

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah adalah salah satu dari lembaga pendidikan yang dijadikan sebagai tempat proses belajar mengajar. Pembaharuan dalam dunia pendidikan ini diawali dengan kebijakan otonomi dalam satuan pendidikan yang menghasilkan kekuasaan serta hak guru untuk mengembangkan pembelajaran yang mulai diterapkan pada abad ke-20. Hal tersebut sejalan dengan PP No. 9 tahun 2005 terkait Standar Nasional Pendidikan (SNP), yang mengarahkan pemberlakuan standarisasi dalam delapan aspek, yaitu aspek isi kurikulum, pendidik, tenaga pendidik, rumusan kompetensi kelulusan, proses pembelajaran, pembiayaan, sarana dan prasarana, serta penilaian dan pengelolaan pendidikan.

Pembelajaran ini sendiri merupakan proses interaksi antara siswa dengan pendidik. Tujuan pembelajaran ini sekurang-kurangnya dapat memungkinkan seseorang untuk memiliki kemampuan dalam belajar. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai memerlukan suatu tahap perencanaan. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang baik diawali dengan perencanaan yang matang, seperti di dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang terdiri atas, menyimak, membaca, berbicara, serta menulis.

Pelajaran bahasa Indonesia mengarahkan siswa agar meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi yang baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan tersebut. Keempat aspek ini memiliki peranan yang sangat penting

di dunia pendidikan. Hal ini berlaku pada saat proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut sesuai dengan pemberlakuan dalam kurikulum 2013 (K13) yang digunakan di sekolah.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengedepankan kecakapan guru untuk melakukan proses belajar-mengajar secara nyata. Selain itu, bermanfaat untuk siswa agar potensi siswa bisa dikembangkan yang disesuaikan dengan harapan dari tujuan pendidikan nasional. Adapun di dalam K13 merangkum berbagai materi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia yang mengenai beberapa teks, salah satunya teks biografi.

Teks biografi merupakan materi dari pelajaran bahasa Indonesia yang akan diteliti oleh peneliti. Peneliti memilih teks biografi untuk menambah wawasan siswa tentang tokoh-tokoh pahlawan. Dikarenakan di zaman sekarang kebanyakan siswa kurang mengetahui tentang tokoh pahlawan dan hal yang dapat diteladani dari tokoh pahlawan tersebut. Oleh sebab itu, peneliti memfokuskan teks biografi pada penelitian ini, agar siswa dapat mengetahui hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh pahlawan yang ada di Indonesia. Adapun kompetensi dasar (KD) yang ada pada teks biografi disusun berdasarkan KD 3.14 yaitu, menilai hal yang diteladani dari teks biografi dan KD 4.14 yaitu, mengungkapkan kembali hal-hal yang diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi dibaca secara tertulis. Hal ini mengacu pada analisis unsur dan jenis pada teks biografi serta pengungkapan keteladanan tokoh dalam teks tersebut yang akan dirancang melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau bahan yang akan digunakan dengan tujuan membantu guru dan siswa pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran ini juga menjadi sarana fisik dan komunikatif dalam menyampaikan materi teks biografi. Adanya media *tembak panah* membuat proses pembelajaran tidak hanya berfokus kepada guru saja melainkan kemampuan untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, yang disesuaikan dengan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti terhadap salah satu guru bahasa Indonesia sekolah menengah atas 7 Tanjungpinang.

Berdasarkan hasil wawancara pada 27 September 2022 bersama salah satu guru bahasa Indonesia di SMA N 7 Tanjungpinang, Ibu Erni Mirnawati, S.Pd, informasi yang diperoleh, pada saat proses pembelajaran bahasa Indonesia media yang sering digunakan adalah *power point, Ms, word dan canva*. Adanya media pembelajaran yang digunakan dapat menambah pemahaman siswa untuk memahami materi yang sedang berlangsung. Dalam hal ini dihubungkan dan disesuaikan dengan pendapat guru yang membenarkan bahwa karakter siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada peserta didik kelas X MIPA SMA N 7 Tanjungpinang, yaitu Habibi diperoleh informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran suasana yang berada di kelas kurang menyenangkan, media yang digunakan pada pembelajaran tersebut masih kurang menarik karena terkesan monoton dan dianggap medianya tidak bervariasi, sehingga peserta didik tersebut

