

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lahirnya Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di tengah kehidupan kita berbangsa dan bernegara didasari bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah, dan berkesinambungan.

Salah satu cita-cita nasional bangsa Indonesia yang terdapat di pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea keempat adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam hal ini pemerintah bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Oemar Hamalik, 2003 : 12).

Mata pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran adaktif dalam setiap jenjang pendidikan, Bahasa Indonesia juga sebagai mata pelajaran yang ada di ujian nasional termasuk untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), jadi siswa diharapkan mampu menguasai setiap

kompetensi dasar yang terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Semua tujuan pembelajaran bahasa Indonesia akan tercapai jika pembelajaran berlangsung secara efektif dan siswa mengalami pembelajaran yang bermakna serta ditunjang dengan sumber daya yang memadai. Keefektifan pembelajaran digambarkan oleh prestasi belajar yang dicapai siswa, dengan kata lain, semakin efektif pembelajaran yang dilaksanakan, maka akan semakin meningkat prestasi belajar siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum dapat mencapai prestasi yang memuaskan. Hal tersebut tergambar pada hasil penelitian pendahuluan yang penulis lakukan untuk mengetahui kemampuan mengapresiasi prosa dan puisi pada siswa kelas XII Managemen Bisnis SMK Wiratama Kotagajah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Kemampuan Siswa materi apresiasi prosa dan puisi

Nilai	Jumlah	Prosentase (%)
> 70	12	30,7
< 71	27	69,2
Jumlah	39	100

Table di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengapresiasi prosa dan puisi presentasi masih rendah, karena baru 30,7% siswa yang berhasil melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) Kompetensi Dasar yang ditetapkan pada mata pelajaran ini, yaitu 7,1. Padahal kompetensi ini sangat dibutuhkan siswa khususnya siswa-siswi di SMK Wiratama karena kompetensi ini merupakan kompetensi yang paling banyak muncul pada soal-soal yang diujikan pada Ujian Sekolah dan Ujian Nasional.

Rendahnya prestasi belajar siswa tersebut, bisa jadi disebabkan oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti rendahnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah maupun faktor-faktor yang berada di luar diri siswa seperti, kurang tepatnya strategi pembelajaran yang dipilih oleh guru dalam memotivasi siswa dalam belajar, memfasilitasi proses belajar, melayani perbedaan individu, menciptakan pembelajaran yang bermakna, mendorong terjadinya interaksi, serta kurangnya pemanfaatan media-media yang dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan dalam pembelajaran serta meningkatkan gairah belajar para siswa untuk menguasai materi pelajaran secara utuh.

Mulyasa (2006:164) menyatakan bahwa, pembelajaran dapat berhasil jika guru memiliki beberapa kesiapan di antaranya menyiapkan proses pembelajaran, memahami dan menguasai standar kompetensi, memahami peserta didik, menggunakan metode yang bervariasi, mampu mengeliminasi bahan-bahan yang kurang penting, mengikuti perkembangan pengetahuannya mutakhir, dapat memotivasi peserta didik, menghubungkan pengalaman yang lalu dengan kompetensi yang akan dikembangkan. Pendapat ini selaras dengan Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mensyaratkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakasa,

kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Mengacu pada uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengembangkan modul interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi apresiasi prosa dan puisi untuk sekolah menengah kejuruan.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang penulis lakukan didapatkan temuan bahwa guru masih mengalami kesulitan khususnya dalam menetapkan strategi dan metode yang tepat dalam pembelajaran, memberikan perhatian pada siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar, memberikan respon terhadap pertanyaan siswa, dan menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan perhatian siswa.

Hasil observasi ini juga menunjukkan masih rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran khususnya dalam bertanya, mengerjakan tugas yang diberikan guru dan ketepatan mengumpulkan tugas, siswa menyatakan masih mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, guru belum mampu membagi perhatian dan memberikan respon yang merata pada siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, kurangnya buku penunjang dalam pelajaran bahasa Indonesia, belum tersedianya modul cetak yang dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri, serta guru lebih banyak hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara variatif yang dapat mendorong motivasi siswa untuk belajar, serta waktu tatap muka yang singkat.

