

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah salah satu bagian terpenting yang tersusun secara sistematis dalam membangun suatu, sehingga memungkinkan generasi penerus bangsa untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan merupakan upaya yang disengaja untuk mewarisi budaya dari satu masa ke masa lain. Hingga saat ini, arti pendidikan tidak memiliki batasan karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya, yakni manusia (Rahman et al., 2022:2). Pendidikan memiliki peranan penting untuk mengubah kualitas budaya, agama, pengetahuan, dan informasi yang berkembang untuk menjadi manusia yang bermartabat, terpelajar, dan bermoral.

Sumber daya manusia pada suatu negara dapat berkualitas apabila pendidikan dalam negara tersebut memiliki tingkat kualitas yang cukup tinggi serta dapat menumbuhkan kemampuan dalam diri masyarakatnya (Ramadhani, 2015). Pendidikan yang berkualitas harus memperhatikan mutu pembelajarannya, salah satunya adalah guru yang menjadi pihak penunjang kualitas pembelajaran. Sebagai fasilitator guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan rasa ketertarikan bagi peserta didik.

Selain guru, peserta didik diharapkan lebih aktif untuk mencari berbagai informasi serta dapat memeriksa kebenaran informasi yang telah didapatkannya. Sehingga dengan adanya keaktifan dalam proses pembelajaran, peserta didik diharapkan tidak terpaku hanya sekedar meniru apa yang diajarkan oleh guru (Aryani et al., 2019:28). Seorang pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran pada setiap masa perkembangan peserta didik, sehingga diharapkan proses pembelajaran dapat lebih dinamis dan mampu mencapai potensi belajar yang maksimal.

Dalam meraih tujuan atau target dari pembelajaran yang diharapkan maka dibutuhkan berbagai macam aspek, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik (Zagoto & Sri, 2019:388). Media pembelajaran dimanfaatkan sebagai perantara dalam penyampaian pesan dengan menimbulkan rasa nyaman dalam belajar agar siswa dapat belajar lebih cepat dan mudah (Andriyani et al., 2020:21).

Media sebagai bagian dalam suatu sistem, mempunyai kemampuan untuk melakukan korespondensi non-verbal. Sebagai bagian dari sistem, hal ini berarti bahwa media harus tersedia secara keseluruhan atau harus digunakan dalam setiap proses pembelajaran. Dikatakan demikian, jika salah satu bagiannya hilang maka hasil tidak akan ideal (Magdalena et al., 2021:313).

Situasi dan kondisi diperlukan untuk mendukung peserta didik dalam mengembangkan potensi dan mengekspresikannya, proses pembelajaran memerlukan ketenangan dan perasaan yang gembira sehingga dapat terhindar dari rasa jenuh dan resah.

Untuk melakukan pembelajaran yang berkualitas, seorang pendidik diharapkan memiliki rencana pembelajaran yang sesuai dengan norma interaksi instruktif yang mengacu pada peraturan (Amali et al., 2019: 192). Salah satu solusi untuk mengurangi kepenatan sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah dengan menggabungkan pembelajaran dengan metode bermain.

Salah satu strategi pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran, namun tidak semua sekolah memasukkan media di proses pembelajarannya. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan media pembelajaran tidak dapat diterapkan pada sekolah tertentu, yakni kurangnya pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran dan terbatasnya sarana dan prasarana sekolah.

Patut disadari bahwa guru merupakan pusat dari pembelajaran dalam kelas yang secara langsung memberikan pesan kepada peserta didik dan menjadi tumpuan dari keberhasilan pendidikan, hal ini mengingat besarnya tanggung jawab yang diembannya. Penggunaan media dapat mendorong keinginan, motivasi, serta menambah inspirasi bagi siswa selama waktu yang dihabiskan dalam kegiatan belajar (Wahyuningtyas & Bambang, 2020:24).

Sejalan dengan hasil wawancara dengan beberapa guru bahasa Indonesia di MTs Negeri 2 Cirebon mengungkapkan bahwa buku teks, modul, dan LKPD merupakan media pembelajaran yang biasa digunakan guru sebagai referensi mengajar. Media pembelajaran masih jarang dimanfaatkan dan hanya sesekali disajikan dalam bentuk video, dengan kata lain media pembelajaran masih belum sepenuhnya diterapkan di sekolah tersebut.

Madrasah Tsanawiyah (MTs) yang berbasis pesantren akan tetap diajarkan berbagai materi sesuai dengan kurikulum yang digunakan, salah satunya dalam pelajaran bahasa Indonesia adalah materi cerita pendek. Materi pembelajaran cerita pendek seringkali menuntut peserta didik untuk mampu mengekspresikan perasaannya dalam sebuah tulisan. Namun, tidak sedikit pula dijumpai peserta didik yang masih belum percaya diri dalam mengungkapkan pengalaman dan imajinasinya dalam bentuk tulisan yang dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Salah satu kendala yang banyak dirasakan oleh peserta didik adalah rendahnya efikasi diri, hal ini berpengaruh pada rasa kepercayaan diri peserta didik untuk merealisasikan dalam bentuk tulisan akan apa yang ada dalam pikirannya ataupun berdasarkan dengan pengalamannya. Hal tersebut dapat disebabkan salah satunya oleh prasangka terhadap dirinya, dapat berupa ketakutan dari cerita yang berasal dari pengalaman atau imajinasinya tidak menarik ataupun merasa malu untuk menceritakan pengalamannya dalam bentuk tulisan.

