

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini dipaparkan mengenai (1) latar belakang masalah, (2) perumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, (5) penegasan konseptual, (6) penegasan operasional, dan (7) sistematika pembahasan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan yang wajib dilakukan oleh setiap siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang akademis. Menurut Sagala (2014:11), belajar adalah suatu aktivitas pengembangan dari tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, isi kurikulum, dan modul-modul mengenai pengembangan kurikulum yang dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh suatu perubahan pemahaman dari komponen-komponen tersebut menjadi suatu ilmu. Sedangkan menurut Hakim (2000), belajar diartikan sebagai suatu usaha dari seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru sebagai wujud hasil pengalaman dari kegiatan interaksi dengan lingkungannya. Sehingga, istilah belajar dapat dipahami sebagai suatu proses kegiatan guna memperoleh suatu ilmu yang ditandai dengan adanya perubahan pada seseorang, baik itu pengetahuan, sikap, maupun tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan di sekitarnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah yang dilaksanakan guna untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis, membaca, dan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran

bahasa Indonesia ini sangat penting untuk dilaksanakan guna untuk menumbuhkan keterampilan berkomunikasi siswa, baik itu berupa tulisan maupun lisan. Tujuan dilaksanakannya pembelajaran Bahasa Indonesia adalah untuk menumbuhkan pengetahuan siswa tentang dirinya, budayanya, dan budaya lingkungan sekitarnya yang diwujudkan dalam kegiatan komunikasi, baik itu lisan maupun tertulis dalam Bahasa Indonesia (Mulyasa, 2006:135). Sehingga dengan hal tersebut, mata pelajaran Bahasa Indonesia sangatlah perlu untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Akan tetapi, dalam realita pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia masih dijumpai berbagai problematika-problematika dalam pelaksanaannya. Problematika mendasar yang sering ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yaitu kurangnya strategi mengajar dari guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Strategi mengajar dapat meliputi metode, media, bahan, maupun sumber belajar yang inovatif yang mampu menarik minat belajar siswa (Brown, 2007:135). Khususnya terkait media pembelajaran, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya hanya menggunakan media papan tulis, PPT, dan *E-Book* saja dalam penyampaian materinya. Apalagi, dalam masa pandemi *COVID-19* seperti saat ini, mayoritas guru hanya menggunakan media *E-Book* yang disampaikan melalui platform-platform *E-Learning Google Meet, Google Classroom, Zoom*, dan sebagainya. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Ketika peneliti melakukan kegiatan observasi dan wawancara awal di MAN 1 Blitar pada tanggal 19 Oktober 2021 dengan beberapa siswa dari kelas XI

Agama 1 MAN 1 Blitar, mayoritas siswa dari kelas tersebut merasa bosan karena dalam penyampaian materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih terpaku pada buku teks dan juga *E-Book* saja yang dikirimkan melalui platform *E-Learning* dari kelas tersebut. Khususnya terkait materi yang berkaitan dengan aktivitas membaca yang banyak. Para siswa cenderung merasa jenuh karena harus dituntut membaca materi yang banyak dengan media yang terbatas.

Selain itu, permasalahan lain yang peneliti temui dalam pelaksanaan observasi awal di MAN 1 Blitar yaitu kurang efektifnya jam pelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Hal ini disampaikan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 1 Blitar, yaitu Ibu Anis Mahmudah S.Pd. yang menyatakan bahwa:

“Selama pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di MAN 1 Blitar ini, yang menjadi kendala mendasar dalam kegiatan belajarnya yaitu terkait jumlah jam mengajarnya. Dikarenakan di masa pandemi *COVID-19* seperti sekarang ini, jumlah jam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan di kelas hanya berlangsung selama dua minggu sekali yang tiap pertemuannya hanya dilaksanakan selama 2 jam pelajaran atau 2×45 menit saja dalam 2 minggu. Padahal sebelumnya dilaksanakan selama 4 jam pelajaran atau 4×45 menit per minggu. Hal ini disebabkan adanya pembagian jumlah rombongan belajar siswa yang hanya dapat dilaksanakan sebanyak 50% saja dalam pembelajaran di kelas karena masih dalam masa transisi dari pembelajaran sistem dari ke pembelajaran sistem luring. Sehingga, saya rasa siswa kurang maksimal dalam memperoleh materi yang saya sampaikan karena terkendala masalah jam pembelajaran tersebut” (lihat lampiran 5 halaman 81).

Dari penyampaian guru mata pelajaran Bahasa Indonesia MAN 1 Blitar tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut dalam pelaksanaannya masih kurang maksimal. Hal ini dikarenakan minimnya jam pelajaran di kelas akibat adanya kebijakan kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi *COVID-19*. Padahal, dalam pelaksanaan

pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dituntut untuk dilaksanakan secara langsung karena berkaitan dengan interaksi komunikasi langsung antara guru dan siswa dalam penyampaian materinya.

