

## **Bab I** **Pendahuluan**

### **A. Latar belakang**

Pada setiap multi jenjang pendidikan dimulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan menengah secara konsisten berorientasi untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia murid, baik itu secara tulis maupun lisan, (Agustina 2017). Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwa saat ini pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan murid dalam menggunakan Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia pada pembelajaran di kelas memiliki peran yang penting yang penting. Nuh (Agustina, E. S. 2017: 45), mengungkapkan bahwa bahasa indonesia adalah penghela ilmu pengetahuan, oleh karena itu posisi Bahasa Indonesia tidak hanya sebagai sarana untuk berkomunikasi tentang ilmu pengetahuan melainkan juga untuk sarana mentransmisikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan itu sendiri. Jika dilihat dari pendapat tersebut bisa disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi sangat penting untuk menunjang murid dalam memahami ilmu yang akan dipelajari.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia adalah berbasis teks. Menurut Mahsun (Sufanti, 2013: 37), semua pelajaran bahasa Indonesia mulai jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) berbasis teks. Teks menjadi bagian penting dalam kurikulum 2013. Oleh karena itu, dengan adanya pembelajaran berbasis teks, murid memakai Bahasa Indonesia tidak hanya dijadikan sebagai sarana komunikasi, melainkan sebagai untuk mengembangkan kemampuan berpikir.

Rozak dan Rasyad (2016: 47), berpendapat pembelajaran berbasis teks dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang menjadikan teks sebagai dasar, pangkal, asas, dan tumpuan. Dari pendapat tersebut dapat dilihat bahwa teks menjadi sarana utama untuk guru dan murid dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas.

Teks adalah satuan bahasa yang mempunyai struktur teks atau struktur berpikir yang lengkap, (Mahsun dkk 2018: 1289). Rozak & Rasyad (2016: 48), menyatakan bahwa kurikulum 2013 Revisi teks berbentuk lisan, tulisan, dan gambar. Jadi bisa dipahami bahwa teks bukanlah hanya tulisan, melainkan juga lisan dan gambar. Lisan, tulisan, dan gambar bisa disebut teks ketika di dalamnya memiliki struktur berpikir dan struktur teks.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat teks yang disebut teks sastra. Ismayani (2017: 83), berpendapat bahwa teks sastra merupakan naskah yang didalamnya mempunyai ciri khas seperti keartistikan, keindahan, keorisinilan serta memiliki daya imajinatif, baik itu dalam bentuk lisan maupun tulisan. Di sekolah seringkali pembelajaran sastra diharapkan bisa menjadi sarana untuk menggulati penghayatan dan pengalaman rohani terhadap kehidupan. Salah satu teks sastra yang dipelajari di sekolah adalah teks cerpen.

Teks cerpen adalah sebuah teks yang mempunyai wujud dan struktur tersendiri. Kosasih (Dewi & Sobari, 2018: 992), mengungkapkan bahwa cerita pendek (cerpen) merupakan cerita yang struktur atau wujud fisiknya pendek. Ukuran pendek atau panjangnya suatu cerita memang relatif. Namun, pada umumnya cerita pendek merupakan cerita yang memiliki sekitar 500 - 5000 kata. Khosasih (Maryanti dkk, 2018) mengatakan Cerpen atau cerita pendek adalah karya fiksi berbentuk prosa yang selesai dibaca dalam "sekali duduk".

Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas belajar. Model pembelajaran merupakan rencana konseptual yang berisi teknik, taktik, serta strategi yang telah disusun sedemikian rupa oleh tenaga pendidik. Model pembelajaran adalah akumulasi dari proses pembelajaran yang akan diterapkan di dalam kelas, (Musfiqon dan Nurdyansyah 2015: 38). Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah model pembelajaran penemuan (*discovery learning*.)

Model pembelajaran penemuan merancang agar pembelajaran berlangsung dengan murid yang ikut berperan aktif. Guru tidak menjadi pusat pembelajaran melainkan sebagai fasilitator yang mengarahkan pembelajaran

agar sesuai dengan tujuan yang direncanakan. Hosnan (Susana 2016: 6), berpendapat pembelajaran penemuan merupakan model pembelajaran yang menekankan cara belajar yang aktif dengan menyelidiki dan menemukan sendiri. Dengan demikian pengetahuan yang diperoleh diharapkan akan bertahan lama dalam ingatan murid. Pembelajaran penemuan membuat murid dapat berpikir analisis dan mampu memecahkan masalahnya sendiri. Sudirman (Dewi dkk 2018: 1022), mengungkapkan penerapan metode pembelajaran penemuan peran guru adalah sebagai pendamping yang akan memberikan peluang kepada murid untuk belajar secara aktif. Guru harus bisa mengarahkan dan membimbing kegiatan belajar agar tepat sasaran dengan tujuan yang diinginkan.

