

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kata pendidikan tentu tidak lepas dari kata pembelajaran. Pembelajaran dalam pasal 1 ayat 20 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas, 2006:6). Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam setiap satuan pendidikan. Salah satu muatan dalam kurikulum satuan pendidikan dasar dan menengah yang disebutkan dalam pasal 37 ayat 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah bahasa. Komponen yang dibahas dalam kajian berbahasa terbagi menjadi empat bagian, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skills*). Setiap keterampilan itu erat pula hubungannya dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikiran dari orang tersebut. Semakin terampil seseorang berbahasa maka semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya.

Keterampilan menulis merupakan bagian dari kemampuan seseorang dalam menuangkan buah pikirannya ke dalam bahasa tulis yang dimengerti oleh penulis bahasa itu sendiri maupun orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian melalui suatu proses perkembangan yang didapat dari pengalaman, waktu, kesepakatan, dan latihan-latihan. Menurut pendapat Saleh Abbas (2006:125), “Keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan,

pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. ”Keterampilan menulis ada beberapa diantaranya seperti kerampilan menulis pidato, keterampilan menulis puisi, keterampilan menulis surat dinas, dan diantaranya adalah keterampilan menulis karangan.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mempersiapkan generasi penerus menjadi generasi yang memiliki kemampuan kecakapan abad 21. Setidaknya ada empat yang harus dimiliki oleh generasi abad 21, yaitu: *ways of thinking, ways of working, tools for working and dan skills for living in the word*. Bagaimana seorang guru harus mendesain pembelajaran yang akan menghantarkan peserta didik memenuhi kebutuhan abad 21?. Pembelajaran abad ke-21 yang berpusat pada siswa berbeda dengan pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru, dalam arti bahwa keduanya memiliki pendekatan yang berbeda terhadap isi, pembelajaran, lingkungan ruang kelas, penilaian, dan teknologi. Hal ini yang menjadikan hal yang harus dimiliki oleh siswa sebagai peserta didik yang tergabung dalam empat cara yaitu:

***Way of thinking***, cara berfikir yaitu beberapa kemampuan berfikir yang harus dikuasai peserta didik untuk menghadapi dunia abad 21. Kemampuan berfikir tersebut diantaranya: kreatif, berfikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan pembelajar. ***Ways of working***, kemampuan bagaimana mereka harus bekerja. dengan dunia yang global dan dunia digital. beberapa kemampuan yang harus dikuasai peserta didik adalah *communication and collaboration*. Generasi abad 21 harus mampu berkomunikasi dengan baik, dengan menggunakan berbagai metode dan strategi komunikasi. Juga harus

mampu berkolaborasi dan bekerja sama dengan individu maupun komunitas dan jaringan. Jaringan komunikasi dan kerjasama ini memanfaatkan berbagai cara, metode dan strategi berbasis ICT. Bagaimana seseorang harus mampu bekerja secara bersama dengan kemampuan yang berbeda-beda. *Tools for working*, Seseorang harus memiliki dan menguasai alat untuk bekerja. Penguasaan terhadap Information and communications technology (ICT) and information literacy merupakan sebuah keharusan. Tanpa ICT dan sumber informasi yang berbasis segala sumber akan sulit seseorang mengembangkan pekerjaannya. *Skills for living in the world*, kemampuan untuk menjalani kehidupan di abad 21, yaitu: Citizenship, life and career, and personal and social responsibility. Bagaimana peserta didik harus hidup sebagai warga negara, kehidupan dan karir, dan tanggungjawab pribadi dan sosial.

