belajar menulis cerpen yang berisi teori dasar, latihan, serta tips dalam menciptakan cerpen. Aplikasi ini dilengkapi fitur forum *Komunitas Bercerita* yang memungkinkan peserta didik untuk saling mendukung

dan memberikan masukan atas karya masing-masing. Tujuannya adalah untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam menulis cerpen melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas pengembangan materi ajar menggunakan *Smart Apps Creator* untuk pembelajaran teks cerpen dalam Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada pengembangan aplikasi pembelajaran bernama *CERITAKAN*, yang dirancang sebagai materi ajar interaktif berbasis *Smart Apps Creator* khusus untuk mendukung peserta didik dalam pembelajaran menulis cerpen. Pembahasan lebih lanjut mengenai penelitian-penelitian yang relevan akan diuraikan pada Bab II.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, mulai dari keterbatasan waktu pembelajaran, kurangnya materi ajar yang efektif dan interaktif, hingga kebutuhan akan materi ajar yang selaras dengan karakter peserta didik pada era digital saat ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan materi ajar menulis cerpen yang dikemas dalam bentuk aplikasi *CERITAKAN* berbasis *Smart Apps Creator*. Melihat urgensi dan relevansi topik yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti memutuskan untuk mengangkat judul **"Pengembangan Materi Ajar Multimodal Berbasis Aplikasi CERITAKAN Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP Kelas VIII"**

## **1.2 Fokus Penelitian**

Atas dasar latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini dilaksanakan dengan membatasi ruang lingkup kajian hanya pada aspek pengembangan materi ajar multimodal berbasis aplikasi CERITAKAN untuk pembelajaran menulis cerpen bagi siswa SMP kelas VIII.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan materi ajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VIII SMP?
2. Bagaimana pengembangan materi ajar berbasis aplikasi CERITAKAN sebagai sumber belajar materi teks cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP kelas VIII?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap pengembangan materi ajar berbasis aplikasi CERITAKAN sebagai sumber belajar teks cerpen pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Bertitik tolak pada rumusan masalah dan latar belakang yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui kebutuhan materi ajar menulis teks cerpen bagi peserta didik SMP kelas VIII.

2. Untuk mengembangkan materi ajar multimodal berbasis aplikasi CERITAKAN pada pembelajaran menulis teks cerpen bagi peserta didik SMP kelas VIII
3. Untuk mengetahui kelayakan materi ajar multimodal berbasis aplikasi CERITAKAN melalui validasi ahli materi, ahli media, serta penilaian dari guru Bahasa Indonesia dan respons peserta didik kelas VIII SMP.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Peneliti berharap pengembangan yang dilakukan ini dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat secara teoritis dan praktis dari penelitian pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan materi ajar sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan agar semakin selektif dan tidak hanya mengandalkan materi ajar dari satu sumber saja melainkan mencari informasi sebanyak banyaknya.
- b) Bagi peserta didik, materi ajar ini diharapkan dapat menambah motivasi peserta didik dalam menulis cerpen, karena difasilitasi materi ajar yang lebih variatif tanpa terkendala ruang, waktu, dan keadaan.
- c) Bagi peneliti selanjutnya, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau rujukan berharga untuk dapat dikembangkan kembali.