

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan bahan ajar yang bermula dari konvensional menuju inovatif menjadi sangat penting karena akan sangat membantu proses pembelajaran guru itu sendiri terutama untuk membantu siswa dalam belajarnya agar menjadi tertarik dan merasa menyenangkan. Apabila siswa telah merasa senang dalam belajar, dengan demikian semangat belajar akan meningkat. Kunci dari pengembangan bahan ajar yang inovatif terletak pada kreativitas siswa itu sendiri. Hal demikian seharusnya bukan menjadi hambatan namun adalah tantangan bagi guru untuk dapat melakukan *upgrade* kemampuan mengembangkan potensi dirinya dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif.

Prastowo (2015:14) menyatakan bahwa “Paradigma dan persepsi umum yang melekat dikalangan para pendidik adalah membuat bahan ajar merupakan pekerjaan yang sulit dan membuat stress. Paradigma ini didasari oleh guru yang kurang mengembangkan kreativitas mereka untuk merencanakan, menyiapkan dan membuat bahan ajar.” Sehingga mengakibatkan guru enggan memikirkan untuk mencari tahu bagaimana cara mengembangkan bahan ajar. Hal tersebut didukung oleh data yang diperoleh Lubis,dkk (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Peta Pikiran Pada Materi Makalah Siswa Kelas XI SMA” bahwa bahan ajar yang digunakan oleh guru

dan siswa masih berdasarkan kepada buku teks, di mana buku teks tersebut masih mempelajari materi pembelajaran yang bersifat umum.

Penggunaan buku teks seharusnya dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa. Siswa akan lebih mudah belajar dengan menggunakan buku teks, ketika siswa tidak mengerti atau kurang memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru, maka satu-satunya cara yang dilakukan oleh siswa adalah membaca buku teks. Kenyataannya, buku teks yang digunakan siswa selama ini masih membuat mereka bingung dalam memahaminya. Hal tersebut juga dinyatakan oleh Wena (2014 :32), penyediaan buku teks yang berkualitas masih sangat kurang, buku teks yang digunakan lebih menekankan pada misi penyampaian pengetahuan atau fakta belaka. Oleh karena itu, sangat penting untuk menciptakan satu bahan ajar yang mudah dimengerti dan menarik bagi siswa seperti bahan ajar berbentuk modul, LKPD, ataupun bahan ajar lainnya.

Salah satu wujud dari pembelajaran bahasa Indonesia yaitu pembelajaran naskah drama yang dimuat dalam Kurikulum 2013 di kelas XI SMA dengan KD 3.19 Menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton dan KD 4.19 Mendemonstrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk mampu mendemonstrasikan naskah drama yang sesuai dengan kaidah dan strukturnya. Hal ini didukung oleh pendapat Ferdinan Brunetiere dan Balthazar Verhagen dalam (Hasanuddin, (2015:2) mengatakan bahwa “Drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan action dan perilaku.” Selanjutnya

Menurut Endraswara (2012:20) “Drama adalah sebuah permainan yang penuh artistik. Drama selalu mengikuti struktur alur yang tertera. Setiap pembaca naskah drama akan membayangkan ada perjalanan cerita, ada tema, nilai yang ditanamkan dan sebagainya. Walaupun drama itu ditata dengan cara *flash back*, tetap mewujudkan suatu struktur yang rapi, melalui struktur orang dapat memahami keindahan drama”.

Adapun persoalan yang dihadapi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Diantaranya siswa sulit memahami pelajaran, rendahnya hasil belajar siswa, siswa belum mampu berpikir kreatif untuk menuangkan ide/gagasan dalam mendemonstrasikan naskah drama. Hal ini didukung oleh pendapat Gestalf dalam (Nasution, 2013:7) “Pemikiran kreatif sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Pemikiran kreatif merupakan keaktifan psikis yang abstrak yang prosesnya tidak dapat kita amati oleh alat indera kita”. Pemikiran kreatif juga terkait dengan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang yang relevan dengan ide atau upaya kreatif yang diajukan. Hal demikian seharusnya bukan menjadi hambatan namun adalah tantangan bagi guru untuk dapat mengembangkan bahan ajar berbasis kreatif.

Untuk dapat mengembangkan potensi siswa pada tingkat berpikir kritis maka bahan ajar harus berbasis HOTS (*higher order thinking skills*). HOTS merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi. Seseorang yang memiliki keterampilan berfikir akan dapat menerapkan informasi baru atau pengetahuannya untuk memanipulasikan informasi dalam upaya menemukan solusi atau jawaban yang mungkin untuk sebuah permasalahan yang baru. Menurut Tomei (2005), HOTS mencakup transformasi informasi dan ide-ide.