Hots atau higher Order Thingking Skills diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir tingkat tinggi. Konsep HOTS ini sebenarnya berasal dari sebuah konsep pendidikan yang didasarkan pada Taksonomi Bloom.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi yang dimaksud belum diimplementasikan dengan baik oleh guru. Hal ini diperoleh dari pengamatan langsung yang dilakukan peneliti selama masa praktek pengalaman lapangan (PPL) selama 5 minggu, ketika proses pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung di MAS NU Batang Toru. Penelitian melihat bahwa guru mengajar hanya menggunakan pembelajaran menulis dipapan tulis tanpa ada buku cetak yang mendukung sehingga memberikan siswa bosan dan tidak bisa mendapatkan penjelasan lebih dalam ketika proses pembelajaran berlangsung. Suasana belajar

di dalam kelas juga terlihat kurang menarik karena hanya sedikit siswa yang aktif dalam merespon pembelajaran berlangsung. Keberadaan guru yang cenderung menggunakan pembelajaran menulis dipapan tulis dan menyebarkan lembaran *Softcopy* memberikan efek yang kurang baik. Sehingga siswa tidak begitu menyukai dan cenderung mengakibatkan siswa tidak termotivasi dalam belajar. Hal ini akan berdampak pada rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia sehingga menjadi penyebab rendahnya kualitas proses dan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa tersebut.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMA/MA/Sederajat menurut silabus kurikulum 2013 pada kelas X terdapat tiga materi mengenai teks, salah satunya adalah teks cerita rakyat. Kurikulum merupakan instrumen pendidikan untuk dapat membawa insan Indonesia memiliki kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan sehingga dapat menjadi pribadi yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Oleh karena itu, implementasi kurikulum 2013 merupakan langkah strategis dalam menghadapi globalisasi dan tuntutan masyarakat Indonesia di masa depan. Oleh karena itu, dalam merancang perencanaan pembelajaran, seorang guru harus benar-benar memahami setiap butir kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator. Sebab tanpa pemahaman yang baik akan menimbulkan hambatan dalam mengimplementasikan setiap butir KI, KD, dan indikatornya.

Teks cerita rakyat sendiri di dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas X merupakan bagian dari KI 3 (memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu

pengetahuan) dan KI 4 (mengelola, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari apa yang dipelajarinya di sekolah). Sementara itu, kompetensi dasar untuk pembelajaran menulis teks cerita rakyat yaitu KD 3.8 (Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen) dengan indikatornya pencapaian kompetensi siswa dapat menentukan ciri-ciri/karakteristik, unsur intrinsik dan ekstrinsik, nilai-nilai yang terkandung, menganalisis kebahasaan serta membandingkan teks cerita rakyat dengan cerpen. Kemudian KD 4.8 (Mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memperhatikan isi dan nilai-nilai lisan atau tertulis) dengan indikatornya pencapaiannya siswa mampu menulis kerangka cerpen dengan sumber cerita dari cerita rakyat dan menuliskan cerpen berdasarkan pada cerita yang dikembangkan dari cerita rakyat.

Untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dipaparkan di atas, maka solusi yang tepat adalah guru dituntut untuk melakukan pembaharuan dan berinovasi dalam memberikan pembelajaran sebagai bentuk untuk meningkatkan kualitas belajar dan memaksimalkan hasil belajar siswa. Inovasi yang dimaksud adalah dengan menciptakan dan pengembangan bahan ajar yang *up to date* yang mengarah pada kemajuan teknologi berupa produk atau sistem yang mampu mengemas materi pelajaran semenarik mungkin sehingga menumbuhkan rasa antusias bagi siswa untuk mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Salah satu bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis sosiokultural.

Hal ini terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh SULAIMAN SIREGAR dalam thesis Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan 2018 dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Sosiokultural bagi Kelas X Ma Negeri 2 Model Padangsidimpuan." Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Nilai-nilai sosiokultural yang terdapat dalam cerita rakyat Sampuraga dan Si Baroar meliputi, (a) nilai religius, (b) nilai gotong royong, (c) nilai persatuan-kesatuan, (d) nilai perjuangan, dan (e) nilai budaya. (2) Validasi dari ahli materi meliputi kelayakan isi memperoleh 93,38% pada kategori "sangat baik", perolehan kelayakan penyajian 95,19% pada kategori "sangat baik", dan perolehan kelayakan bahasa 94,23% pada kategori "sangat baik". Validasi dari ahli desain dengan rata-rata 82,91% dengan kriteria "baik". Respon guru secara keseluruhan dengan rata-rata 91,66% pada kriteria "sangat baik". Uji coba perorangan dengan persentase rata-rata 71,6% dengan kriteria "cukup baik". Uji coba kelompok kecil dengan persentase rata-rata 84,72% dengan kriteria "baik", dan Uji lapangan terbatas dengan persentase rata-rata 91,60% dengan kriteria "sangat baik". (3) Hasil belajar menulis kembali cerita rakyat sebelum menggunakan modul memperoleh 61,87%, sedangkan hasil belajar tes menulis kembali cerita rakyat setelah menggunakan modul memperoleh 81,40%. Selisih yang diperoleh 19,53% dari sebelum dan sesudah menggunakan modul. Hal ini membuktikan bahwa bahan ajar cerita rakyat berbasis sosiokultural meningkat.

