

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Hamalik (2012:3) mengatakan “pendidikan ialah proses memengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya yang dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya dan memungkinkannya berfungsi secara adekuat dalam masyarakat”. Berfungsi secara adekuat dimaksudkan agar peserta didik nantinya dapat memenuhi syarat dalam berbagai hal yang ia lakukan, khususnya dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Djamalludin (2014), “pendidikan sebagai upaya yang dijalankan oleh orang atau sekelompok orang untuk menjadi dewasa”. Selain itu pula, pendidikan juga ialah tonggak awal seseorang dalam meraih cita-cita yang diinginkannya. Dalam menjalani suatu pendidikan, tidak akan terlepas pada materi pembelajaran. Berbagai materi pelajaran diajarkan oleh guru kepada peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Seiring perkembangan teknologi, peserta didik dapat mencari berbagai bahan bacaan untuk menambah pengetahuannya di berbagai media yang ada seperti *Google* dan *Youtube*.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi 4.0 membawa pengaruh yang pesat dalam berbagai hal. Salah satunya dalam bidang pendidikan. Dengan perkembangan teknologi, siswa atau peserta didik tidak akan mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi terbaru mengenai materi pelajaran. Selain

itu pula, aplikasi dan media pembelajaran daring sudah banyak jenisnya. Seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Quizizz*, *E-learning*, dll. Dengan aplikasi dan media daring tersebut diharapkan peserta didik dapat memanfaatkannya dengan baik.

Sistem pendidikan di Indonesia yang awalnya dilaksanakan secara langsung atau tatap muka, sejak awal tahun 2020 dilaksanakan secara daring. Hal ini disebabkan oleh adanya Virus Corona (Covid-19) yang mengancam Indonesia. Setelah adanya Virus Corona di Indonesia berbagai tatanan kehidupan menjadi tidak menentu. Salah satunya ialah pada ranah pendidikan. Akibat yang ditimbulkan dari adanya Covid-19 dalam ranah pendidikan ialah pembelajaran dilakukan melalui jaringan internet. Pemerintah juga melarang pembelajaran dilakukan secara tatap muka mengingat dampak yang ditimbulkan oleh Virus Corona (Covid-19) ini dapat menyebabkan kematian. Oleh karena itu, pemerintah mencanangkan pembelajaran dilakukan secara daring atau jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai portal *e-learning* yang ada.

Ali Sadikin, dkk. (2020:216) menunjukkan bahwa “pembelajaran daring ialah pembelajaran menggunakan jaringan internet dengan konektivitas, fleksibilitas, aksesibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi dalam pembelajaran”. Pembelajaran ini penting dilakukan karena dapat diakses dimana dan kapan saja (fleksibel). Penggunaan berbagai media pembelajaran membuat siswa tidak cepat bosan karena terdapat berbagai fitur-fitur pembelajaran, pembelajaran dapat lebih aktif, kreatif, inovatif, dan mandiri serta dapat mengoperasikan teknologi lebih baik lagi. Walaupun pembelajaran daring ini juga banyak mengalami kendala seperti jaringan dan kuota internet yang diperlukan, serta keterbatasan biaya untuk mengakses internet. Selain itu

pula, masih banyak terdapat siswa yang lebih sulit memahami pembelajaran yang dilakukan secara daring daripada pembelajaran secara langsung atau tatap muka. Tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi, diharapkan baik pendidik ataupun peserta didik dapat memanfaatkan teknologi yang ada dengan sebaik mungkin.

