

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan diperlukan sebagai usaha yang memiliki tujuan utama guna membentuk manusia berpotensi juga berkualitas dalam segala aspek kehidupan. Pada dasarnya, setiap individu memiliki potensinya masing-masing, namun bagaimana caranya potensi yang terselubung tersebut dapat muncul dan terasah dengan baik, tentu saja hal itu melalui proses pendidikan. Tidak hanya berpotensi, namun dapat dipastikan seseorang yang mengenyam pendidikan akan memiliki kualitas diri yang lebih unggul. Pembentukan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dalam sebuah Negara berkembang hingga Negara maju sangat besar dipengaruhi oleh adanya pendidikan. Perlu adanya perubahan, perkembangan, dan perbaikan yang meliputi kualitas pendidikan, perangkat pembelajaran (kurikulum), sarana dan prasarana pendidikan, manajemen pendidikan, termasuk media pembelajaran yang lebih inovatif serta kreatif untuk mewujudkan pendidikan.

Memasuki abad 21 perkembangan yang pesat terjadi pada ilmu pengetahuan dan teknologi atau disebut dengan IPTEK. Berkat kemajuan IPTEK berdampak besar pada semakin cepat tersebarnya informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia melampaui batas waktu, ruang, jarak, dan tempat. Tentu saja mau tidak mau manusia dituntut untuk berpikir lebih maju dan terbuka agar tidak dianggap gagap teknologi (GAPTEK). Teknologi informasi dan komunikasi banyak memberi sisi positif salah satunya untuk dunia pendidikan agar lebih maju. Untuk menunjang proses

pembelajaran yang sedang berlangsung, banyak perangkat hasil dari kemajuan teknologi yang dapat digunakan seperti, laptop, komputer, *smartphone*, maupun tablet yang didukung oleh jaringan internet. Sisi positif yang menguntungkan dengan adanya perangkat keras maupun perangkat lunak berkat adanya kemajuan teknologi tidak saja berada pada kecepatan memperoleh informasi, tetapi juga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik dengan memanfaatkan fasilitas multimedia.

Teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran abad 21 dapat digunakan sebagai sarana yang bisa digunakan peserta didik untuk sumber belajar. Peserta didik bisa mengakses sumber belajar dimana salah satu diantaranya dengan pemanfaatan situs web berbantuan teknologi internet yang di dalamnya menyediakan berbagai informasi sesuai kebutuhan peserta didik. Hal ini membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih praktis serta efisien. Kini kegiatan belajar mengajar bisa terjadi dimanapun dan kapanpun bukan saja dilaksanakan di dalam kelas ketika jadwal mata pelajaran tersebut berlangsung. Agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan, dalam menyediakan media pembelajaran seorang pendidik diharuskan untuk kreatif serta inovatif. Dengan kata lain, demi tercapainya tujuan pendidikan yang ada, media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar. Saat ini media yang sangat sering atau bahkan ada di setiap kelas dan sering kita jumpai adalah LCD atau proyektor. Memang jenis media ini termasuk hasil dari adanya perkembangan teknologi. Namun, sejalan dengan adanya inovasi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak perangkat lunak telah diciptakan untuk membantu memudahkan

proses belajar mengajar. Sehingga kehadiran media berupa LCD atau proyektor ini semakin lama semakin terkesan biasa saja esensinya, bahkan peserta didik menganggapnya monoton dan dirasa bosan.

Satu diantara media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet adalah *website* atau web. Menurut Rohi Abdulloh (2015) dalam Sa'ad (2020: 3) web merupakan kumpulan halaman yang di dalamnya berisi tulisan berupa informasi yang dikemas dalam bentuk data digital, informasi yang ada di halaman situs web dapat berupa teks, gambar, video, atau audio, yang tersambung melalui jalur koneksi internet. Sedangkan menurut Munir (2017: 41) web berjalan pada TCP/IP dan menggunakan protokol berupa HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*). Untuk mengakses situs web digunakan sebuah perangkat lunak yang dikenal dengan web *browser*. Semua dokumen web berada dalam server yang melayani permintaan halaman web sesuai perintah pengakses informasi. Dalam dunia pendidikan sendiri, efektivitas penggunaan web kebanyakan dimanfaatkan sebagai profil sekolah dan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Sistem pembelajaran berbasis web disebut juga pembelajaran elektronik.

Pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan jaringan (*E-Learning*) belum banyak dikembangkan khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia sendiri. Pengimplementasian media pembelajaran berbasis web perlu diterapkan agar dalam proses pembelajaran terjadi suasana yang baru dan sekaligus menambah keterampilan berbasis komputer, sehingga peserta didik dapat mengatasi adanya perkembangan zaman. Pembelajaran *E-Learning* sendiri merupakan konsep istilah dari *Distance Learning* atau belajar jarak jauh. Implementasi penggunaan

jaringan internet pada dunia pendidikan memberikan kemudahan untuk peserta didik dan juga guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Perangkat yang digunakan untuk mengakses situs web tidak terbatas hanya pada alat berupa komputer atau laptop, melainkan juga dapat diakses melalui *smartphone* yang dimiliki oleh siswa.

Tersedianya pengembangan media pembelajaran berbasis web yang berisi tidak hanya materi pelajaran, tetapi terdapat pula video, gambar, serta latihan soal yang dapat diakses di berbagai situasi dan kondisi sehingga membuat peserta didik menjadi semakin mudah untuk belajar. Hal tersebut berdasarkan realita yang ada bahwa peserta didik sekarang ini merupakan generasi Z, mereka merupakan orang yang paling peka terhadap adanya perubahan zaman. Peserta didik dan guru di zaman sekarang ini tentunya sudah memiliki *smartphone* atau laptop. Namun terkadang pemanfaatan dari *smartphone* atau laptop belum secara maksimal digunakan dengan baik terutama di kalangan pelajar. Bagi guru sendiri, tidak semua guru memanfaatkan media yang ada dan dekat dengan peserta didik sebagai media pembelajaran.

Berkat kemajuan teknologi dan informasi, penggunaan alat bantu mengajar atau alat bantu pendidikan semakin beragam. Hanya saja ada satu hal yang menjadi perhatian yaitu semua media pembelajaran hendaknya selaras dengan tuntutan kurikulum, materi, maupun jenjang kemampuan belajar siswa. Meskipun sekarang sudah terdapat beberapa penggunaan situs web sebagai media belajar, namun pada pelajaran bahasa Indonesia hal ini masih belum ditemukan. Padahal selama ini kita tahu bahwa salah satu mata pelajaran wajib adalah bahasa Indonesia. Seluruh peserta didik pasti memperoleh pembelajaran bahasa Indonesia mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Dengan diterapkannya situs web sebagai media belajar

untuk pembelajaran bahasa Indonesia maka proses belajar akan semakin bervariasi, tidak melulu guru sebagai pusat pembelajaran. Siswa juga wajib mengeksplor sendiri apa yang ingin diketahuinya. Begitu juga guru sebagai inspirator dan fasilitator memberikan apa yang dibutuhkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada dasarnya pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah merupakan wadah untuk mengembangkan dan melakukan pembinaan terhadap bahasa Nasional kita yaitu bahasa Indonesia. Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa bisa mempraktikkan menggunakan bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari secara baik dan benar. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia sendiri tidak terlepas dari adanya sebuah karya yang disebut sebagai karya sastra sebagai hasil dari adanya pembelajaran bahasa Indonesia. Dasar dari pembelajaran bahasa Indonesia sendiri adalah dengan adanya empat aspek keterampilan yang meliputi keterampilan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Hubungan antara kemampuan-kemampuan tersebut dilandasi oleh kemampuan berpikir serta saling menunjang dan tidak dapat dipisahkan. Salah satu dari empat keterampilan yang ada, keterampilan yang paling sulit adalah keterampilan menulis. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan menulis apabila ia mampu menata ide dalam pikirannya menjadi bentuk tertulis.

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah menulis, dimana menulis merupakan bagian dari kegiatan literasi dan cipta kreatif karya sastra. Cipta kreatif karya sastra itu sejatinya memindahkan apa yang diinderakan kemudian dijelaskan ke dalam bentuk tulisan. Sebuah karya sastra, pada dasarnya adalah bagaimana penulis dalam proses kreativitas melihat atau mengalami

berbagai peristiwa lalu merangkainya menjadi suatu rangkaian cerita. Menjadi pencipta sebuah karya sastra yang dituangkan dalam tulisan bisa dibilang mudah dan susah. Mudah karena penulis sekadar menulis apa yang dilihat dan dirasakan. Sebaliknya, susah karena harus merangkai kata-kata, menguntainya menjadi kalimat, dan mengalirkannya menjadi sebuah rangkaian kisah.

