

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja serta dipikirkan dengan matang untuk menciptakan suatu lingkungan belajar dan proses belajar yang didalamnya ada peserta didik yang aktif memperoleh kerohanian, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, serta kemampuan baik untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sama dengan pernyataan UU Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah UU yang mengatur tentang sistem pendidikan nasional di Indonesia. Terkait dengan konsep UU di atas dijelaskan pula bahwa peserta didik dituntut untuk harus lebih memahami potensi, kreativitas dan keterampilan berfikir tingkat tinggi pada proses belajar di kelas agar dapat dimanfaatkan bagi individu atau sebagai warga negara dimasa depan, khususnya dipelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 1 simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. Minimnya media pembelajaran akan menyebabkan kegiatan proses belajar mengajar tidak berjalan dengan yang diharapkan oleh guru.

Pembelajaran adalah kegiatan dan proses yang sistematis serta sistemik yang terdiri dari beberapa komponen yaitu, guru, kurikulum, peserta didik, fasilitas dan juga administrasi. Setiap komponen tidak bersifat persal (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan secara teratur, saling ketergantungan, komplementer, dan berkesinambungan (Amanda & Abdilah, 2018). Pembelajaran disisi lain, adalah hasil dari pengajaran dan pendidikan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik, metode pembelajaran yang digunakan, serta bahan dan sumber bahan yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Pembelajaran melibatkan implementasi kurikulum melalui interaksi antara guru dan siswa, dan juga penggunaan metode pembelajaran dan penilaian yang tepat (Taner, 2014).

Kurikulum merupakan salah satu hal penting dalam dunia pendidikan sebab kurikulum menjadi penentu proses dan hasil belajar dalam sistem

pendidikan yang berlaku saat itu. Syohid Sukmadinata (2017 : 4) menyatakan kurikulum merupakan kumpulan mata pelajaran yang akan disampaikan guru kepada peserta didik. Anggapan tersebut masih menjadi akar dalam pikiran masyarakat umum yang menjadikan gambaran kurikulum. Indonesia dari waktu ke waktu selalu melakukan perubahan kurikulum pada sistem pendidikannya. Perubahan kurikulum berdampak terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Pada tahun 2022 kurikulum merdeka ditetapkan secara daring karena pada saat itu sedang maraknya virus corona. Penerapan kurikulum merdeka sebagai pengganti kurikulum 2013 membawa konsekuensi perubahan terhadap tujuan, proses pembelajaran, bahan ajar, dan mekanisme penilaian. Perbedaan antara kurikulum merdeka dengan kurikulum 2013 di setiap jenjang pendidikan dapat dilihat berdasarkan kerangka dasar kurikulum, kompetensi yang dituju, struktur kurikulum, penilaian pembelajaran, perangkat ajar yang disediakan pemerintah, dan peringkat kurikulum.

Berdasarkan pembahasan di atas kurikulum merdeka dalam kegiatan pembelajaran di kelas hanya menggunakan modul ajar yang hanya dipegang oleh gurunya saja. Hal ini menyebabkan kurangnya ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung pasif hanya mendengarkan penjelasan dari guru tanpa adanya timbal balik seperti tanya jawab. Untuk dapat menggali wawasan pengetahuan peserta didik, seorang guru membutuhkan sebuah bahan ajar yang mengantarkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang maksimal dalam proses belajar mengajar.

Oleh sebab itu penulis membuat suatu bahan ajar yang sesuai dengan materi pelajaran Bahasa Indonesia. Bahan ajar yang digunakan hendaknya dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bisa belajar secara mandiri dan menarik perhatian peserta didik agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan hasil belajar secara mandiri, salah satunya adalah buku saku berbasis *mind mapping* materi hikayat yang merupakan bahan ajar yang bisa dipelajari dimanapun karena dan dapat dipelajari secara mandiri.

Buku saku merupakan sumber belajar untuk peserta didik yang termasuk dalam media cetak. *Mind mapping* merupakan teknik pemanfaatan seluruh otak dengan melibatkan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan. Pada buku saku berbasis *mind mapping* berisikan materi-materi yang praktis, tampilannya menarik, mudah dibawa kemana pun, membantu peserta didik dalam memahami materi hikayat. Buku saku berbasis *mind mapping* dikemas dengan berbagai tulisan dan gambar yang menarik sehingga menumbuhkan motivasi peserta didik untuk mempelajari materi yang ada pada buku saku. Buku ajar yang digunakan guru untuk peserta didik pun masih susah untuk dipahami oleh sebagian besar peserta didik. Oleh sebab itu diperlukan sebuah buku yang menarik, inovatif, ringkas mudah dipelajari yang bisa digunakan peserta didik untuk menambah referensi, wawasan, dan memahami materi hikayat secara mandiri dan mudah.

