

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu dasar yang ada di sekolah dan merupakan pelajaran dasar yang mempunyai peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat beberapa materi seperti cerita rakyat / hikayat dengan corak dan budaya yang berbeda. Cerita rakyat / hikayat ada beberapa jenis yang berupa cerita makhluk halus (mite), cerita asal usul tempat (legenda), dan cerita tentang binatang (fabel). Cerita fabel merupakan suatu cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang diperankan oleh hewan. Cerita fabel mengandung pesan moral yang berguna bagi pembaca. Cerita fabel biasanya menyampaikan pelajaran moral dalam dua cara: baik secara langsung maupun tidak langsung melalui tindakan karakter utama. Dengan pesan moral, dimungkinkan untuk mengevaluasi dan memperoleh pengetahuan tentang pelajaran moral dalam dongeng.

Belajar sebuah kegiatan utama kehidupan manusia setiap tingkah laku dalam diri seorang baik dari segi pengetahuan, keterampilan maupun sikap tidak lain adalah hasil dari proses belajar. Belajar bukan suatu tujuan, tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Proses belajar terjadi kapanpun dan di manapun, namun apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, hal ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara lebih terencana dan terstruktur, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun

sikap. Proses belajar dapat terjadi karena adanya guru yang mengajar dan siswa yang belajar. Interaksi yang terjadi antara guru dan siswa dalam proses belajar disebut dengan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menarik akan mudah diterima oleh siswa. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Salah satu hal yang dapat menarik minat belajar siswa dan mempengaruhi hasil belajar siswa adalah media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa Hamalik dalam kutipan Arsyad (2014:15).

Media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang akan mempermudah penyampaian informasi pembelajaran dari guru kepada siswa. Di sekolah, salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran. Dengan bantuan media, minat belajar siswa dapat meningkatkan minat belajar dan mereka dapat termotivasi untuk belajar, memungkinkan pembelajaran yang efektif dan penyerapan informasi yang diberikan secara optimal.

Pembelajaran terhadap materi cerita fabel dalam kurikulum 2013 KD 3.11 siswa diharapkan mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar dan menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar, KD 3.12 dan 4.12 yaitu siswa diharapkan dapat mengidentifikasi tentang fabel yang dibaca, menelaah kembali

isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar dan siswa diharapkan dapat terampil dalam memerankan isi fabel yang dibaca dan didengar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII di SMP Negeri 12 Tanjungpinang selama beberapa bulan terakhir, dan temuan menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan di sekolah SMP Negeri 12 Tanjungpinang masih menggunakan K13 dan kurikulum merdeka. Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut adalah 68, namun hasil belajar yang diperoleh siswa masih tergolong rendah, yaitu kurang dari 68. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada materi cerita fabel. Keadaan ini menunjukkan bahwa siswa masih belum memahami tentang cerita fabel.

Selain masalah hasil belajar siswa, sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang beragam dan kurang menarik juga sering menjadi kendala. Guru cenderung menggunakan buku teks, proyektor infokus dengan powerpoint untuk menyampaikan informasi, yang bukan merupakan penggunaan media yang terbaik dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa kehilangan minat belajar. Buku paket yang digunakan sudah ada penambahan lustrasi gambar, namun hal tersebut belum memberikan dampak yang cukup terhadap peningkatan minat belajar siswa. Siswa memerlukan hal baru dalam proses pembelajaran agar dapat membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Maka dari itu, peneliti memilih media wablin (wayang binatang) kreasi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat menjawab

permasalahan di kelas VII pada materi cerita fabel bahasa Indonesia. Menurut peneliti wabin (wayang binatang) kreasi ini salah satu dari media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar pada siswa di sekolah SMP Negeri 12 Tanjungpinang. Sasaran media wabin (wayang binatang) kreasi belum pernah digunakan di sekolah SMP Negeri 12 Tanjungpinang sebagai media pembelajaran. Media wabin (wayang binatang) kreasi terbuat dari bahan sederhana seperti kardus atau barang bekas yang dibentuk menjadi karakter hewan dari cerita fabel. Penggunaan karton/kardus sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting karena dalam tahap ini siswa tanggap terhadap visual yang lucu, menarik, dan praktis.