Pembelajaran jarak jauh atau daring ini berdampak pada semua mata pelajaran yang ada. Salah satunya ialah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini ialah mata pelajaran yang harus disediakan dalam kurikulum pembelajaran. Cakupan mata pelajaran ini sangat luas. Salah satu materi pelajaran yang muncul pada kelas X semester ganjil kurikulum 2013 ialah cerita rakyat (hikayat). Menurut Isodarus (dalam Nara, 2020:6), teks terdiri atas nonsastra dan sastra. Teks nonsastra terdiri atas teks berita, prosedur, deskripsi, eksposisi, dll. Sedangkan, sastra terdiri atas cerita rakyat, puisi, cerpen, fabel, novel, dll. Teks Cerita rakyat masuk ke dalam materi pelajaran SMA/SMK kelas X. Ini terbukti dengan adanya silabus kelas X semester satu yang berisi mengidentifikasi nilai-nilai dan isi yang terkandung dalam cerita rakyat (hikayat) baik lisan maupun tulisan, membandingkan nilai-nilai kebahasaan cerita rakyat dan cerpen, mengidentifikasi butir-butir penting dari dua buku non fiksi (buku pengayaan) dan satu novel yang dibacakan, nilai-nilai dan kebahasaan cerita rakyat, menceritakan kembali isi cerita rakyat (hikayat) yang didengar dan dibaca, mengembangkan cerita rakyat (hikayat) ke dalam bentuk cerpen dengan memerhatikan isi dan nilai-nilai, serta menyusun ikhtisar dari dua buku nonfiksi (buku pengayaan) dan ringkasan dari satu novel yang dibaca.

Thoyib dan Masyudi (2017:2) menunjukkan bahwa “cerita rakyat ialah sarana yang ampuh yang melaluinya anak-anak dapat belajar mengenai warisan

budaya, kepercayaan masyarakat, adat istiadat, dan tradisi mereka”. Cerita rakyat juga ialah salah satu sastra daerah yang perlu dilestarikan. Cerita rakyat yang ada di Indonesia sangat banyak jumlahnya. Berbagai daerah memiliki cerita rakyat masing-masing dan memiliki karakteristik yang khas. Cerita rakyat memiliki banyak ragam salah satunya ialah hikayat. Menurut Istiqomah, dkk. (2017) hikayat ialah cerita Melayu klasik yang menonjolkan unsur-unsur penceritaan yang memiliki unsur kemustahilan dan kesaktian tokoh-tokohnya. Dari hikayat, kita dapat mengambil nilai-nilai moral yang dapat dijadikan cermin kehidupan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Sukasada, penulis menemukan permasalahan yang dialami oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Permasalahan yang dialami ialah respon siswa yang kurang aktif, proses pembelajaran yang kurang efektif, siswa yang terlambat mengumpulkan tugas, penggunaan portal daring yang kurang memadai, dan nilai siswa yang menurun.

Penulis tertarik menganalisis langkah-langkah, hasil belajar, dan kendala-kendala yang dialami guru selama pembelajaran daring pada materi cerita rakyat (hikayat). Hal ini karena topik yang penulis angkat bermanfaat dan penting. Bermanfaat yang dimaksud ialah ketika peserta didik mempelajari cerita rakyat (hikayat) ia akan memahami adat istiadat, budaya, menambah wawasan, meneladani perilaku tokoh yang baik, menambah ilmu pengetahuan hingga dapat mengetahui berbagai nama daerah yang ada di Tanah Air. Penting dalam hal ini, karena materi cerita rakyat (hikayat) memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa daripada materi pelajaran yang lain. Sesuai dengan hal tersebut, Cerita rakyat (hikayat) juga bermanfaat dalam pembelajaran, misalnya

dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menambah pengetahuan dan melalui upaya pemahaman budaya dapat mengembangkan perspektif dan kebanggaan, kepastian, dan perasaan memiliki. Upaya untuk mengenal karakter individu akan terlihat dari cara dalam menanamkan cerita pada siswa dan mengenalkan cara berpikir. Cerita rakyat (hikayat) dapat menjadi bentuk autentisitas dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Dalam cerita rakyat (hikayat) mencerminkan adat, istiadat, norma, sejarah, dan agama yang terkandung di dalamnya (Susani, 2017:836). Cerita rakyat (hikayat) memiliki manfaat bagi siswa, salah satunya ialah dapat memotivasi siswa, menghibur, dan memberikan kesan dan pesan kepada siswa atau pembacanya. Hal lain ialah karena penelitian ini belum ada yang meneliti dari segi pembelajaran daring pada materi cerita rakyat. Oleh karena itu, diharapkan siswa atau peserta didik dapat lebih mencintai, menghargai, dan melestarikan cerita rakyat (hikayat) dan dapat memetik pesan moral yang terdapat dari cerita rakyat (hikayat).

