

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari sebagai bagian dari pendidikan. Pembelajaran bahasa Indonesia mempelajari empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk membantu siswa berbahasa Indonesia dengan baik dan menjaga kemurnian bahasa Indonesia, misalnya dengan membiasakan diri untuk menulis kalimat menggunakan aturan ejaan dan susunan kata sesuai Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) versi V.

Kondisi pembelajaran bahasa Indonesia saat ini tidak sesuai dengan cara belajar yang ideal. Hal ini terjadi karena terbatasnya pemanfaatan teknologi media ataupun inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterbatasan tersebut membuat pembelajaran menjadi tidak efektif karena tidak menggunakan media dan metode pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, siswa kurang dalam memahami, menanyakan, menganalisis, dan menyajikan hasil pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks.

Kondisi pembelajaran di sekolah jauh lebih rendah dari tingkat pembelajaran pada umumnya yang diharapkan. Pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013, mempelajari teks merupakan pengetahuan dalam pendidikan karakter. Di antara nilai-nilai karakter tersebut terdapat nilai-nilai pendidikan yang

bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kepribadian siswa agar menjadi lebih baik. Dengan demikian, siswa tidak hanya bertujuan untuk berkarakter baik, tetapi juga harus menjadi pribadi yang berakhlak mulia. Pembelajaran pada kurikulum 2013 berpusat pada siswa dengan menuntut siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Siswa harus mampu menggali kemampuan pengetahuannya dan mengembangkan pembelajarannya terhadap teks bahasa Indonesia. Hal ini bertujuan untuk memberikan kemandirian siswa dengan membentuk pengetahuan dan keterampilan di dalam dirinya dari berbagai interaksi pembelajaran di dalam kelas. Dengan demikian, diharapkan siswa untuk menggunakan teks sesuai dengan tujuan yang tepat dan fungsi sosialnya.

Pada kurikulum 2013 tingkat Sekolah Menengah Pertama di kelas IX, memiliki kompetensi dasar yang berbasis teks. Peneliti memilih materi pembelajaran teks cerita inspiratif. Dengan tujuan mengarahkan siswa untuk mampu berpikir secara cerdas tentang sebuah teks yang akan dipelajari. Peneliti memfokuskan pada dua kompetensi dasar dalam penelitian ini, yang pertama 3.12 yang mempelajari tentang menelaah struktur, kebahasaan, dan teks cerita inspiratif dan 4.12 mengungkapkan rasa simpati, empati, kepedulian, dan perasaan dalam bentuk cerita inspiratif dengan memperhatikan struktur cerita dan aspek kebahasaan. Hal tersebut dilihat dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti bahwasanya ditemukan masalah pada teks cerita inspiratif KD 3.12 dan 4.12. Siswa kurang mampu membedakan antara teks cerita inspiratif dengan teks cerita lainnya. Berdasarkan fenomena tersebut, diperlukan adanya sebuah media

pembelajaran untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses pembelajaran guru bagi siswa dan dapat merangsang rasa ingin tahunya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adanya media pembelajaran berperan sebagai alat bantu interaksi belajar siswa secara komunikatif dan edukatif sehingga guru dapat menyampaikannya dengan baik kepada siswa. Penggunaan media di dalam pembelajaran sangat dibutuhkan sehingga dapat memecahkan masalah belajar yang dihadapi oleh siswa.

Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan inovatif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang baru dan meningkatkan daya pikir siswa terhadap sesuatu yang dipelajari. Guru berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran secara aktif yang dilakukan di dalam kelas, guna untuk menyampaikan pesan, melalui materi pelajaran. Sehingga dapat tersampaikan kepada siswa dalam proses pembelajarannya. Selain itu, guru juga dituntut untuk memiliki kemampuan menyajikan informasi dengan menyampaikan materi dalam waktu singkat dan dibatasi oleh jam pelajaran yang telah disesuaikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran aktif membutuhkan dukungan eksternal tambahan. Salah satunya adalah media pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan salah satu guru bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tanjungpinang, bersama Ibu Eva Julianti. Peneliti memperoleh informasi bahwa pembelajaran di

sekolah menggunakan LKPD (Lembar kerja peserta didik) yang berisikan materi pembelajaran dan penugasan untuk siswa selain itu guru terfokus pada buku paket dan buku pegangan guru. Biasanya guru hanya menggunakan media salindia (*power point*) di akhir pembelajaran materi teks dengan cara guru merangkum semua pembelajaran teks yang sudah diajarkan sebagai acuan belajar siswa. Salah satu alasan guru tidak menggunakan media salindia karena fasilitas di sekolah tersebut kurang memadai. Hal ini cenderung menjadi hambatan bagi guru dalam penggunaan teknologi khususnya *LCD* proyektor.

