

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses membantu peserta didik mengembangkan kualitas dirinya agar dapat menghadapi segala masalah dan perubahan yang dihadapinya. Pendidikan merupakan kondisi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan spiritual yang sangat penting bagi kehidupan peserta didik, agar peserta didik lebih aktif dan kreatif. Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik , sehingga peserta didik dapat memahami sesuatu dan berpikir kritis.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses belajar, mengajar guru lebih banyak menyampaikan materi secara teori, sehingga dapat menyebabkan siswa kurang memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru.

Pada dasarnya peran guru dalam pembelajaran dan mendidik sangatlah penting, karena guru merupakan pendidik, pendidik yang memiliki kemampuan membuat pola pikir siswa terbuka, yang tadinya tidak tahu kini menjadi tahu.Salah satu yang harus dilakukan oleh guru kepada siswa yaitu mengajar dikelas dengan memberikan motivasi yang bisa membuat siswa tersebut berpikir keritis. Tugas seorang guru tidak hanya membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman dan menarik, tetapi harus mampu

menciptakan media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan seorang guru.

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa dengan memanfaatkan semua alat indranya. Agar proses belajar dapat efektif perlu disesuaikan dengan gaya belajar siswa namun, wabah Covid-19 berdampak besar di dalam dunia pendidikan, Sobana dalam (jurnal pendidikan Indonesia tahun 2020, vol 1, no 1), dengan judul Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan dan Pelatihan Aparatur menyatakan bahwa pengaruh atau dampak yang diakibatkan dari covid-19 ini begitu besar dalam dunia pendidikan, hal ini banyak dirasakan oleh berbagai elemen tingkat pendidikan baik pendidikan tinggi sampai dengan pendidikan dasar tanpa terkecuali. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk menangani permasalahan tersebut adalah menerapkan pembelajaran daring, hal tersebut menyebabkan guru tidak dapat menjadi sumber belajar sepenuhnya oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyesuaikan media yang sesuai dengan pembelajaran daring sehingga pembelajaran tetap efektif dan hasil yang diinginkan tercapai. Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring yaitu media berbasis visual.

Seperti yang dikatakan dalam penelitian terdahulu oleh Chandra Puspita Lestari dalam (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia 2017, vol 7, no 2), dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual bagi Pembelajaran BIPA pemula di Undiksha menyatakan bahwa

media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis hikayat dapat memudahkan pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah. Pemilihan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran harus menarik. Oleh karena itu, pengajar dituntut untuk dapat berinovasi terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib untuk semua jenjang pendidikan. Ada empat keterampilan berbahasa Indonesia termasuk keterampilan menyimak, berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Dengan belajar bahasa Indonesia di sekolah, maka siswa akan mendapatkan pelatihan, dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Siswa juga dapat melatih mengungkapkan pikiran, perasaan dan kreativitas mereka dalam bentuk tulisan maupun lisan. Salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia adalah hikayat.

Nurgiyantoro (2010 : 323), Hikayat adalah cerita lama yang sarat dengan nilai-nilai moral terkandung didalamnya. Karya sastra baik yang berbentuk puisi, drama, maupun prosa, tidak lepas dari nilai-nilai budaya, sosial, atau moral. Nilai-nilai moral tersebut ada yang tersurat langsung dalam ceritanya, ada pula yang secara tidak langsung tersirat dalam ceritanya. Nilai-nilai moral yang terkandung didalam hikayat sangat banyak, sebanyak perilaku-perilaku yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh dalam setiap alur ceritanya.

Pemilihan bahan dan media pembelajaran perlu mendapat perhatian penting. Hikayat dapat dipilih sebagai materi ajar pada media pembelajaran berbasis visual, karena materi hikayat tercantum dalam beberapa kompetensi dasar di kurikulum. Pada dasarnya, hikayat di Indonesia memiliki unsur yang mendidik, sehingga Hikayat dapat menambah

kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi dalam sebuah karya sastra. Pembelajaran menganalisis hikayat dengan media pembelajaran berbasis visual, memberikan kemudahan kepada siswa untuk menganalisis hikayat. Isi karya sastra dapat diketahui jika dianalisis melalui berbagai cara seperti analisis intrinsik, nilai-nilai dalam hikayat. Salah satu caranya yaitu dengan penghayatan karya sastra, karena mengungkapkan rahasia kehidupan yang dapat memperkaya batin pembaca.

Tarigan (2015 : menyatakan bahwa “Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan, dengan membaca siswa dapat mencari serta memperoleh informasi mencakup isi, dan memahami bacaan.”

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, membaca adalah suatu alat komunikasi yang sangat diperlukan untuk mendapatkan sebuah informasi yang ingin di capai. Membaca juga merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui media kata – kata atau bahan tulisan.

