

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal utama dalam meningkatkan martabat dan kualitas suatu bangsa karena melalui pendidikan kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan. Bangsa Indonesia sebagai salah satu negara berkembang berupaya semaksimal mungkin untuk meningkatkan sumber daya manusianya melalui pendidikan sebagaimana yang dijelaskan dalam Pasal 3 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Merujuk dari tujuan pendidikan nasional di atas, sudah seharusnya bidang pendidikan melakukan berbagai inovasi. Inovasi bukan hanya menyangkut efektivitas dan efisiensi melainkan erat kaitannya dengan berkolaborasi dan berkompetisi. Inovasi adalah perubahan baru yang diusahakan dan direncanakan menuju arah perbaikan (Idris, Lisma Jamal dalam Sari, 2022:1). Selanjutnya Rusdiana berpendapat bahwa inovasi adalah gagasan, tindakan atau barang yang dianggap baru oleh seseorang dan kebaruannya itu bersifat relatif (Jannati Alyah,dkk. 2023). Ada juga Sa'ud (dalam Budiman, 2022: 2) mengemukakan bahwa inovasi merupakan suatu ide, barang, kejadian, metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik itu berupa hasil *invention* maupun *discovery*. Namun secara umum

inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai pembaharuan, penemuan, dan berkaitan erat dengan modernisasi (Rusdiana, dalam Sri Hapsari,dkk 2023:33). Jadi dapat disimpulkan bahwa inovasi adalah penerapan ide dari hasil pembaruan atau penemuan yang telah disesuaikan dan digunakan dalam konteks tertentu untuk menciptakan proses yang lebih baik.

Inovasi dalam pendidikan dapat berupa model pembelajaran, media pembelajaran hasil kreativitas guru dan bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran agar diterima siswa (peserta didik), sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang diharapkan.

Guru yang kreatif sangat dibutuhkan untuk mengubah proses belajar mengajar di sekolah menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik, karena guru yang kreatif bisa menyajikan pembelajaran dengan banyak variasi dan menyenangkan. Menurut Muhammad Jauhar dalam Humaidi (2020:150) kreatif (*creative*) berarti menggunakan hasil ciptaan/kreasi baru atau yang berbeda dengan sebelumnya. Maksudnya guru yang kreatif selalu banyak ide, banyak akal, punya gagasan-gagasan baru untuk mengatasi sesuatu yang dianggap kurang atau malahan tidak ada.

Kegiatan yang dilakukan guru kreatif dinamakan kreativitas. Pengertian kreativitas banyak dikemukakan oleh para ahli dengan pandangan yang berbeda, seperti yang dikemukakan oleh Munandar, dalam SV.Siregar (2020:7) yang mengemukakan beberapa perumusan mengenai kreativitas.

Pertama, kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Kedua, kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban

terhadap suatu masalah, yang penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatan dan keragaman jawaban. Ketiga, secara operasional kreativitas dapat dirumuskan sebagai kemampuan mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, merinci) suatu gagasan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru maupun mengembangkan hal-hal yang sudah ada untuk memberikan sejumlah pengetahuan kepada peserta didik di sekolah.

Salah satu kreativitas yang berpengaruh saat ini adalah perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi berpengaruh pada kehidupan manusia baik dalam sosial maupun ekonomi, dalam hal kecepatan dan kemudahan mengakses dan menyebarkan informasi, serta mempermudah pekerjaan. Bangsa Indonesia harus mampu menghadapi persaingan sengit secara global, baik masa sekarang maupun masa yang akan datang. Oleh sebab itu sangat dibutuhkan generasi Indonesia yang mempunyai daya saing tinggi dan mumpuni dalam penggunaan teknologi (Ghufro, 2018).