Mengenai kondisi fisik di sekolah tersebut yang terbatas, penggunaan *LCD* proyektor jarang digunakan dalam mengaplikasikan media salindia (*power point*) pada proses pembelajaran masih belum memenuhi standar kebutuhan guru dan siswa dalam belajar mengajar. Hal tersebut menjadi kendala bagi guru dalam mengajar, sebab sangat berdampak pada siswa yang kurang memahami materi pelajaran sehingga siswa tersebut hanya mengandalkan layanan *Google* dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Selain peneliti mewawancarai guru, peneliti juga mewawancarai salah satu siswa kelas IX SMPN 11 Tanjungpinang. Menurut informasi yang disampaikan, siswa merasa jenuh dan cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga materi ajar yang diserap kurang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran masih tergolong rendah dikarenakan siswa belum sepenuhnya memahami materi ajar selama proses pembelajaran di kelas.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, untuk menindaklanjuti masalah pembelajaran di lapangan yaitu pentingnya meningkatkan kesadaran tentang penggunaan sebuah media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas, tentunya juga harus direalisasikan secara praktis. Peneliti menawarkan untuk mengembangkan media baru yaitu roda ilmu berisi materi pembelajaran dan soal-soal yang harus diselesaikan oleh siswa pada materi teks cerita inspiratif. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan pemahaman siswa mengenai pembelajaran pada materi teks cerita inspiratif.

Alasan peneliti ingin mengembangkan media ini karena media berbentuk bidang datar yang di tengahnya terdapat lingkaran dengan dominasi warna-warni belum pernah diterapkan dalam pembelajaran teks cerita inspiratif. Peneliti ingin mencoba dalam merancang media roda ilmu dengan bentuk baru dan tidak sama dengan media yang sudah ada. Selain itu, penggunaan media ini akan meningkatkan rasa ingin tahu siswa untuk memahami materi dan menjawab pertanyaan yang terdapat di dalamnya.

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia tingkat SMP/Mts.. Rancangan media pembelajaran ini dapat dikembangkan dalam pembelajaran dan guru dapat menggunakannya sebagai referensi. Agar penelitian lebih efektif dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Pengembangan media ini dapat membantu dan meningkatkan penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa.

Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi teks cerita inspiratif. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian tentang pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan. Karena ini merupakan inovasi baru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru dan siswa di sekolah. Peneliti juga mengembangkan media pembelajaran roda ilmu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran materi teks cerita inspiratif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, didapatkan rumusan masalah penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran roda ilmu pada teks cerita inspiratif siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tanjungpinang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, didapatkan tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitian ini yaitu “Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran roda ilmu pada teks cerita inspiratif siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tanjungpinang”.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran roda ilmu dalam pembelajaran teks cerita inspiratif kepada siswa

kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tanjungpinang. Adapun spesifikasi produk ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran visual tiga dimensi berbentuk bidang datar yang di tengahnya terdapat lingkaran dengan dominasi warna-warni. Pada media ini terdapat materi dan soal untuk siswa dalam menguji pemahaman teks cerita inspiratif.
2. Media ini digunakan secara berulang-ulang dan dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas.
3. Media roda ilmu digunakan untuk pembelajaran pada siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tanjungpinang. Media dirancang sesuai dengan kompetensi dasar, dan indikator yang terdapat di dalam kurikulum 2013.
4. Adanya media roda ilmu diharapkan mampu memenuhi kriteria media pembelajaran yang praktis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dijadikan bahan referensi ilmu pengetahuan dengan pengembangan media pembelajaran roda ilmu pada teks cerita inspiratif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran ini memperoleh pembelajaran baru yang dapat menunjang proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh media pembelajaran terbaru dan mempermudah dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Peneliti lainnya

Hasil dari penelitian ini adalah dapat dijadikan motivasi atau dorongan sebuah referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan pada media pembelajaran perlu dikembangkan dan dihasilkan. Adapun asumsi dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Media roda ilmu adalah media yang dapat digunakan guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif di dalam maupun di luar kelas.
2. Media pembelajaran roda ilmu praktis dan mudah digunakan.
3. Penggunaan media roda ilmu dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi pelajaran teks cerita inspiratif.

Berdasarkan spesifikasi produk di atas, adapun keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Produk ini dihasilkan dengan membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan ketelitian agar triplek berfungsi dengan tepat.
2. Media roda ilmu berbahan dasar triplek sehingga terasa sulit untuk dibawa.
3. Media roda ilmu terbatas hanya dapat digunakan pada materi teks cerita inspiratif. Media ini tidak dapat digunakan pada materi teks lainnya.
4. Media ini terbatas hanya pada aspek visual.

1.7 Definisi Istilah

1. Media pembelajaran merupakan alat yang mampu membantu proses pembelajaran dari guru kepada siswa untuk merangsang rasa ingin tahunya dalam mencapai tujuan yang diinginkan.
2. Roda ilmu merupakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti berbentuk bidang datar yang di tengahnya terdapat lingkaran dengan dominasi warna-warni dan terdapat di dalamnya materi dan soal yang harus dikerjakan oleh siswa.
3. Teks cerita inspiratif merupakan teks narasi yang didapatkan dari kisah hidup seseorang, dengan tujuan membuat pembaca lebih termotivasi dan terinspirasi setelah membaca teks tersebut.