Tidak semua orang mahir dalam merangkai kata apalagi menjadikan gabungan dari kata-kata tersebut menjadi kalimat yang puitis. Akan tetapi kesulitan menulis tersebut dapat diatasi salah satunya dengan mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Karena keterampilan menulis adalah hal yang kompleks untuk itu perlu adanya strategi khusus bagi seorang guru untuk mengajarkannya. Selain itu, penguasaan kemampuan menulis bagi siswa sendiri selain agar dapat menuangkan idenya ke dalam bentuk tertulis, siswa juga menjadi terlatih untuk berpikir kritis.

Diantara berbagai macam materi yang ada dalam pelajaran bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Menengah Pertama adalah materi teks cerita pendek yang berhubungan dengan menulis. Cerpen merupakan cerita pendek yang memiliki jumlah kata lebih sedikit dibanding dengan genre prosa lainnya, seperti novel dan roman (Nurhayati, 2019: 116). Bagi siswa yang berada pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, menulis cerpen setidaknya harus mereka kuasai. Hal ini dikarenakan cerpen menjadi sarana untuk berimajinasi dan menuangkan pikiran. Siswa dapat menuangkan idenya melalui tulisan baik itu hanya sekadar sebuah peristiwa atau kejadian yang pernah dialaminya. Dalam pembelajaran menulis cerpen perlu adanya implementasi, setidaknya di akhir pembelajaran siswa dapat mempraktikkan menulis sebuah cerpen dari teori yang sudah dipelajari sebelumnya.

Sementara itu, keterampilan menulis cerpen tidak serta merta ada dengan sendirinya, melainkan harus melalui proses dan latihan.

Berdasarkan hasil wawancara lapangan dengan guru bahasa Indonesia di UPT SMP Negeri 20 Gresik bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks cerpen seringkali dianggap remeh oleh siswa, salah satu faktornya adalah karena kebosanan yang dialami oleh siswa. Pernyataan tersebut disimpulkan peneliti dikarenakan selama ini proses pembelajaran materi cerpen yang diajarkan guru bersangkutan masih menerapkan metode lawas yakni ceramah. Kurangnya pemanfaatan fasilitas media belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi pada abad 21 sekarang ini juga menjadi salah satu faktornya. Peserta didik cenderung hanya mendengarkan kemudian mencatat apa yang disampaikan oleh guru, sehingga suasana kelas menjadi kurang hidup. Akhirnya siswa merasa bosan sehingga cenderung mudah melupakan materi yang telah disampaikan berkaitan dengan cerpen. Selain faktor tersebut, penyebab rendahnya keterampilan menulis yang dimiliki siswa dikarenakan kurangnya pengetahuan serta daya imajinasi yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan menulis cerpen di kalangan siswa berbeda-beda. Ada siswa yang sudah bisa menulis cerpen secara baik tetapi juga ada siswa yang bahkan belum bisa membuat atau menulis cerpen karena mereka kurang berminat dengan pembelajaran menulis cerpen.

Disinilah perlu adanya upaya peningkatan keterampilan menulis cerpen pada peserta didik dengan cara memanfaatkan media pembelajaran namun juga harus tepat dan menyesuaikan pada perkembangan zaman (*up to date*). Alternatif yang tepat sebagai jalan keluar permasalahan ini yaitu pemanfaatan situs web. Tidak perlu

khawatir bagaimana untuk menggunakannya karena di zaman yang serba canggih seperti sekarang ini semua orang bisa mengakses web dengan mudah salah satunya bisa menggunakan *smartphone*. Di Indonesia sekarang ini, penggunaan *smartphone* paling banyak dimiliki oleh masyarakat baik dari kalangan muda hingga tua. Bahkan seringkali dijumpai anak kecil (balita) sudah mahir menggunakan *smartphone*. Maka dari itu, efektivitas penggunaan *smartphone* di kalangan para pelajar harus dimanfaatkan sebaik mungkin. Banyak dari pengguna *smartphone* khususnya bagi para pelajar yang hanya memanfaatkan *smartphone* dengan cara yang tidak bijak.