Adapun tujuan dari media ini diharapkan dapat mengurangi atau menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan karena terkesan santai namun tetap fokus pada materi pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dengan adanya Media wabin (wayang binatang) kreasi mencakup segala aspek pembelajaran, tidak hanya pembelajaran lainnya. Selain itu, ada kegiatan yang bercerita dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi satu sama lain. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Wabin (wayang binatang) Kreasi dalam Pembelajaran Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP N 12 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2022/2023”. Diharapkan dengan berkembangnya media ini mampu menghasilkan media yang handal, bermanfaat, dan efisien. Hal ini juga akan dapat membangkitkan minat siswa dalam belajar bahasa Indonesia, yang akan meningkatkan hasil belajar mereka.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang adalah “Bagaimanakah Pengembangan Media Wabin (wayang binatang) Kreasi Pada Pembelajaran Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP N 12 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2022/2023?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan produk media Wabin (wayang binatang) Kreasi Pada Pembelajaran Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP N 12 Tanjungpinang Tahun Pelajaran 2022/2023.

## **1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk media yang dihasilkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa wabin (wayang binatang) kreasi yang berbentuk karakter dalam cerita fabel yang terbuat dari kertas karton/kardus dan menggunakan bambu/ tusuk sate sebagai pegangan di belakang gambar.
2. Wabin (wayang binatang) kreasi sendiri memiliki spesifikasi grafis yang berbentuk dua dimensi.
3. Wabin (wayang binatang) kreasi dihasilkan sesuai dengan materi cerita fabel termasuk dalam KD 3.11, 3.12 dan 4.12 yaitu mengidentifikasi tentang fabel

yang dibaca, menelaah kembali isi fabel, dan memerankan isi fabel yang di baca dan didengar.

4. Kelebihan lainnya dari media wabin (wayang binatang) kreasi dapat digunakan oleh siswa kapan saja dan di mana saja dengan mudah.
5. Media wabin (wayang binatang) kreasi yang dihasilkan dapat digunakan pada pembelajaran di kelas maupun pembelajaran di luar kelas.
6. Produk yang dikembangkan dapat digunakan oleh semua sekolah menengah pertama (SMP) pada pembelajaran cerita fabel.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media wabin (wayang binatang) kreasi ini diharapkan memiliki sebagai berikut :

#### **a) Bagi Siswa**

Dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran wabin (wayang binatang) kreasi dapat membantu pemahaman dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dapat belajar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena siswa dapat permainan dengan menghubungkan ke materi yang sedang dipelajari.

#### **b) Bagi Guru**

Dengan adanya penelitian pengembangan media wabin (wayang binatang) kreasi diharapkan dapat membuat proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan serta meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **c) Bagi Peneliti**

Dengan adanya penelitian pengembangan media wabin (wayang binatang) kreasi diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah di atas, dapat diambil beberapa asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

Peneliti asumsi bahwa produk media wabin (wayang binatang) kreasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif. Siswa akan senang dengan produk ini karena akan menonjol dari materi pembelajaran lainnya dan lebih menarik. Media wabin (wayang binatang) kreasi memberi siswa pengalaman baru, serta dapat respon yang positif dari siswa. Pembelajaran akan lebih bermakna karena memberikan pengaruh yang berbeda bagi siswa.

Keterbatasan media wabin (wayang binatang) kreasi yang dikembangkan ada pada materi yang disajikan, hanya terbatas pada materi cerita fabel. Media wabin (wayang binatang) kreasi juga terbatas pada jenjang pendidikan menengah pertama yang hanya diuji cobakan pada SMP N 12 Tanjungpinang.

### **1.7 Definisi Operasional**

Menghindari kesalahan-kesalahan persepsi yang telah peneliti paparkan di atas, berikut penjelasan beberapa definisi-definisi operasional terkait judul penelitian pengembangan :

1. Pengembangan (Research & Development) adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan

produk tersebut (Sugiyono, 2016:297). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Model ini memiliki 4 tahap yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran).

2. Media merupakan sarana pembawa informasi sebagai alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih aktif dan termotivasi.
3. Wabin singkatan dari wayang binatang yang merupakan gambar atau tiruan orang yang dari kertas karton/kardus dan digunakan untuk mempertunjukan sesuatu lakon yang dapat mendeskripsikan isi materi pembelajaran kepada siswa.
4. Pembelajaran Cerita Fabel adalah materi pembelajaran yang terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Materi cerita fabel merupakan cerita fiksi berupa dongeng tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia.
5. Sekolah menengah pertama adalah seluruh siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Negeri 12 Tanjungpinang.