Dengan melihat permasalahan tersebut, peneliti mempunyai gagasan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis grafis merupakan pilihan yang tepat dalam menunjang aktivitas pembelajaran di kelas. Melihat semakin maju dan berkembangnya teknologi, membuat kebutuhan dan variasi pilihan dan pelaksanaan pembelajaran semakin meningkat. Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis grafis yang mampu untuk menunjang kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia agar mampu lebih inovatif, praktis, dan juga dapat dipahami oleh siswa dengan baik.

Salah satu media pembelajaran berbasis grafis yang dirasa peneliti bisa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas yaitu Infografis. Infografis adalah media penyampaian informasi yang disajikan dalam bentuk teks yang dipadukan dengan berbagai elemel visual, seperti gambar, ilustrasi, grafik, dan sebagainya. Menurut Saptodewo (2014:163), infografis adalah media visual yang biasa ditemukan dalam penyajian informasi di koran, majalah, atau surat-surat kabar lainnya yang pada umumnya disajikan secara padat dan ringkas yang bertujuan untuk menarik minat pembaca dalam memahami informasi ingin disampaikan oleh penulis. Sehingga, dengan adanya penggunaan media infografis dalam penyampaian materi mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat menunjang efisiensi penggunaan media pembelajaran yang inovatif yang

mampu menarik minat belajar siswa, khususnya di tengah pandemi *COVID-19* seperti saat ini.

Materi yang disajikan dalam media Infografis yang dikembangkan oleh peneliti yaitu materi tentang teks cerita pendek. Alasan peneliti memilih materi tersebut yaitu pertama berdasarkan hasil angket awal yang peneliti berikan kepada siswa kelas XI Agama 1 MAN 1 Blitar pada tanggal 19 Oktober 2021, mayoritas siswa dalam kelas tersebut menilai bahwa materi yang cenderung kurang menarik dan dinilai membosankan yaitu materi tentang teks cerpen dari keseluruhan daftar materi mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disajikan di kelas XI. Para siswa menilai materi tentang teks cerpen sudah banyak diajarkan sejak bangku Sekolah Dasar (SD) maupun Sekolah Menengah Pertama (SMP). Alasan kedua, yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia MAN 1 Blitar dalam menyampaikan materi tersebut masih menggunakan media berupa PPT dan *E-Book* dalam penyampaian yang dinilai masih kurang inovatif dalam menumbuhkan semangat belajar siswa. Alasan ketiga, yaitu adanya relevansi dengan Kompetensi Dasar (KD) dari mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di MAN 1 Blitar, yaitu pada KD 3.9 Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.

Sedangkan alasan pemilihan siswa dari kelas XI Agama 1 MAN 1 Blitar sebagai subjek penelitian didasari oleh adanya hasil akademik yang kurang maksimal dari kelas tersebut dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dibandingkan dengan kelas lainnya. Hal ini disampaikan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 1 Blitar, yaitu Ibu Anis Mahmudah S.Pd. dalam

observasi dan wawancara awal di MAN 1 Blitar pada tanggal 19 Oktober 2021 yang menyatakan bahwa:

“Dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dari semua kelas yang saya ajar, secara keseluruhan untuk yang kurang maksimal hasil akademiknya yaitu siswa dari kelas XI Agama 1. Sehingga apabila buat penelitian saya sarankan untuk dilaksanakan di kelas tersebut agar siswa lebih termotivasi dalam belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia” (lihat lampiran 5 halaman 81).

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dijabarkan di atas, peneliti mempunyai gagasan dan solusi dalam mengembangkan suatu produk media Infografis dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerita pendek yang disajikan dalam bentuk peta konsep dan rangkuman singkat dengan ilustrasi gambar yang diberikan kepada siswa agar siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga, dari uraian tersebut peneliti menulis penelitian tentang “Pengembangan Media Infografis untuk Pembelajaran Teks Cerita Pendek Kelas XI MAN 1 Blitar”.

1.2 Perumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Proses pembelajaran teks cerpen kurang maksimal karena keterbatasan waktu pembelajaran yang hanya dua minggu sekali.
- b. Konsep pembawaan materi menggunakan *E-Learning* cenderung panjang sehingga kurang adanya minat dari siswa saat proses pembelajaran mandiri.
- c. Sumber belajar teks cerpen yang ada belum dapat menumbuhkan minat belajar siswa secara maksimal.

Selain itu, penelitian ini dibatasi oleh beberapa hal yang meliputi:

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media infografis untuk pembelajaran teks cerpen kelas XI
- b. Penelitian pengembangan hanya dilakukan pada KD 3.9 (Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek)

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah penelitian yang diangkat, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah pengembangan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek kelas XI MAN 1 Blitar.
- b. Bagaimanakah kelayakan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek kelas XI MAN 1 Blitar.