Melihat kenyataan yang ada bahwa perubahan zaman secara tidak langsung telah memasuki berbagai bidang kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Untuk itu perlu adanya terobosan yang diciptakan oleh pengembang media pembelajaran sebagai upaya memajukan mutu pendidikan. Diharapkan dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis web dapat membantu peserta didik maupun pendidik untuk melangsungkan proses pembelajaran yang efektif. Pengembangan media ini juga bermaksud sebagai upaya pengembangan media yang nantinya bisa untuk meningkatkan kemajuan dan memecahkan masalah.

Berbagai macam pertimbangan telah dilakukan oleh penulis sehingga memutuskan untuk memilih web sebagai media pembelajaran. Hal ini karena web adalah salah satu dari sekian banyak alternatif penawaran lain yang termasuk ke dalam fasilitas belajar secara daring. Web memiliki sisi positif untuk mendukung aktivitas belajar, yaitu:

- a. Kemudahan dalam mengakses situs web yang dapat dilakukan oleh siswa maupun guru dengan bantuan berbagai perangkat, baik *smartphone*, laptop, atau bahkan komputer yang sudah tersambung dengan jaringan internet.
- b. Media pembelajaran berbasis web ini bisa menjadi alternatif sebagai pengganti sumber belajar dalam bentuk cetak yaitu buku.
- c. Situs web dapat meningkatkan adanya kadar interaksi dalam pembelajaran yang dilakukan dimanapun dan kapanpun. Selain itu, guru menjadi lebih mudah untuk memantau siswa secara lebih luas.
- d. Isi atau materi di dalam halaman web bisa dengan mudah diganti sewaktu-waktu oleh guru.
- e. Situs web memuat berbagai macam fitur berupa gambar-gambar maupun video yang membuat siswa semakin tertarik serta rasa ingin tahunya semakin meningkat.

Bersumber pada penjelasan latar belakang yang sebelumnya telah dipaparkan di atas, penulis ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam penelitian yang berjudul: “Pengembangan *Website* Ruang Bahasa Sebagai Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Cerpen Kelas IX”.

1.2 Rumusan Masalah

Persoalan yang lebih terperinci akan dibahas nantinya pada penelitian pengembangan ini, yaitu:

- A. Bagaimana pengembangan *website* ruang bahasa sebagai media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerpen kelas IX?
- B. Bagaimana tingkat kelayakan *website* ruang bahasa sebagai media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerpen kelas IX?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penulis melakukan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- A. Menjelaskan proses pengembangan *website* ruang bahasa sebagai media pembelajaran *e-learning* yang dilakukan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerpen untuk kelas IX.
- B. Menjelaskan tingkat kelayakan *website* ruang bahasa sebagai media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerpen untuk kelas IX.

1.4 Spesifikasi dan Manfaat Produk

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan memiliki spesifikasi serta manfaat produk yakni sebagai berikut:

- A. Hasil media yang dikembangkan

Sebuah media pembelajaran *e-learning* yang di dalamnya terdapat beberapa menu pilihan setelah pengguna berhasil login, diantaranya menu dasbor yang merupakan tampilan awal yang berisi tanggal dan keterangan

waktu, profil pengguna, ruang kelas, visualisasi data *website* berupa keterangan jumlah materi, latihan soal, maupun video. *Website* pembelajaran yang dikembangkan diberi nama “Ruang Bahasa” dengan menyajikan konten menu diantaranya, forum diskusi, daftar guru, daftar kelas, profil *website*, dan notifikasi. Menu profil berisi pengenalan tentang media pembelajaran berbasis web untuk mata pelajaran bahasa Indonesia materi cerpen. Terdapat dua jenis soal yaitu kuis berbentuk pilihan ganda dan soal evaluasi menulis yang nantinya berisi perintah untuk peserta didik dalam menyusun sebuah teks cerpen dari tahap penentuan tema hingga menjadi sebuah teks cerpen. Nantinya peserta didik dapat langsung menuliskan jawaban pada kotak yang telah disediakan di bawah soal, sehingga jawaban bisa langsung diunggah. Halaman web menyajikan konten pembelajaran yaitu teks cerpen dilengkapi dengan tips menulis cerpen dan contoh-contohnya. Semua materi dapat dengan mudah diunduh oleh peserta didik sehingga mereka bisa belajar dimanapun dan kapanpun. Ada pula materi berupa sajian video yang membuat penyajian materi tidak monoton.