Kepercayaan diri sangat penting dimiliki tiap peserta didik, karena kepercayaan diri adalah sikap yang diberikan oleh peserta didik akan kompetensi yang ia miliki, sehingga peserta didik dapat dengan bebas melakukan suatu hal tanpa adanya rasa takut dan cemas (Sihaloho et al., 2018:65). Untuk bisa mendapatkan sikap rasa percaya diri yang tinggi, maka setiap orang diharuskan mempunyai efikasi atau keyakinan diri yang tinggi pula dalam mengerjakan segala tugas yang diterima.

Efikasi diri merupakan keyakinan yang berasal dari dalam atas kecakapan yang dimilikinya untuk mengerjakan tugas dalam mencapai tujuan tertentu dengan kerja keras dan penuh tanggungjawab. Mengingat peserta didik yang dalam pembelajarannya dituntut untuk mampu menyelesaikan tugas dengan percaya diri, maka diperlukan adanya alat bantu untuk peserta didik dalam mencapai tujuannya sehingga dapat meningkatkan efikasi diri dalam dirinya. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi dan mengerjakan tugas dengan baik, salah satunya permainan yang bisa dimanfaatkan adalah ular tangga.

Media ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk menjadikan pembelajaran lebih aktif, inovatif, dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah peserta didik dalam menerima pesan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat pula meningkatkan efikasi peserta didik dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat dan permasalahan yang dihadapi terkait dengan kurangnya minat peserta didik dalam belajar dan rendahnya efikasi, maka penerapan media pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Media berbasis permainan dalam pembelajaran dapat diterapkan, hal ini berlandaskan pada masa dan usia peserta didik itu berada. Oleh sebab itu, diharapkan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan efikasi diri peserta didik, salah satunya media ular tangga.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa, didapatkan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat dan menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga proses pembelajaran terkesan pasif. Selama proses pembelajaran pula masih banyak guru yang hanya mengandalkan metode ceramah, penggunaan metode yang monoton dapat mengakibatkan timbulnya rasa bosan yang dialami oleh peserta didik. Permasalahan tersebut kerap kali terjadi dalam dunia pendidikan dan menjadi hal yang sangat penting untuk diteliti terkait dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan efikasi peserta didik terutama pelajaran bahasa Indonesia yang masih mendapatkan penilaian kurang baik dari peserta didik, karena dianggap sebagai salah satu pelajaran yang membosankan, terutama materi cerpen.

Pemanfaatan media pembelajaran salah satunya dengan media permainan ular tangga diharapkan lebih imajinatif, aktif, produktif, dan memacu peserta didik sehingga dapat mengikuti pembelajaran di kelas tanpa rasa jenuh. Penggunaan media pembelajaran yang menarik tidak hanya dapat membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami, namun juga dapat untuk meningkatkan efikasi diri peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran salah satunya ular tangga adalah bagian dari banyaknya solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala peserta didik dalam pembelajaran yang kaitannya dengan tingkat efikasi diri, karena dapat menyalurkan pesan dan menstimulasi pemikiran peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dalam penelitian ini memiliki rumusan masalah, yakni:

1. Bagaimana penerapan media ular tangga pada pembelajaran cerita pendek kelas IX di MTs Negeri 2 Cirebon?
2. Bagaimana efikasi diri siswa kelas IX di MTs Negeri 2 Cirebon?
3. Bagaimana pengaruh media ular tangga cerpen terhadap efikasi diri siswa kelas IX di MTs Negeri 2 Cirebon?

C. Tujuan Penelitian

Setelah rumusan masalah ditetapkan, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media ular tangga pada pembelajaran cerpen kelas IX di MTs Negeri 2 Cirebon
2. Untuk mendeskripsikan efikasi diri siswa kelas IX di MTs Negeri 2 Cirebon
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh media ular tangga cerpen terhadap efikasi diri siswa kelas IX di MTs Negeri 2 Cirebon

D. Manfaat Penelitian

Segala tahapan dalam penelitian telah dilaksanakan, dengan hal ini peneliti berharap bahwa penelitian ini memberikan manfaat bagi para pembacanya, manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi manfaat teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Peneliti berharap penelitian ini bisa ikut andil dalam kegiatan pembelajaran, yang lebih dispesifikkan terhadap pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di berbagai tingkat sekolah. Ikut andilnya penelitian ini diharapkan agar peserta didik dapat meningkatkan efikasi diri dalam proses belajar terutama pada materi cerita pendek

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam ilmu pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi cerita pendek serta pengaruhnya terhadap efikasi diri siswa.

b. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini menjadi salah satu sumber referensi sertadapat menginspirasi tumbuhnya gagasan-gagasan baru yang lebihinovatif pada penelitian selanjutnya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini ikut berpartisipasi terkait ide penggunaan media pembelajaran untuk memperbaiki proses pembelajaran cerpen dan meningkatkan efikasi diri siswa.

d. Bagi Pengajar

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pemikiran dalam penggunaan media pembelajaran, yang kaitannya dengan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

e. Bagi Siswa

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini bisa memotivasi peserta didik untuk terusberusaha meningkatkan efikasi diri dalam segala kegiatan, yang lebih dispesifikkan pada pembelajaran cerpen.