Bahan ajar yang berbasis sosiokultural dapat memberikan penjelasan materi pelajaran dari konsep yang abstrak menjadi konkret sehingga membantu memudahkan penerapan materi pelajaran oleh siswa. Selain itu, bahan ajar yang

berbasis sosiokultral ini juga memiliki berbagai keunggulan dibandingkan jenis bahan ajar lain. Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian yang relevan, menyatakan bahwa bahan ajar berbasis sosiokultural dapat menjadikan pembelajaran menulis lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis sosiokultral ini juga dapat melatih siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya dan melatih siswa berpikir kreatif terhadap fakta yang apa pada kehidupan nyata. Selain itu, siswa juga akan belajar dengan mandiri dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator.

Berdasarkan latarbelakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Rakyat Berbasis Sosiokultural Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Identifikasi masalah dilakukan agar peneliti lebih efektif. Menurut Arikunto (2006:56) “Identifikasi masalah adalah kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan yang terjadi.”

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran menulis teks cerita rakyat masih kurang diminati sebagian siswa dan belum banyak bahan pembelajaran yang membantu siswa dalam belajar secara mandiri.

2. Siswa merasa kesulitan memahami konsep dan bahan ajar keterampilan menulis teks cerita rakyat yang banyak digunakan dengan metode konvensional.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran menulis teks cerita rakyat hanya menggunakan media cetak berupa softcopy sehingga interaksi antara guru dan siswa kurang komunikatif.
4. Model pembelajaran menulis teks cerita rakyat yang digunakan guru kurang mampu memperlakukan siswa untuk tepat dan akurat dalam pembelajaran.
5. Kurangnya motivasi belajar siswa untuk mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia mengakibatkan siswa kurang aktif dan produktif sehingga hasil belajar siswa rendah.
6. Guru dituntut agar lebih kreatif merancang bahan ajar untuk menarik minat belajar siswa.
7. Kebutuhan siswa untuk belajar secara konkret belum terpenuhi sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan dan melakukan identifikasi masalah di atas, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti lebih jelas.

Arikunto (2006:57) batasan masalah adalah “Rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti dan bagi orang lain yang akan membantu atau



merumuskan penelitiannya”. Adapun batasan masalah dari penelitian ini antara lain.

1. Pengembangan bahan ajar menulis teks cerita rakyat berbasis sosiokultural pada mata pelajaran bahasa Indonesia sesuai KD 3.8 yaitu: Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen dan 4.8 yaitu Mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memperhatikan isi dan nilai-nilai lisan atau tertulis.
2. Pengembangan bahan ajar yang berbentuk modul yang valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Produk yang dikembangkan akan diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli desain sehingga bisa dipergunakan dalam proses pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Sebuah penelitian pastilah mengundang banyak masalah, sehingga terjadi suatu penelitian. Agar penelitian ini menjadi penelitian ilmiah diperlukan merumuskan masalah yang akan dicari jawabannya melalui proses pengumpul data yang teruji kebenarannya sehingga penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Sugiyono (2013:55) perumusan masalah merupakan “Suatu pertanyaan yang akan di cari jawabannya melalui pengumpulan data”. Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan dan sesuai kompetensi dasar untuk pembelajaran menulis teks cerita rakyat yaitu KD 3.8 (Membandingkan nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat dan cerpen ) dengan indikatornya pencapaian kompetensi siswa dapat menentukan ciri-ciri/karakteristik, unsur intrinsik dan ekstrinsik,