B. Penyajian materi

Materi yang dipaparkan dalam halaman web disesuaikan berdasar Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah tertera dalam kurikulum 2013 yaitu tentang teks cerpen. Terdapat definisi, unsur-unsur dari teks cerpen, struktur serta kaidah kebahasaan teks cerpen, contoh-contoh cerpen dan tips menulis cerpen.

C. Jenis media pembelajaran yang dikembangkan

Pemanfaatan situs web selama ini belum banyak digunakan untuk kepentingan pembelajaran terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk itu pengembangan ini menghasilkan jenis media pembelajaran berbasis internet atau *e-learning* audio visual, karena dalam media pembelajaran *e-learning* ini terdapat pesan audio yang berkaitan dengan pendengaran dan juga mengandalkan indera penglihatan (visual) yang dapat diakses melalui perangkat keras berupa *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang terhubung dengan internet.

Dilakukannya penelitian dan pengembangan ini penulis berharap dapat memberi manfaat baik teoritis maupun manfaat praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini semoga dapat menunjang para pembaca untuk memperoleh tambahan teori tentang pengembangan media pembelajaran khususnya pada media yang memanfaatkan jaringan internet (berbasis web).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi tambahan ilmu serta pengalaman baru terutama dalam bidang pendidikan sehingga bisa memberikan kontribusi nyata dalam praktiknya.

- b. Bagi siswa

Media pembelajaran yang dihasilkan bisa menjadi sumber belajar atau sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga

diharapkan dapat meningkatkan prestasi akademik siswa karena sifatnya yang fleksibel untuk digunakan.

c. Bagi guru

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan bisa menjadi solusi bagi guru untuk mewujudkan tercapainya proses pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media ini juga diharapkan bisa memotivasi para pendidik di luar sana agar terus berinovasi dalam mengajar.

d. Bagi sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi diharapkan bisa memberi kontribusi positif dalam menunjang kegiatan pembelajaran yang kini juga terkena dampak dari adanya arus globalisasi.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan karena adanya situs web yang responsif sendiri belum digunakan secara optimal pada bidang pendidikan khususnya untuk kegiatan pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan sebuah pengembangan terhadap situs web agar menjadi alternatif media pembelajaran terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menulis cerpen. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis web ini dalam praktiknya sangat memungkinkan jika produk yang ada bisa dikembangkan lagi secara lebih lanjut demi mendapat hasil media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan materi menulis ini sendiri dipilih karena keterampilan menulis merupakan salah satu gerakan literasi sehingga siswa harus menguasai keterampilan tersebut.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan ini bisa menjadi alternatif media belajar yang praktis selain buku yang sesuai dengan minat para peserta didik terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks cerpen. Dengan kata lain, dengan adanya pengembangan media ini nantinya bisa menambah inovasi media belajar yang sebelumnya sudah ada. Selain itu, nantinya para validator dan responden (pengajar dan peserta didik) bisa memiliki pendapat yang sama mengenai kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *web* ini hanya terbatas pada materi teks cerpen saja. Media pembelajaran *e-learning* ini juga masih belum dilengkapi dengan fitur tatap muka secara *online*, hanya sebatas media digitalisasi yang berisi materi dan siswa bisa mengunduh materi serta mengerjakan kuis, serta latihan untuk mengasah kemampuan menulis cerpen. Selain itu pengembangan media pembelajaran berbasis web juga dalam praktiknya membutuhkan jaringan internet.

1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kerancuan atau saling tumpang tindih pemahaman terhadap beberapa istilah yang ada di dalam penyusunan penelitian ini, maka peneliti akan mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah kegiatan menambah atau memperbaiki sesuatu yang sebelumnya telah ada.
2. *E-learning* adalah alat yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang bisa mentransfer pesan dari pendidik untuk peserta didik dalam bentuk elektronik.
3. *Website* adalah sebuah halaman dalam laman pencarian yang berisikan berbagai macam informasi.
4. Menulis cerpen adalah kegiatan menggoreskan pena di atas kertas secara singkat dan isi tulisan hanya terpaku pada satu peristiwa.