memberikan saran bahwa pada media pembelajaran selanjutnya perlu diberikan sebuah video yang mampu menarik perhatian siswa atau media pembelajaran seperti permainan, agar tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SMA Negeri 7 Tanjungpinang, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *tembak panah* pada proses pembelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi. Media pembelajaran *tembak panah* dipilih karena dapat melatih siswa untuk focus dalam membidik target yang diinginkan. Media *tembak panah* adalah salah satu media pembelajaran yang dirancang peneliti dengan cara, melemparkan busur panah yang dimana tembak panah tersebut akan mendarat pada 16 bagian yang ada didalam lingkaran yang telah dirancang oleh peneliti. Selain itu, media *tembak panah* bisa juga dijadikan permainan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini perlu untuk dilakukan. Tujuannya agar proses pembelajaran materi teks biografi lebih baik dari sebelumnya. Selain itu, tercapainya tujuan pembelajaran materi teks biografi, tepatnya pada KD 3.14 dan KD 4.14 yang ada pada kurikulum 2013.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan rumusan masalah yaitu, bagaimanakah pengembangan media *tembak panah* pada pembelajaran membaca teks biografi siswa kelas X MIPA Sekolah Menengah Atas Negeri 7 Tanjungpinang 2022/2023?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *tembak panah* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X MIPA di SMA Negeri 7 Tanjungpinang.

1.4 Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Produk yang dikembangkan media pembelajaran berbentuk permainan *tembak panah* pada materi teks biografi untuk siswa kelas X MIPA SMA Negeri 7 Tanjungpinang yang memiliki spesifikasi produk antara lain.

1. Media pembelajaran *tembak panah* disajikan dalam bentuk permainan dilengkapi dengan soal yang dirancang sesuai dengan kurikulum 2013 dan kompetensi dasar yang ada.
2. Media pembelajaran *tembak panah* ini menggunakan bahan dasar triplek dan kayu sebagai penyanggah media.
3. Media *tembak panah* ini berbentuk lingkaran yang di dalam nya terdapat 16 bagian. Setiap bagian tersebut akan diberi soal dan siswa wajib menjawab soal apabila berhenti diwarna sesuai dengan bidikan yang dilakukan siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai “ Pengembangan Media Pembelajaran *Tembak Panah* Pada Pembelajaran Membaca Teks Biografi Siswa Kelas X MIPA Sekolah

Menengah Atas Negeri 7 Tanjungpinang 2022/2023” memberikan manfaat sebagai berikut.

1.5.1 Bagi Guru

Adanya media pembelajaran *tembak panah* dapat digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung. Selain itu media juga dapat meningkatkan serta menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran ini juga guru lebih mudah menyampaikan materi.

1.5.2 Bagi Peserta Didik

Media ini diharapkan memberikan pemahaman yang efektif terhadap siswa. Siswa dapat meningkatkan keaktifannya saat proses pembelajaran berlangsung. Media ini juga dapat digunakan mengulang materi pembelajaran.

1.5.3 Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai bahan acuan pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi penelitian dalam pengembangan produk adalah sebagai berikut.

1. Siswa mengetahui permainan *tembak panah*
2. Siswa pernah bermain permainan *tembak panah*

Adapun keterbatasan pengembangan media *tembak panah* selain didasarkan asumsi terdapat beberapa batasan yaitu.

1. Permainan ini hanya dimainkan saat proses pembelajaran.
2. Permainan ini dilakukan oleh 6 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang yang dihitung secara acak. Terdapat dua orang yang

satu bertugas membidik kearah panah dan satu lagi melihat kemana arah bidikan tersebut berhenti.

3. Waktu permainan diberikan 30 menit.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan bertujuan untuk membuat produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dibuat dalam proses pengembangan.
2. Media *tembak panah* adalah media yang dilakukan dengan cara melemparkan anak panah kesalah satu lingkaran papan warna untuk mencapai target atau sasaran.
3. Teks biografi adalah tulisan non fiksi yang mengisahkan tentang perjalanan hidup seseorang yang memiliki motivasi untuk membangkitkan semangat.