Melalui karya sastra dapat dilihat masalah kehidupan manusia dan masyarakat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa karya sastra memberikan arah yang baik bagi pembaca dalam mengembangkan perasaan dan pikiran. Oleh sebab itu Ridwan (2019 : 1) menjelaskan di dalam bukunya bahwa, seseorang yang memiliki keterampilan berpikir akan dapat menerapkan informasi baru atau pengetahuannya untuk memanipulasi informasi dalam upaya menemukan solusi atau jawaban yang mungkin untuk sebuah permasalahan yang baru. Jika permasalahan yang dihadapi

tidak dapat diselesaikan dengan cara yang biasa dilakukan dan persoalan cukup kompleks, maka dibutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau dapat dikatakan dengan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Siswa yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi dan giat mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia serta aktif dalam membaca buku karya sastra akan banyak memperoleh pengetahuan di bidang sastra termasuk membaca, memahami karya sastra dan menganalisis serta dapat memahami nilai-nilai moral yang terdapat di dalam hikayat dengan hal tersebut dapat meningkatkan atau melatih HOTS bagi siswa, Hikayat merupakan salah satu genre prosa lama. Keberadaan hikayat sebagai karya sastra lama perlu dilestarikan dan dijaga. Cerita rakyat bukanlah cerita fantasi tanpa arti, keunikan cerita rakyat adalah adanya kesamaan unsur. Hal ini terjadi karena penyampaian cerita, melalui sistem lisan setiap penerima cerita bebas mengelola cerita itu berdasarkan fantasi dan tradisi lingkungannya. Maka timbulah sejumlah cerita yang serupa tetapi tidak sama.

Berdasarkan uraian di atas dan keterkaitan penggunaan media pembelajaran berbasis visual dalam membaca serta menganalisis hikayat, maka peneliti tertarik dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual dalam Menganalisis Hikayat”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam sebuah penelitian sangatlah penting, karena identifikasi masalah, peneliti dapat menemukan hal – hal atau pernyataan yang ada dalam masalah penelitian.

Arikunto (2017 : 69) mengatakan “Memilih masalah penelitian adalah suatu langkah awal dari suatu kegiatan penelitian”.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi dan dibatasi menjadi beberapa permasalahan, antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran menganalisis nilai moral dalam hikayat.
2. Media pembelajaran pada materi hikayat cenderung monoton
3. Perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis nilai moral pada hikayat.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah.

Nana (2017 : 275) “Dalam pelaksanaan penelitian tidak semua faktor atau variabel yang terkait dengan fokus masalah diteliti, dengan demikian perlu adanya pembatasan masalah”.

Agar peneliti dapat mencapai sasaran yang diinginkan, maka peneliti membatasi masalah untuk keefektifan waktu, biaya, dan tenaga dalam melakukan penelitian.

1. Penelitian ini dibatasi pada KD (3.7) yaitu Mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam hikayat baik secara lisan maupun tulisan dan KD (4.7) yaitu Menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi dan media.
3. Prosedur penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah penelitian Borg and Gall yang disederhanakan menjadi 5 langkah yaitu analisis kebutuhan, desain produk, validasi desain, revisi dan produk akhir.

D. Rumusan Masalah

Dalam suatu kegiatan penelitian, sangat penting untuk merumuskan masalah penelitian agar masalah yang diteliti sesuai dengan sasaran yang diinginkan.

Arikunto (2017 : 63), “Agar penelitian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, maka peneliti harus merumuskan masalahnya sehingga jelas dari mana harus mulai, ke mana harus pergi dan dengan apa”. Berdasarkan pembatasan masalah di atas, permasalahan dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis hikayat?
2. Bagaimanakah kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis hikayat?
3. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis hikayat?

E. Tujuan Penelitian

Pelaksanaan suatu kegiatan penelitian harus mempunyai tujuan penelitian yang akan menjadi jawaban peneliti. Menurut Arikunto (2017 : 97), “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam menganalisis hikayat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis hikayat.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis hikayat.
3. Mendeskripsikan kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis visual dalam menganalisis hikayat.

F. Manfaat Penelitian

Suatu penelitian memberikan manfaat bagi diri peneliti maupun bagi orang lain. Menurut Arikunto (2017 : 71), mengatakan “Kita meneliti bukan karena agar lebih mahir meneliti, tetapi karena ingin menyumbangkan hasilnya untuk kemajuan ilmu pengetahuan, meningkatkan efektivitas kerja atau mengembangkan sesuatu”.

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis dan praktis. Berdasarkan uraian tujuan penelitian di atas, maka manfaat dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya mengenai media pembelajaran berbasis visual pada materi pembelajaran membaca serta menganalisis hikayat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti :

Menambah pengetahuan, wawasan, dalam menghasilkan produk pembelajaran yang baik, berkualitas dan bermutu.

b. Bagi Siswa :

Mempermudah proses pembelajaran membaca serta menganalisis hikayat dengan media pembelajaran berbasis visual.

c. Bagi Guru :

Memberikan inovasi agar giat mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih bagus.