Pelajaran bahasa Indonesia di SMK Wiratama Kotagajah hanya memiliki 3 jam tatap muka dalam penyampaian materi di masing-masing kelas jadi dalam 1 minggu hanya 1 kali tatap muka untuk pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang mengacu pada temuan-temuan di atas, diperlukan suatu inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran berupa modul interaktif sehingga dapat meningkatkan kualitas kinerja dan kualitas hasil pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia. Peningkatan kualitas kinerja guru dan peserta didik dalam pembelajaran dikemukakan Januszewski dan Molenda (2008: 35) ditandai dengan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan lebih lebih berharga pada peserta didik, memberikan level pemahaman yang lebih dalam, dapat membantu peserta didik menguasai tingkat keterampilan yang lebih tinggi, dapat mengurangi waktu belajar, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Senada dengan pendapat ini, Reigeluth (2009: 77) mengemukakan 3 (tiga) kriteria untuk mengevaluasi seberapa baik suatu metode bekerja dalam mencapai hasil pembelajaran, yaitu: efektivitas, efisiensi, dan daya tarik.

Selain itu, modul yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai pelengkap (komplemen) yang mampu melengkapi atau menunjang materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas agar dapat lebih memantapkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Selain itu, modul ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai pengganti (substitusi) yang dapat menggantikan sebagian besar peran guru. Ini dapat

menjadi alternatif sebagai sebuah model pembelajaran agar siswa dapat belajar secara mandiri dan secara luwes mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu, gaya belajar, dan kecepatan belajar masing-masing.

Pemilihan modul interaktif sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas kinerja dan kualitas hasil pembelajaran bahasa Indonesia ini juga mengacu pada ketersediaan sarana dan prasana yang memungkinkan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran di SMK Wiratama Kotagajah, dan hasil penelitian Mayer dan McCarthy (1995), dan Walton (1993) dalam Sidhu (2010: 24) bahwa pemanfaatan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar 56% lebih besar, konsistensi dalam belajar 50-60% lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50% lebih tinggi, sedangkan Riyana (2007: 6) menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat 1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa maupun guru, 3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti meningkatkan motivasi dan gairah belajar para siswa untuk menguasai materi pelajaran secara utuh, mengembangkan kemampuan siswa dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya terutama bahan ajar yang berbasis ICT, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya, dan memungkinkan para siswa untuk dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Pengembangan modul interaktif ini menggunakan aplikasi Macromedia Flash 8 dan modle, karena aplikasi ini banyak digunakan untuk membuat aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif, animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, kualitas gambarnya terjaga, waktu *loading*-nya yang cepat dan fitur-fitur lainnya yang dapat membantu pembuatan multimedia lebih cepat dan tepat (Chandra, 2004:1)

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada, masalah-masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut.

- 1) Belum tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu siswa mampu berkomunikasi dengan bahasa Indonesia setara tingkat unggul.
- 2) Prestasi siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi apresiasi prosa dan puisi SMK Wiratama Kotagajah. masih rendah.
- 3) Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia SMK Wiratama Kotagajah masih rendah.
- 4) Guru-guru bahasa Indonesia belum memanfaatkan media secara tepat dan variatif untuk meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- 5) Belum ada alternatif pembelajaran yang memadai yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri karena terbatasnya alokasi waktu yang disediakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.
- 6) Belum ada alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran bahasa Indonesia yang memenuhi kriteria efektivitas, efisiensi dan daya tarik

- 7) Belum ada alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas kinerja dan kualitas hasil pembelajaran bahasa Indonesia yang memenuhi kriteria efektivitas, efisiensi dan daya tarik

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang teridentifikasi di atas, permasalahan penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

- 1) Belum ada alternatif pembelajaran memadai yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri karena terbatasnya alokasi waktu untuk pembelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Belum ada alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas kinerja dan kualitas hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria efektivitas, efisiensi dan daya tarik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan modul interaktif materi mengapresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Bagaimana efektivitas modul interaktif pada pembelajaran materi mengapresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan.

3. Bagaimana efisiensi pembelajaran dengan modul interaktif materi mengapresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan.
4. Bagaimana kemenarikan modul interaktif materi mengapresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk modul interaktif materi mengapresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan.
2. Menganalisis efektivitas modul interaktif pada pembelajaran materi mengapresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan.
3. Menganalisis efisiensi pembelajaran dengan modul interaktif mengapresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan.
4. Menganalisis kemenarikan modul interaktif materi mengapresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Kejuruan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan khasanah keilmuan di bidang pembelajaran khususnya bagi Teknologi Pendidikan dalam kawasan desain dan pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan kompetensi apresiasi prosa dan puisi.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1.1 Bagi Lembaga, sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 1.2 Bagi guru-guru mata pelajaran bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran mengapresiasi prosa dan puisi mata pelajaran bahasa Indonesia di SMK Wiratama Kotagajah.
- 1.3 Bagi peneliti, semoga dapat memberikan pengalaman yang sangat bermanfaat sehingga menjadi pemacu untuk terus berkarya, terutama untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif, baik pada mata pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.