Dalam ruang lingkup pendidikan, khususnya wilayah sekolah, perlu pembaruan dalam sistem pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan zaman. Metode pembelajaran yang mencakup berbagai macam rumusan mulai dari pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan dan karakteristik siswa agar diperoleh hasil yang efektif, efisien dan menimbulkan daya tarik pembelajaran harus ditingkatkan serta disesuaikan (Syamsuar & Reflyanto, 2019). Terutama dalam

hal keefektifan pembelajaran, banyak media pembelajaran yang ditawarkan oleh pakar pendidikan. Salah satu media yang ditawarkan adalah media *chromebook*.

Chromebook, salah satu jenis teknologi perangkat keras yang dapat diintegrasikan dalam menunjang pembelajaran efektif. Sistem Operasi (OS) *chromebook* menggunakan *chrome-OS* yang dikembangkan langsung oleh *Google Education* dari *Google*. Tidak ada sistem penyimpanan lokal dari *chromebook*, semua terpaut dengan penyimpanan akun *Google*. Sehingga pengoperasionalannya dapat berjalan dengan baik dan terkontrol dalam satu akun induk utama, dalam hal ini akun induk sekolah yang tersistem dan terkoneksi dengan semua perangkat siswa. Layanan *Google* dan *chromebook* seperti inilah yang menjadi nilai lebih dari jenis teknologi dan perangkat lainnya (Bonheur, 2018).

Berdasarkan refleksi awal yang peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Simpangkatis, peneliti menemukan bahwa guru yang mengajar rata-rata menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok, atau tanya jawab termasuk guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru masih menggunakan media seadanya, kebanyakan hanya mengandalkan buku teks. Guru belum memanfaatkan IT saat mengajarkan menulis. Padahal *chromebook* yang ada di sekolah saat ini berjumlah 45 buah, yang memungkinkan para guru dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Fasilitas internet yang ada di sekolah ini sebesar 50 mbps, juga sangat memungkinkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan *chromebook*. Penulis juga menemukan bahwa pembelajaran menulis, khususnya menulis teks cerpen, guru membiarkan siswa menulis cerita pendek tanpa mendapatkan model dan media yang dapat membantu siswa melahirkan ide-ide yang lebih luas. Hal ini menyebabkan

pembelajaran menulis teks cerita pendek dirasa membosankan, sulit, dan siswa tidak berminat dalam menulis, muaranya adalah rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Menulis Teks Cerpen dengan Menggunakan Media *Chromebook* di Kelas IX SMP Negeri 4 Simpangkatis, Kabupaten Bangka Tengah.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru belum maksimal dalam memberikan pembelajaran keterampilan menulis.
2. Guru masih menggunakan media pembelajaran seadanya dalam pembelajaran menulis.
3. Guru masih menggunakan media pembelajaran seadanya dalam pembelajaran menulis.
4. Hasil belajar menulis teks cerpen siswa masih rendah.
5. Guru masih belum terbiasa menulis teks cerpen.
6. Guru hanya mengandalkan buku teks atau buku paket yang ada di sekolah sebagai referensi.
7. Guru kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis.
8. Guru belum memanfaatkan IT dalam pembelajaran menulis.
9. Program-program sekolah terkait menulis masih kurang.
10. Pemanfaatan perpustakaan yang masih kurang maksimal.
11. Guru yang kurang kreatif dan inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) perlu adanya pembatasan masalah, agar masalah yang akan diteliti tidak terlepas dari pokok permasalahan. Maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan penelitian yaitu hasil belajar menulis teks cerpen siswa kelas IX A.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pemanfaatan media *chromebook* dapat meningkatkan hasil belajar menulis teks cerpen siswa kelas IX A SMP Negeri 4 Simpangkatis?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini untuk mengetahui pemanfaatan media *chromebook* dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas IX A materi menulis teks cerpen di SMP Negeri 4 Simpangkatis.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini :

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik, dapat merencanakan pembelajaran secara matang, sehingga proses pembelajaran selanjutnya menjadi lebih baik lagi.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada sekolah atau Lembaga Pendidikan sebagai bahan kajian dalam usaha perbaikan mutu guru atau kinerja guru sekolah menjadi lebih baik sehingga kualitas pendidikan dapat lebih meningkat.