Salah satu buku yang dapat digunakan sebagai solusi dalam mengatasi masalah tersebut adalah buku saku berbasis *mind mapping*. Sehingga peneliti akan mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping* referensi lengkap bagi peserta didik nantinya dapat digunakan peserta didik untuk belajar, dan dapat membantu para peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* akan membantu peserta didik dalam belajar terutama pada materi hikayat. Penggunaan *mind mapping* akan memudahkan peserta didik dalam mengingat berbagai informasi penting lainnya seperti pengertian hikayat, karakteristik hikayat, contoh hikayat, dan lain sebagainya. Buku saku dalam berukuran kecil akan memudahkan peserta didik dalam belajar dimana pun serta kapan saja. Penyajian materi menggunakan peta pikiran dan didesain menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Buku saku ini akan dibuat dengan *aplikasi canva*.

Canva adalah perangkat lunak atau *platform desain* dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya dimanapun. Sehingga

buku saku yang dibuat akan lebih menarik seperti buku cetak yang menyajikan *templete* yang menarik untuk dibaca.

Hasil praobservasi yang dilakukan peneliti pada 20 Maret 2023 melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi hikayat, faktornya keterbatasan materi ajar pada saat proses pembelajaran, di mana sumber belajar yang digunakan hanya buku pegangan guru saja. Oleh karena itu, pada rencana penelitian peneliti memilih materi hikayat untuk dijadikan materi dalam bahan ajar yang penulis kembangkan.

Desain penelitian ini peneliti menggunakan materi hikayat, karena hikayat merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. Hikayat adalah cerita fiksi Melayu Klasik yang mengisahkan riwayat tokoh Agung atau sakti berwatak panutan sehingga dapat dipetik berbagai nilai positifnya sebagai cerminan hidup kita. Penulis juga ingin mengangkat cerita hikayat berbasis kearifan lokal yang ada di Kabupaten Kayong Utara sehingga peserta didik mengetahui dan tidak melupakan cerita-cerita yang ada di daerahnya khususnya cerita hikayat "*Perang Blangkait dan Pangeran Sidang Panape*".

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) R&D. Penelitian pengembangan adalah cara atau metode yang digunakan dalam suatu kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam bidang keilmuan. Di mana metode R&D merupakan metode yang digunakan untuk menyempurnakan produk yang telah ada yang bersifat bertahap guna menguji keefektifannya yang disesuaikan dengan keilmiahannya. Produk yang dikembangkan atau dihasilkan diantaranya berupa bahan pelatihan untuk guru menguji materi ajar media pembelajaran, soal-soal dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran. Menurut Nur & Wahyu (2022:83) pengembangan produk R&D dalam pendidikan adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan, seperti bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal dan

sistem pengelolaan dalam pembelajaran. Pengembangan produk R&D didesain, dikembangkan, dan dievaluasi dengan memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan sehingga pengembangan produk dapat bermanfaat bagi semua elemen yang terkait dalam pendidikan. Pada penelitian ini penulis mengembangkan produk berupa buku saku.

Alasan peneliti menggunakan metode R&D model (*ADDIE*) dalam penelitian ini untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar berupa buku saku disusun secara sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai kebutuhan. Karena pada hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara bahwa bahan ajar atau sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku pegangan guru saja. Akibatnya materi yang terdapat dibuku tersebut mereka gunakan masih sangat terbatas pembahasannya terutama pada materi hikayat. Sehingga peserta didik masih kurang paham dalam materi hikayat.

Penelitian yang dilakukan oleh Melyanti, (2019) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* hasil penelitian materi diperoleh skor rata-rata 5,0 yang termasuk kategori sangat layak, penelitian ahli media terhadap buku saku yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 4,07 yang termasuk dalam kategori layak, penilaian peserta didik uji coba produk diperoleh skor rata-rata 4,33 dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan ulasan latar belakang di atas, beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu kesulitan peserta didik dalam pemahaman materi hikayat karena keterbatasan materi ajar pada saat proses pembelajaran dimana sumber belajar yang digunakan hanya buku pegangan guru saja dan metode pembelajaran guru kurangnya memunculkan kreativitas peserta didik SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara, sehingga kurangnya semangat belajar peserta didik. Ketertarikan peserta didik terhadap buku pelajaran juga masih tergolong rendah. Dengan ini penulis tertarik

mengembangkan buku saku yang berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran untuk meminimalisir kesulitan peserta didik dalam memahami materi hikayat. Dengan membuat buku saku yang berisikan materi hikayat, pembelajaran dengan melalui media pembelajaran berupa buku saku berbasis *mind mapping* memudahkan peserta didik dalam memahami inti atau konsep dari materi yang disampaikan dan lebih praktis untuk dibawa dimana saja, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat informasi-informasi penting yang terdapat dalam media pembelajaran tersebut. Sehingga penulis tertarik melakukan sebuah penelitian yang berjudul “ Pengembangan Buku Saku Bahasa Indonesia Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Hikayat Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah: “Bagaimana pengembangan buku saku Bahasa Indonesia berbasis *mind mapping* pada materi hikayat siswa kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara?. Untuk memperjelas rumusan penelitian, maka dibuat beberapa sub masalah, yakni:

1. Bagaimana kevalidan Buku Saku Bahasa Indonesia Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Hikayat Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara?
2. Bagaimana kepraktisan Buku Saku Bahasa Indonesia Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Hikayat Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara?
3. Bagaimana keefektifan Buku Saku Bahasa Indonesia Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Hikayat Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi hikayat kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. Lebih khusus penelitian ini bertujuan mendeskripsikan:

1. Hasil validasi ahli terhadap Buku Saku Bahasa Indonesia Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Hikayat Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.
2. Hasil kepraktisan Buku Saku Bahasa Indonesia Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Hikayat Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.
3. Hasil keefektifan Buku Saku Bahasa Indonesia Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Hikayat Kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul Pengembangan Buku Saku Bahasa Indonesia Berbasis *Mind Mapping* pada Materi Hikayat Kelas X SMA Negeri Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utaradiharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta lebih mengerti, memahami teori-teori yang didapat selama proses perkuliahan dimana berhubungan Pengembangan Buku saku Bahasa Indonesia Berbasis *Mind Mapping* Pada Materi Hikayat dan ilmu pengetahuan sebagai landasan untuk mengembangkan penelitian Bahasa Indonesia sehingga dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
- 2) Memberikan inti informasi dan pokok-pokok pembahasan konsep pembelajaran peserta didik untuk belajar
- 3) Merangsang siswa untuk berfikir kreatif dalam pemahaman konsep pembelajaran yang melibatkan seluruh otak bekerja
- 4) Dapat mempermudah pemahaman konsep mengerti materi
- 5) Membantu peserta didik dalam memahami materi

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan pedoman, arahan untuk mencapai tujuan bersama
- 2) Untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi
- 3) Sebagai variasi pada proses pendekatan pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran
- 4) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
- 5) Meningkatkan kualitas pelajaran

c. Bagi penulis

- 1) Dapat menambah pengetahuan atau pengalaman sebagai bekal menjadi guru Bahasa Indonesia yang dapat mengembangkan media pembelajaran berupa buku saku
- 2) Mengetahui bagaimana buku saku Bahasa Indonesia berbasis *mind mapping* baik untuk siswa dan guru

d. Bagi Sekolah

Untuk menjadikan bahan ajar buku saku materi hikayat sebagai salah satu sumber belajar pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia yang lebih efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Spesifik Produk Yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan adalah buku saku berbasis *mind mapping* pada materi hikayat kelas X SMA Negeri 1 Simpang Hilir Kabupaten Kayong Utara. Adapun spesifiknya adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dengan muatan tulisan, dan gambar yang menarik
2. Dibuat dengan menggunakan *aplikasi canva*
3. Berbasis model pembelajaran *mind mapping*
4. Berisikan materi hikayat kelas X, serta profil pelajar Pancasila, dan kompetensi inti
5. Dapat dimasukkan kedalam saku, sehingga bisa dipelajari kapanpun dan dimanapun
6. Disajikan dalam bentuk buku kecil dengan ukuran 12,5 cm x 10 cm

F. Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2013), definisi operasional variabel adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Pengertian Pengembangan Buku Saku

Pengembangan adalah proses yang dilakukan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk, pengembangan yang dimaksud pada penelitian ini adalah pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi hikayat pada kelas X. Adapun aspek penilaian pada penelitian ini yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan buku saku yang dikembangkan.

Buku saku yang dimaksud pada penelitian ini adalah buku saku berbasis *mind mapping*. Buku saku yang dikembangkan dikemas seperti *notebook* dengan ukuran kecil yaitu 12,5 cm x 10 cm.

2. Pengertian Model *Mind Mapping*

Model *mind mapping* (peta pikiran) adalah teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk

membentukkesan. Model *mind mapping* (peta pikiran) digunakan untuk membantu mengatasi kesulitan, mengetahui apa yang hendak ditulis dan dipahami dari materi yang disampaikan.

3. Pengertian Materi Hikayat

Pada materi hikayat Bahasa Indonesia kelas X, disebutkan bahwa hikayat adalah karya sastra lama melayu berbentuk prosa yang berisi cerita, undang-undang, dan silsilah bersifat rekaan, keagamaan, historis, biografis, atau gabungan sifat-sifat itu. Hikayat biasanya dibaca untuk pelipur lara, pembangkit semangat juang.