Proses pembelajaran perlu ditunjang dengan media agar meningkatkan kesuksesan sebuah pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pengatur hubungan antara dua pihak yang terlibat dalam proses belajar yaitu murid dan isi materi (Arsyad, A. 2019: 3). Haryoko (Hamid dkk 2020: 4). mendefinisikan media pembelajaran sebagai metode, teknik, dan alat yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara murid dengan guru dalam proses belajar yang efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Microsoft Sway*.

*Microsoft Sway* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat presentasi. Amanah (Rulviana, V. 2022: 6912), mengungkapkan *Microsoft Sway* merupakan salah satu aplikasi digital yang diluncurkan oleh Microsoft yang berguna untuk menampilkan presentasi secara lebih menarik dan kreatif. Sudarmoyo (Ardian, S. dkk 2020), mengungkapkan bahwa Aplikasi *Sway* bukan *software* yang harus diinstal pada PC atau Laptop tetapi merupakan aplikasi yang berbasis web. Aplikasi tidak berbayar ini membantu mengumpulkan, memformat, berbagi ide, cerita, dan presentasi kita di layar interaktif berbasis web yang terlihat menarik. Pada *Microsoft Sway* bisa dengan mudah menambahkan teks, bagan, gambar (*picture*), dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain.

Keberhasilan pembelajaran menjadi tanggung jawab seorang guru ketika mengajar di kelas. Berhasilnya sebuah pembelajaran di kelas bukan dilakukan tanpa usaha. Penggunaan model dan media yang sesuai bisa menjadi penunjang keberhasilan pembelajaran di kelas.

Guru mengemban tugas untuk bisa menarik perhatian murid agar mau mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan. Perhatian murid harus bisa terfokus pada materi yang sedang diajarkan. Terkadang dalam kondisi tertentu, murid tidak dapat mengikuti proses belajar yang sedang dilakukan di kelas. Oleh karena itu, agar kondisi belajar menjadi ideal dan mampu menarik perhatian murid, penggunaan model dan media yang tepat perlu diterapkan.

Ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, murid mudah sekali kehilangan fokus. Pada awal pembelajaran murid masih mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan mampu memusatkan perhatian pada materi yang diajarkan. Namun ketika pembelajaran berlangsung cukup lama fokus mereka mulai menurun. Beberapa dari mereka mulai tidak memperhatikan materi yang sedang diajarkan oleh guru. Mereka mulai mengobrol, melamun, bermain telepon pintar, hingga mengantuk. Tantangan demikian menjadi semakin berat ketika proses belajar terjadi di waktu menjelang pulang. Murid yang mulai kelelahan mudah sekali kehilangan fokus. Masalah tersebut ditemukan penulis pada saat mengajar di kelas ketika melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan atau magang di SMAN 5 Cirebon.

Selain hasil pengamatan dari penulis ketika menjalani masa Pengenalan Lapangan Persekolahan, penulis juga mencoba mewawancarai guru dan memberikan angket kepada murid di tiga sekolah yang berbeda. Wawancara dan pemberian angket bertujuan untuk mengetahui kondisi di lapangan mengenai penggunaan model dan media yang sesuai kebutuhan sebagai upaya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran di sekolah.

Dari tiga orang guru yang diwawancarai yaitu guru di SMA Negeri 7 Cirebon, SMA Negeri 5 Cirebon dan SMK Bina Cendekia Cirebon, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kondusifitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan media

pembelajaran juga bisa menjadi penunjang kesuksesan belajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dan penggunaan media yang sesuai menjadi kunci untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar murid. Namun dari tiga guru yang diwawancarai tersebut, masih ada beberapa kendala dalam upaya meningkatkan pemahaman dan hasil belajar murid. Diantaranya adalah kesalahan pemilihan model yang tidak tepat, jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, dan kesulitan sarana yang dialami membuat guru kesulitan menggunakan media pembelajaran.

Angket yang penulis sebar berjumlah 10 buah untuk setiap sekolah. Penulis memberikan angket kepada murid di tiga sekolah yaitu SMA Negeri 7 Cirebon, SMA Negeri 5 Cirebon, dan SMK Bina Cendekia Cirebon. Dari jawaban yang didapat penulis mendapatkan kesimpulan bahwa 77,8% murid mengalami kesulitan ketika belajar, 51,9% murid kesulitan memahami materi yang diajarkan, 85,2% murid membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka untuk memahami materi, dan 96,3% murid menyukai model pembelajaran yang menyenangkan.

Setelah memahami teori mengenai model pembelajaran penemuan dan memahami teori media pembelajaran, penulis tertarik untuk melakukan penelitian Penerapan Model Pembelajaran Penemuan Dengan Menggunakan media *Microsoft Sway* dalam pembelajaran teks Cerpen kelas XI SMA. Penerapan model dengan bantuan media diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar murid dan mampu meningkatkan keaktifan murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

## **B. Rasionalisasi Penelitian**

Dari data hasil observasi yang sudah dilakukan penulis di SMAN 5 Cirebon permasalahan yang ditemukan adalah respon murid terhadap pembelajaran yang menurun sehingga mudah sekali kehilangan fokus untuk menyimak materi yang sedang diajarkan. Hilangnya fokus membuat murid menjadi kehilangan fokus sehingga keaktifan dalam mengikuti pembelajaran berkurang. Hal demikian menjadi indikasi menurunnya hasil belajar murid.

Berdasarkan uraian tersebut penulis ingin menerapkan model pembelajaran penemuan dengan menggunakan media *Microsoft Sway* dalam kegiatan pembelajaran teks cerpen kelas XI SMA. Penerapan model pembelajaran penemuan dengan menggunakan media *Microsoft Sway* dapat meningkatkan hasil belajar murid dan meningkatkan keaktifan murid dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

### C. Urgensi/Kebaharuan Penelitian

Penelitian mengenai pembelajaran teks cerpen sudah banyak dilakukan sebelumnya. Diantaranya penelitian yang dilakukan Dewi dan Sobari tahun 2018 dengan judul *Pembelajaran Menulis Teks Cerpen Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah pada Murid kelas XI SMK Citra Pembaharuan*. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh masih banyaknya murid yang tidak tertarik untuk menulis cerpen. Penelitian tersebut dilakukan di SMK Citra Pembaharuan. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen kuasi, penelitian ini dilaksanakan pada satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik *pre test – post tes* dengan sumber datanya adalah murid dan guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 100% guru mampu melaksanakan proses pembelajaran menulis teks cerpen menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah dengan baik. Berdasarkan penilaian oleh observer bahwa 93,3 % murid mampu mengikuti proses pembelajaran membaca teks eksposisi menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah dengan baik. Hasil perhitungan tes awal dan tes akhir pada kedua kelas tersebut diperoleh rata-rata nilai tes akhir kelas eksperimen sebesar 77, kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai tes akhir sebesar 68. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran teks cerpen mengalami peningkatan ketika diterapkan metode pembelajaran berbasis masalah.

Penelitian berikutnya mengenai pembelajaran teks cerpen dilakukan oleh Mustika, R., Septiani, D., & San Fauziya, D. (2019) dengan judul *Keefektifan*

*Model Problem Posing Pada Pembelajaran Menulis Teks Resensi Cerpen Di Kelas XI SMAN 1 Cikalongwetan.* Penelitian tersebut dilatarbelakangi karena banyaknya murid yang tidak bisa menulis cerpen karena mengalami kejenuhan ketika mengikuti proses pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan di SMAN 1 Cikalongwetan dengan metode *one group pretest-postes* dengan sumber data kelas XI A2 yang berjumlah 28 orang. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil nilai rata-rata tes awal 46,25 dan rata-rata nilai tes akhir 78,57 yang berarti posttest lebih baik dibanding pretest. Adanya perbedaan signifikan pada aspek perincian isi dan unsur-unsur/sistematika teks resensi cerpen. Dengan demikian, model problem posing efektif dalam pembelajaran menulis teks resensi cerpen.

Penelitian berikutnya adalah penerapan model *discovery learning* yang dilakukan oleh Riyani, N., Romdon & Ismayani, M. (2018). Dengan judul *Penerapan Metode Discovery Learning pada Pembelajaran Menulis Teks Anekdote*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Kurangnya minat murid dalam menulis teks anekdot. Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Rengasdengklok. Metode penelitian yang digunakan, yaitu *pre-experimental design*. Desain penelitian pre experimental design yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest* design. Populasi yang digunakan adalah murid kelas X TKR 1 yang berjumlah 25 orang. Dari penelitian tersebut ditemukan hasil dapat dilihat dari pengolahan data kemampuan menulis teks anekdot sebelum menggunakan metode *discovery learning* diperoleh nilai rata-rata tes awal (*pretest*) sebesar 39,32 dan setelah menggunakan metode *discovery learning* diperoleh nilai rata-rata tes akhir (*posttest*) sebesar 70,46. Hasil kemampuan menulis teks anekdot meningkat sebesar 31,14.. Sehingga hipotesis diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *discovery learning* terhadap pembelajaran menulis teks anekdot telah mampu meningkatkan hasil proses belajar murid.

Penelitian berikutnya mengenai penerapan model *discovery learning* dilakukan oleh Dewi, Silva, dan Wikanengsih, W. (2018). Dengan judul *Penerapan Metode Discovery Learning Pada Pembelajaran Menulis Teks*

*Eksposisi* Latar belakang penelitian ini adalah oleh adanya masalah dalam pembelajaran menulis yang terjadi di Sekolah Menengah Atas, terutama dalam menulis teks eksposisi. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Batujaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, test dan wawancara dengan guru. Sumber datanya adalah murid kelas X. dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan metode *discovery learning*. Berdasarkan data yang diperoleh diketahui adanya perbedaan dari tes awal dan tes akhir dengan rata-rata tes awal 48,7 dan tes akhir 79,0. Dilihat dari hasil rata-rata murid yang meningkat dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Discovery Learning cocok digunakan dalam pembelajaran menulis teks eksposisi.

Penelitian penggunaan media *Microsoft Sway* pernah dilakukan oleh Agustin dkk (2021) dengan judul *Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Murid di Sekolah Dasar*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan penerapan media pembelajaran Berbasis Sway Office yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil penelitian tentang kepuasan murid menunjukkan 76% sangat puas menggunakan fitur *Sway Office* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut diharapkan fitur *Sway Office* mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif dan mampu menumbuhkan minat belajar murid.

Penelitian tentang *Microsoft Sway* juga dilakukan oleh Fitria, dan Lisdiana, (2022). Penelitian ini dilakukan di SMA Lab school Unesa 1 dengan judul *Pengembangan E-Book Berbasis Microsoft Office Sway pada Materi Jamur untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Murid Kelas X* penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Dari penelitian tersebut ditemukan Hasil validitas e-book jamur mendapatkan rata-rata persentase

93,7% dengan klasifikasi sangat valid, sedangkan hasil angket motivasi belajar sebesar 95% dan hasil angket respon murid sebesar 96,1% dengan klasifikasi sangat baik. Berdasarkan seluruh analisis dari hasil validasi ,angket motivasi belajar ,dan angket respon murid dapat dinyatakan bahwa e-book jamur berbasis *Microsoft office sway* valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran serta mampu memotivasi murid dalam belajar.

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian sebelumnya, maka penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran penemuan dengan Menggunakan Media Microsoft Sway Dalam Pembelajaran Teks Cerpen Kelas XI SMA*. Penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran penemuan dengan menggunakan media *Microsoft Sway*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu bagaimana aktivitas murid, efektivitas, dan karya tulisan peserta didik ketika diterapkan model pembelajaran penemuan dengan menggunakan media *Microsoft Sway*.

Pertimbangan penggunaan media *Microsoft Sway* adalah karena kelebihan dibandingkan media presentasi lain. *Microsoft Sway* berbasis cloud sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan dalam gawai. Keunggulan lain dari *Microsoft Sway* adalah kemudahannya dalam memasukan audio maupun video ketika presentasi. Guru dapat memanfaatkan kemudahan tersebut untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada murid.

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

1. Bagaimana aktivitas murid dalam pembelajaran teks cerpen dengan menerapkan model pembelajaran penemuan dengan media *Microsoft Sway*?
2. Apakah penerapan model pembelajaran penemuan dengan media *Microsoft Sway* pada pembelajaran teks cerpen efektif?
3. Bagaimana struktur dan kaidah kebahasaan karya murid kelas XI 9 SMA Negeri 5 Cirebon?

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

Atas dasar rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan aktivitas murid dalam pembelajaran teks cerpen dengan menerapkan model pembelajaran penemuan berbantuan media *Microsoft Sway*.
2. Mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran penemuan dengan media *Microsoft Sway*.
3. Mengetahui struktur dan kaidah kebahasaan teks cerpen karya murid kelas XI 9 SMA Negeri 5 Cirebon.