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan pengembangan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek kelas XI MAN 1 Blitar.
- b. Mendeskripsikan kelayakan media infografis untuk pembelajaran teks cerita pendek kelas XI MAN 1 Blitar.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media informasi grafis atau lebih dikenal dengan infografis pada materi pokok bahasan teks cerita pendek mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI di sekolah MAN 1 Blitar. Media

infografis ini memuat materi yang meliputi posisi cerpen dalam karya sastra, unsur-unsur pembangun, dan contoh cerpen yang telah ditandai berdasarkan unsur-unsur pembangunnya. Materi ini disajikan kedalam media infografis dalam bentuk peta konsep dan rangkuman singkat dengan ilustrasi gambar yang selaras. Media infografis ditunjukkan kepada siswa dalam bentuk pamflet yang dipajang dikelas dan file *PDF / JPG* yang dibagikan secara daring melalui *Whatsapp* atau ditampilkan dalam forum tatap muka secara daring melalui *Google Meet* dan *Zoom*.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa SMA/MA kelas XI. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan secara teoritis dan praktis.

a. Kegunaan Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberi kontribusi ilmiah pada kajian tentang peningkatan minat belajar siswa dalam proses kegiatan belajar daring. Adanya hasil dari penelitian ini, diharapkan bisa menjadi salah satu referensi media yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar secara mandiri dalam jaringan lebih memperhatikan setiap informasi yang disajikan secara mendetail.

b. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat digunakan bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti lain.

1) Kegunaan bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif cara untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswa. Dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan lebih memperhatikan dan menambahkan pengetahuan materi teks cerpen menggunakan media visual secara ringkas.

2) Kegunaan bagi Peserta didik

Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar teks cerpen serta menambah wawasan tentang kebahasaan sehingga lebih produktif lagi dalam bidang akademisnya.

3) Kegunaan bagi Sekolah

Menambah sumber rujukan baru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Diharapkan media ini juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga meningkatkan kualitas sekolah.

4) Kegunaan bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan penelitian lanjutan yang serupa oleh peneliti lain.

1.6 Penegasan Istilah

Untuk menyamakan persepsi, guna memahami konsep yang terkandung pada judul “Pengembangan Media Infografis untuk Pembelajaran Teks Cerita Pendek MAN 1 Blitar” sehingga tidak ada yang memberikan makna berbeda pada judul ini. Berikut dijabarkan mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Pengembangan

Pengembangan adalah proses untuk memenuhi suatu kebutuhan baik secara individu maupun dalam suatu kelompok. Menurut *Nadler* (Hadjana, 2011:11) pengembangan adalah kegiatan-kegiatan belajar yang diadakan dalam jangka waktu tertentu untuk memperbesar kemungkinan peningkatan kinerja.

b. Media Pembelajaran

Media merupakan suatu perantara untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar hingga memperoleh hasil sesuai yang diharapkan. Menurut Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013:4) secara eksplisit mengungkapkan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi bahan ajar.

c. Infografis

Informasi dalam bentuk grafis atau sering disebut dengan infografis digunakan untuk menyederhanakan informasi dan meningkatkan pemrosesan data kepada pembaca sehingga menjadi lebih mudah dan cepat dipahami. Infografis adalah media informasi yang tersaji dalam bentuk teks, serta dipadukan dengan beberapa elemen visual seperti gambar, ilustrasi, grafik, dan tipografi.

d. Teks Cerita Pendek

Cerpen merupakan suatu karya sastra dalam bentuk tulisan yang mengisahkan tentang sebuah cerita fiksi lalu dikemas secara pendek, jelas dan

ringkas. Cerpen biasanya hanya mengisahkan cerita pendek tentang permasalahan yang dialami satu tokoh saja.

1.7 Sistematika Pembahasan

Berikut ini adalah pemaparan sistematika pembahasan dalam laporan penelitian dan pengembangan ini:

- a. **Bagian Awal**, terdiri atas: halaman sampul depan, halaman judul, pernyataan keaslian tulisan, lembar persetujuan, halaman pengesahan, moto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, dan abstrak.
- b. **Bagian Utama**, terdiri atas: bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V. Adapun penjelasannya sebagai berikut.
 1. **Bab I Pendahuluan**, membahas (1) latar belakang masalah, (2) perumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, (5) penegasan konseptual, (6) penegasan operasional, dan (7) sistematika pembahasan.
 2. **Bab II Landasan Teori**, membahas mengenai deskripsi teori yang berisi tentang pengertian pengembangan, media pembelajaran, spesifikasi pengaplikasian Infografis, dan materi muatan pada teks deskripsi. Serta dilengkapi dengan kerangka berpikir dari proses media infografis dan penelitian terdahulu.
 3. **Bab III Metode Penelitian**, membahas mengenai model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan validasi produk.

4. **Bab IV Hasil Penelitian dan Pengembangan**, berisi paparan data hasil meliputi (a) deskripsi produk, (b) penyajian data hasil validasi produk, dan (c) revisi produk.
 5. **Bab V Penutup**, terdiri atas: (a) Kajian Produk yang Telah Dikembangkan, dan (b) Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.
- c. **Bagian Akhir**, terdiri dari: (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, dan (c) biodata peneliti