Transformasi ini terjadi jika siswa menganalisa atau menghubungkan fakta, mengeneralisasi, menjelaskan atau sampai pada suatu kesimpulan atau interpretasi.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti melihat pentingnya penelitian pengembangan bahan ajar mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS (*higher order thinking skills*) siswakeselas XI SMA. tujuannya agar siswa lebih mudah memahami dari apa yang dilihat dan dapat mendemonstrasikan sebuah naskah drama.

B. Identifikasi Masalah

Untuk dapat mengidentifikasi masalah dengan baik, maka peneliti perlu melakukan studi pendahuluan ke objek yang diteliti, melakukan observasi dan wawancara ke berbagai sumber, sehingga semua permasalahan dapat diidentifikasi (Sugiono, 2017:621).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa masih bersumber buku teks
2. Buku bahan ajar naskah drama kelas XI SMA hanya memuat mata pelajaran naskah drama secara umum
3. Belum tersedianya bahan ajar pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA

C. Pembatasan Masalah

Sugiono (2016:32) menyatakan bahwa, “Pada dasarnya penelitian itu dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data yang antara lain dapat digunakan untuk memecahkan masalah”.

Masalah merupakan hasil yang tidak sesuai harapan. Banyak faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya suatu masalah. Namun, masalah tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Jadi setiap penelitian yang akan dilakukan harus selalu berangkat dari masalah, walaupun harus diakui bahwa memilih masalah penelitian merupakan hal yang paling sulit dalam proses penelitian Tuckman (1998) dalam sugiono (2016:32).

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan menunjukkan terdapat beberapa permasalahan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi dan mengingat juga keterbatasan penulis dalam hal kemampuan, waktu, dana, serta membuat penelitian ini semakin terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian pengembangan ini dibatasi pada:

1. Produk bahan ajar yang dikembangkan adalah dalam bentuk modul dan LKPD mendemonstrasikan naskah drama
2. Bahan ajar yang dikembangkan dibatasi pada materi naskah drama yaitu, KD (3.19) menganalisis isi dan kebahasaan drama yang dibaca atau ditonton dan KD (4.19) mendemostrasikan sebuah naskah drama dengan memerhatikan isi dan kebahasaan drama.

3. Pengujian produk dibatasi hanya sampai tahap validasi produk bahan ajar mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS.

D. Rumusan Masalah

Sugiyono (2016:88) “Rumusan masalah berbeda dengan masalah jika masalah itu merupakan kesenjangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi, maka rumusan masalah itu merupakan suatu pernyataan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Rumusan masalah pada umumnya dinyatakan dalam bentuk pernyataan.”

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA?
2. Bagaimana validitas ahli materi dan ahli media tentang bahan ajar mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA?
3. Bagaimana Prototipe bahan ajar mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA?

E. Tujuan Penelitian

Arikunto (2013:97) “Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.” Pada dasarnya dalam proses penelitian selalu saja memiliki sebuah

tujuan yang nantinya akan mendapatkan sebuah hasil yang diharapkan, tujuan penelitian ialah untuk menemukan suatu pengetahuan yang dapat dimanfaatkan manusia dan lingkungannya.

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA
2. Mendeskripsikan validitas ahli materi dan ahli media tentang bahan ajar mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA
3. Mendeskripsikan prototipe bahan ajar mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS siswa kelas XI SMA

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Manfaat penelitian ini juga bisa dikatakan sebagai keuntungan atau potensi yang bisa diperoleh oleh pihak-pihak tertentu setelah sebuah penelitian selesai.

Nurdin (2019:238) manfaat penelitian ini berisikan uraian manfaat yang dihasilkan dari dilaksanakannya penelitian itu. Jadi tinggal kita pikirkan saja, kira-kira manfaat apa yang dapat kita peroleh jika kita melakukan penelitian tersebut. Kemudian yang perlu kita ketahui bahwa manfaat penelitian itu dapat kita bagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis, dan praktis. Berdasarkan uraian pada tujuan penelitian di atas, maka adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia menjadi lebih baik, khususnya pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS, sehingga meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Mempermudah proses pembelajaran mendemonstrasikan naskah drama berbasis kreatif untuk meningkatkan HOTS.

b. Bagi guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu, mempermudah guru dalam melakukan proses pembelajaran, guru dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang.

c. Bagi Peneliti

Memberikan ilmu pengetahuan yang baru, wawasan, pengalaman yang sangat berharga serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk penelitian lebih lanjut. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian mengenai hal yang sama