Penelitian yang dirancang ini belum pernah dilakukan oleh penulis lainnya. Namun, ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian lainnya. Perbedaan itu dapat dilihat dari penelitian sejenis yang ada. Penelitian sejenis, akan dapat dilihat pada bagian kajian teori dalam penelitian ini.

Melihat permasalahan yang ada, maka peneliti memilih rumusan judul penelitian “Analisis Pembelajaran Daring pada Materi Cerita Rakyat (Hikayat) pada Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Sukasada”. Penelitian ini menganalisis 1. langkah-langkah, 2. hasil belajar, dan 3. kendala-kendala yang dialami guru dalam pembelajaran daring pada materi Cerita Rakyat (hikayat).

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berikut ialah identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis.

1. Pada pembelajaran daring ini, sebagian besar siswa terlambat mengumpulkan tugas yang diberikan dari waktu yang telah ditentukan.
2. Selama pembelajaran daring, keaktifan siswa baik dari segi diskusi di grup dan kehadiran mengikuti pembelajaran sangat menurun.
3. Penggunaan portal media daring sebagai penunjang saat pembelajaran daring juga masih monoton. Seperti hanya menggunakan *Google Classroom* atau *Whatshaap* grup saja.
4. Sebagian besar siswa tidak mengerti terhadap materi yang diajarkan.
5. Nilai hasil belajar siswa sebagian besar menurun.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Dari segi kendala-kendala yang dialami guru terhadap pembelajaran daring yang dilakukan.
2. Dari segi langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran daring dan hasil belajar siswa.

## 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Apa saja langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran daring pada materi cerita rakyat (hikayat) pada siswa kelas X IPS

SMA Negeri 1 Sukasada?

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa selama pembelajaran daring pada materi cerita rakyat (hikayat) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Sukasada?
3. Apa saja kendala-kendala yang dialami guru dalam pembelajaran daring pada materi cerita rakyat (hikayat) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Sukasada?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran daring pada materi cerita rakyat (hikayat) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Sukasada.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring pada materi cerita rakyat (hikayat) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Sukasada.
3. Mendeskripsikan kendala-kendala yang dialami guru dalam pembelajaran daring pada materi cerita rakyat (hikayat) pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Sukasada.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat menyumbangkan teori mengenai pembelajaran daring dan sebagai sumber belajar. Selain itu, untuk

mengetahui langkah-langkah, hasil belajar, dan kendala-kendala yang dialami guru selama pembelajaran daring pada materi cerita rakyat (hikayat).

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti lain, Penelitian ini digunakan untuk informasi dan atau sumber penelitian sejenis mengenai analisis pembelajaran daring pada materi cerita rakyat (hikayat) siswa kelas X.
- b. Bagi masyarakat, melalui penelitian ini diharapkan masyarakat dapat memahami mengenai pembelajaran yang dilakukan secara daring juga harus dilakukan dengan sungguh-sungguh dan tidak boleh bermalas-malasan walau pembelajaran dapat dilakukan dari rumah dan dimana saja. Hal ini, dilakukan agar perolehan nilai belajar mendapat hasil yang maksimal.
- c. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pembelajaran, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring.
- d. Bagi siswa, penelitian ini dijadikan bahan bacaan mengenai pembelajaran daring, khususnya dalam materi cerita rakyat (hikayat).