nilai-nilai yang terkandung, menganalisis kebahasaan serta membandingkan teks cerita rakyat dengan cerpen. Kemudian KD 4.8 (Mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memperhatikan isi dan nilai-nilai lisan atau tertulis) dengan indikatornya pencapaiannya siswa mampu menulis kerangka cerpen dengan sumber cerita dari cerita rakyat dan menuliskan cerpen berdasarkan pada cerita yang dikembangkan dari cerita rakyat. Maka perlu dibuat perumusan masalah agar penelitian terperinci dan jelas. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar dengan berbasis sosiokultural pada materi menulis teks cerita rakyat untuk siswa SMA kelas X?
2. Bagaimanakah kevalidan bahan ajar yang berbasis sosiokultural yang dikembangkan pada materi menulis teks cerita rakyat untuk siswa SMA kelas X?
3. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar yang berbasis sosiokultural tersebut pada materi menulis teks cerita rakyat untuk siswa SMA kelas X?

#### **E. Tujuan Penelitian .**

Tujuan penelitian merupakan sesuatu yang dicapai setelah penelitian selesai dilakukan. Menurut Arikunto (2006:58), “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”.

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan. Maka perlu dibuat perumusan masalah agar penelitian terperinci dan jelas. Adapun tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar dengan berbasis sosiokultural pada materi menulis teks cerita rakyat untuk siswa SMA kelas X.
2. Mendeskripsikan bahan ajar yang berbasis sosiokultural yang valid pada materi menulis teks cerita rakyat untuk siswa SMA kelas X.
3. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar yang berbasis sosiokultural tersebut pada materi menulis teks cerita rakyat untuk siswa SMA kelas X.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Pengembangan bahan ajar ini merupakan suatu upaya pemenuhan kebutuhan siswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran di dalam dunia pendidikan sebagai sumber belajar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan secara praktis. Manfaat teoritis berkaitan terhadap pengembangan pengetahuan akademik. Manfaat praktis merupakan manfaat secara langsung dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, temuan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan informasi terkait dengan bahan ajar teks cerita rakyat. Temuan penelitian ini juga bermanfaat untuk dijadikan rujukan dalam penelitian lanjut.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis temuan penelitian ini memberikan sumbangan dan manfaat secara langsung bagi siswa, bagi guru, bagi peneliti sendiri dan bagi peneliti lain. Manfaat peneliti ini dapat dirincikan seperti yang tersaji di bawah ini.

### a. Manfaat Bagi Siswa

1. Menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran teks cerita rakyat dengan adanya bahan ajar yang berbasis sosiokultural.
2. Memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran menulis teks cerita rakyat.
3. Dapat mempermudah siswa memahami pembelajaran menulis teks cerita rakyat.
4. Siswa mampu belajar secara mandiri, efektif, dan terarah.
5. Prestasi belajar siswa meningkat pada materi teks cerita rakyat.
6. Menumbuhkan rasa cinta dan keingintahuan siswa terhadap menulis.

### b. Manfaat Bagi Guru

1. Membantu guru untuk membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran teks cerita rakyat.
2. Membantu guru memotivasi siswa agar aktif dalam proses pembelajaran teks cerita rakyat.
3. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran teks cerita rakyat.
4. Membangkitkan kinerja guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Menginspirasi guru untuk lebih kreatif dalam membuat bahan ajar yang interaktif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Peneliti

1. Memberikan pengalaman dan pengetahuan baru dalam mengembangkan bahan pembelajaran inovatif untuk pembelajaran teks cerita rakyat.
2. Menambah kreativitas dalam membuat desain dan produk bahan ajar secara kreatif dan inovatif dengan menggunakan bahan berbasis sosiokultural.
3. Menumbuhkan dan kepedulian atas kelestarian budaya setempat sehingga tidak punah.

d. Manfaat Bagi Peneliti Lain

1. Sebagai ilmu pengetahuan bagi peneliti dan para praktisi peneliti pendidikan di bidang pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan bahan ajar yang berbasis sosiokultural.
2. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya.