

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Covid-19 menjadi ancaman besar bagi seluruh dunia. Pandemi membuat segala macam aktivitas tatap muka secara langsung menjadi lumpuh dikarenakan untuk menghentikan penyebaran virus COVID-19. Segala macam kegiatan di luar ruangan yang menimbulkan kerumunan terpaksa harus ditiadakan dan diubah menjadi pertemuan virtual atau daring. Pemerintah juga mengimbau kepada sekolah-sekolah untuk melakukan seluruh proses pembelajaran dari rumah. Hal ini memberikan dampak pada sistem pembelajaran yang berubah menjadi sistem daring. Tidak sedikit warga muda maupun tua menghabiskan waktu lebih banyak di depan gawai mereka untuk aktif di dunia maya. Pembelajaran di sekolah berubah menjadi pembelajaran secara daring sesuai dengan imbauan pemerintah.

Dalam dunia pendidikan, guru dituntut untuk dapat menguasai teknologi dikarenakan semua pembelajaran dilakukan secara daring sebagai pengganti pembelajaran tatap muka. Selain teknologi yang semakin berkembang, kurikulum dan aturan yang berlaku dalam pendidikan pun banyak berubah selama masa pandemi. Dalam wawancara melalui CNN, Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Maman Faturrahman (2020) memaparkan bahwa pada tahun ajaran baru mendatang 2021/2022 akan ditetapkan kurikulum baru. Selain itu Kepala Pusat Kemendikbud, Maman Faturrahman menjelaskan perbedaan dari kurikulum baru dengan kurikulum sebelumnya. Kurikulum baru menerapkan merdeka belajar di satuan pendidikan sebagai konsep dasar dari kurikulum ini. Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kurikulum terus berubah sesuai dengan

perkembangan zaman dan akan semakin bebas sehingga bertujuan untuk membuat murid lebih bebas untuk belajar. Kurikulum dan pembelajaran memiliki hubungan penting, yaitu kurikulum sebagai landasan pemberi arah dan tujuan serta isi yang harus dipelajari dalam dunia pendidikan.

Media dalam sebuah pembelajaran mengambil peranan penting. Subana (2011) mengatakan, bahwa media memiliki arti perantara yang digunakan memuat ide/gagasan, sehingga ide tersebut dapat diterima. Selain sebagai alat bantu, media pembelajaran juga mempermudah siswa untuk menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran saat penyampaian materi. Dalam beberapa situasi, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan agar minat belajar siswa juga meningkat. Oleh karena itu, guru harus cermat dalam memilih media dan harus benar-benar mewakili atau mencakup pokok-pokok pembelajaran dan juga harus sejalan dengan tujuan pembelajaran. Jenis-jenis media yang umum digunakan dalam pembelajaran, yaitu media audio, visual, audiovisual dan media serbaneka. Seiring perkembangan zaman, ada banyak media baru yang berkaitan dengan kecanggihan teknologi. Contohnya adalah dengan memanfaatkan media sosial seperti *instagram*, *twitter*, *youtube*, *Tiktok*, dan *facebook* untuk membuat tugas dan lain sebagainya. Adapun jenis media pembelajaran yang digunakan dalam masa daring yaitu, berbagai macam *e-learning* seperti *schoology*, *edmodo*, ruang guru, dan lain sebagainya. Bahkan tak jarang guru memanfaatkan media sosial untuk mengkreasi media pembelajaran yang digunakan seperti, *Instagram*, *Facebook*, *twitter*, *youtube*, *whatsapp* dan masih banyak lagi. Guru akan menyesuaikan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan jenjang pendidikan. Namun sayangnya, tidak semua guru bisa mengikuti perkembangan teknologi, seperti dalam mengoperasikan salah satu aplikasi yaitu, *wattpad*.

Selama ada teknologi baru, khususnya dalam dunia pendidikan, terdapat kendala-kendala yang dihadapi oleh guru atau siswa. Kendala yang dialami oleh guru saat menggunakan teknologi pada umumnya adalah keterbatasan sarana yang digunakan, seperti tidak tercukupinya perangkat komputer, laptop, atau gawai. Hal lainnya yang menjadi kendala guru adalah keterbatasan kuota untuk mengakses media dan melaksanakan pembelajaran secara *online*. Kendala lainnya adalah beberapa guru yang masih belum menguasai teknologi untuk mengakses beberapa media pembelajaran yang diterapkan oleh lembaga. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk menguasai teknologi agar dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju.

Pada jenjang pendidikan SMA, cerpen dijadikan sebagai salah satu materi yang dimuat pada pelajaran Bahasa Indonesia. Materi cerpen dalam pembelajaran memuat tentang pengertian, unsur-unsur, dan lain sebagainya. Cerpen umumnya dinikmati oleh semua orang sebagai bacaan selama waktu senggang. Pengertian cerpen ialah cerita pendek yang memuat beberapa paragraf dan unsur-unsur yang ada pada cerpen sangat singkat sehingga tidak menghabiskan banyak waktu untuk menyelesaikan satu cerita. Nosianti (2019: 350) menyatakan cerpen merupakan karya sastra prosa naratif/fiktif, yang menceritakan secara lengkap konflik serta penyelesaiannya dan ditulis dengan singkat dan padat. cerpen adalah jenis karya sastra yang berbentuk prosa naratif/fiksi di mana isinya menceritakan atau menggambarkan kisah suatu tokoh beserta segala konflik dan penyelesaiannya, yang ditulis secara singkat dan padat.

Menulis cerpen dianggap hal sepele oleh sebagian siswa karena penyampaian teori dan penggunaan media oleh guru masih terbelang klasik. Telah dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang KI dan KD Mata Pelajaran mengenai teks cerita pendek dijelaskan dalam KD nomor 4.9 kelas XI SMA/SMK. Bahwa dalam pembelajaran cerpen, mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur-

unsur pembangun cerpen dimuat dalam Permendikbud. Genre cerita yang monoton membuat kurangnya minat siswa, dalam menulis cerpen. Siswa kesulitan menemukan ide yang baru dan berbeda sebagai referensi untuk membuat cerita pendek. Oleh sebab itu, kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek masih sangat kurang.

Aplikasi *Wattpad* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar menulis cerita pendek. Secara keseluruhan, *wattpad* mengacu pada situs komunitas *online* dan platform aplikasi untuk penulis dan pembaca (Aulia, 2015). Aplikasi ini adalah aplikasi dan situs web untuk membaca cerita karya banyak penulis baru yang telah diunggah ke dalam aplikasi tersebut. Aplikasi ini didirikan oleh Allen Lau dan Ivan Yuen dan diluncurkan pada tahun 2006 bulan Desember di Toronto, Kanada. Selain itu, pembaca juga dapat menulis dan mengunggah karya mereka ke dalam aplikasi tersebut. Karya-karya yang telah diunggah dapat dibaca, dikomentari dan juga disukai oleh siapa pun yang membacanya.

Aplikasi *Wattpad* memudahkan penulis-penulis baru yang ingin mendapatkan pengalaman menulis sebuah karya sastra. Kegunaan dari aplikasi ini bukan hanya dapat mengunggah karya sastra saja, tetapi penulis yang telah mengunggah karyanya dapat melihat komentar yang ditinggalkan oleh pembaca. Selain itu, pengguna akan disuguhkan oleh berbagai fitur pendukung lainnya, seperti fitur untuk menulis karya sendiri, menyukai karya penulis lain, dan lain-lain. Peneliti menggunakan aplikasi *wattpad* dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerpen di kelas pada kelas XI. Aplikasi *wattpad* merupakan aplikasi yang ditujukan bagi pembaca yang ingin membaca ataupun membuat sebuah karya sastra. Selain dikhususkan membaca dan membuat karya sastra, lewat aplikasi ini sudah ada banyak buku bacaan yang telah diterbitkan.

Banyaknya input yang diberikan *Wattpad* dalam hal menulis cerpen, seperti memudahkan penggunanya untuk menulis dan mengakses cerita beragam genre menjadikan *Wattpad* cocok digunakan sebagai media menulis cerpen. Di samping itu, fitur pada aplikasi *wattpad* yang beragam membuat guru kesulitan untuk menggunakannya. Hal ini dikarenakan, aplikasi *Wattpad* belum banyak digunakan sebagai media pembelajaran oleh guru, sehingga guru harus mempelajari lebih dalam aplikasi tersebut. Peran *Wattpad* yang beragam menjadi hal utama peneliti menggunakan media tersebut.

Penelitian dengan menggunakan *Wattpad* sebagai media pembelajaran sudah pernah diteliti oleh Dina Purnama Sari tahun (2017) dengan judul *Pengembangan Menulis Kreatif Melalui Wattpad*. Penelitian kedua dilakukan oleh Niza Nurdia Putri (2019) yang berjudul *Keefektifan Media Wattpad dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas X SMK Setia Darma Palembang*. Penelitian ketiga dilakukan oleh Desti Kusmayanti (2021) dengan judul *Penggunaan Aplikasi Wattpad untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dalam Pembelajaran Menulis Prosa pada Mahasiswa Semester 2 PBSI Universitas Mandiri Subang*.

Dalam beberapa penelitian di atas, tentunya ada kesamaan antara penelitian satu dan lainnya. Kesamaannya mengkaji penggunaan media *Wattpad*. Sedangkan perbedaannya terletak ada subjek yang dikaji. Subjek yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI IPA SMAN 1 Abiansemal.

Peneliti mengambil lokasi penelitian di SMAN 1 Abiansemal yang merupakan salah satu sekolah unggulan yang ada di Abiansemal. Selain itu, sekolah ini sudah menggunakan aplikasi *Wattpad* sebagai media pembelajaran. Sesuai hasil pengamatan dan wawancara dengan guru dari SMAN 1 Abiansemal, aplikasi *Wattpad* ini pernah digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil pembelajaran dengan menggunakan media

*Wattpad* berlangsung dengan baik. Sehingga, penelitian ini akan mengarah kepada penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian terkait penggunaan aplikasi *wattpad* dalam pembelajaran dengan judul “**Penggunaan Media *Wattpad* dalam Pembelajaran Daring Menulis Cerpen di Kelas XI IPA SMAN 1 Abiansemal**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di lapangan, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kemampuan peserta didik dalam menulis cerita pendek masih belum diketahui secara pasti dan sistematis.
2. Kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita pendek.
3. Peserta didik mengalami kesulitan untuk membuat sebuah cerita pendek.
4. Ada kendala yang guru temukan saat menggunakan media *Wattpad* dalam pembelajaran.
5. Para guru masih belum bisa memanfaatkan kemajuan teknologi secara penuh untuk membantu menciptakan pembelajaran yang kreatif serta menarik.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Peneliti membatasi masalah dari sejumlah masalah yang telah dipaparkan pada bagian identifikasi masalah dan dalam pemilihan masalah yang akan diteliti, juga masih dalam bentuk kalimat pernyataan (Wendra, 2019). Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, peneliti membatasi permasalahan yang akan dikaji pada penggunaan media *Wattpad* dalam pembelajaran daring menulis cerita pendek, hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis cerpen menggunakan aplikasi *Wattpad*, dan kendala guru ketika menggunakan aplikasi *Wattpad* sebagai media pembelajaran daring.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Bagaimana langkah penggunaan media *Wattpad* dalam pembelajaran daring menulis cerpen di kelas XI IPA SMAN 1 Abiansemal?
2. Bagaimana hasil belajar menulis cerpen siswa kelas XI IPA SMAN 1 Abiansemal dengan menggunakan media *Wattpad*?
3. Bagaimana kendala guru menggunakan media *Wattpad* dalam pembelajaran daring menulis cerita pendek?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian pada dasarnya adalah harapan yang ingin dicapai atau yang ingin diketahui dari penelitian yang dilakukan. Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan langkah penggunaan media *Wattpad* dalam pembelajaran daring menulis cerpen di kelas XI IPA SMAN 1 Abiansemal.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar menulis cerpen siswa kelas XI IPA SMAN 1 Abiansemal dengan menggunakan media *Wattpad*.
3. Untuk mendeskripsikan kendala guru menggunakan media *Wattpad* dalam pembelajaran daring menulis cerita pendek.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang nantinya bermanfaat secara teoretis maupun praktis. Berikut manfaat yang diperoleh penelitian ini sebagai berikut.

## 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan aplikasi *Wattpad* yang nantinya dapat diterapkan oleh pendidik.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini membantu mengikuti pembelajaran menulis cerita pendek dengan baik. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi mereka yang memiliki ketertarikan untuk menulis cerita pendek yang nantinya ketertarikan tersebut bisa memberikan peluang untuk membuat sebuah karya dengan menggunakan media baru.
- b. Bagi guru bahasa Indonesia, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mengajar peserta didik menulis cerita pendek dengan pemanfaatan media yang lebih baru, karena aplikasi *Wattpad* ini sangat memudahkan guru untuk mencari referensi cerita pendek untuk mengajar.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dijadikan sebagai kegiatan menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam pembelajaran menulis cerpen dengan menggunakan media aplikasi *Wattpad*.
- d. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi ketika melakukan penelitian ketika mengambil permasalahan yang sama yaitu, penggunaan media *Wattpad* dalam pembelajaran menulis di kelas.