

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yang sangat penting dilaksanakan di sekolah salah satunya ialah bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia telah diajarkan oleh guru bidang studi tersebut dari jenjang Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Tujuannya, yaitu untuk memberikan pengetahuan terkait kebahasaan dan melatih siswa agar lebih terampil dalam berbahasa, baik tulisan maupun lisan. Oleh kegiatan proses belajar mengajar tidak lepas dari peran seorang guru.

Peran dari seorang guru sangat penting saat mengajar siswanya dan menciptakan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal tersebut, dilakukan tentunya untuk membangun suasana di kelas menjadi lebih aktif dan optimal. Oleh sebab itu, dibutuhkan kreatifitas seorang guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tentunya membuat suasana kelas lebih aktif, dan siswa lebih bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran cukup berpengaruh pada hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Apabila penggunaan media pembelajaran kurang menarik, bahkan membosankan dapat menyebabkan siswa menjadi jenuh dan tidak dapat mengikuti pembelajaran secara baik. Hal tersebut, tentunya mempengaruhi pada ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa. Oleh karena itu, hendaknya pembelajaran bahasa Indonesia harus

menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan kreatif, sehingga tidak membuat siswa menjadi jenuh saat belajar.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 lebih menekankan pembelajaran berbasis teks. Kurikulum 2013 tersebut berfokus pada pengetahuan dan keterampilan terkait jenis teks yang diajarkan. Teks yang diajarkan tidak hanya menjadi pengetahuan berbahasa siswa. Namun, diharapkan siswa lebih terampil dalam memproduksi teks tersebut, baik secara lisan maupun tulisan. Contohnya, pada materi teks fabel yang terdapat dikurikulum 2013 dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Penelitian ini terfokus pada Kompetensi Dasar 3.11 dan 4.11 materi teks fabel siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII. Adapun Kompetensi Dasar 3.11, yaitu mengidentifikasi informasi tentang fabel atau legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Kompetensi Dasar 4.11, yaitu menceritakan kembali isi fabel atau legenda daerah setempat.

Teks fabel merupakan teks yang bukan menceritakan tentang kisah nyata, melainkan sebuah cerita fiksi yang biasa dikenal dengan cerita moral. Sejalannya dengan hal tersebut, pada teks fabel terdapat beberapa tokoh yang diperankan oleh hewan dan mempunyai watak dan perilaku layaknya seperti manusia. Tujuan teks fabel ialah memberikan sebuah pelajaran tentang pesan moral yang terkandung dalam cerita teks fabel tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 September 2022 dengan salah satu guru yang mengajar di kelas VII pada bidang studi pembelajaran bahasa Indonesia, di Sekolah Menengah

Pertama Negeri 4 Bintang, telah diperoleh informasi terkait siswa yang mengalami beberapa kesulitan dalam memahami materi, diantaranya terdapat beberapa siswa yang tidur di kelas saat pembelajaran berlangsung dan siswa tidak percaya diri untuk menceritakan kembali sebuah cerita dengan versinya sendiri. Hal tersebut, terjadi karena kurangnya motivasi belajar. Keterbatasannya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut, siswa lebih tertarik dan semangat, apabila pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran. Oleh sebab itu, dengan permasalahan tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Menurut salah satu guru bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintang mengemukakan bahwasannya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas VII khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah 62, dan untuk media pembelajaran yang beliau gunakan satu-satunya saat penyampaian materi di kelas adalah media cetak, buku paket siswa dan guru pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII. Penggunaan media pembelajaran pada materi teks fabel belum ada, belum direncanakan, dikarenakan menimbang beberapa hal, seperti waktu.

Berdasarkan hasil dari data wawancara dan observasi dengan salah satu siswa kelas VII yang mengatakan masih mengalami beberapa kesulitan dalam memahami materi karena masih kurang mengerti terkait materi yang telah disampaikan oleh guru. Siswa lebih tertarik dan termotivasi apabila pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan variasi. Oleh sebab itu, siswa setuju ketika pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran

yang menarik dan kreatif yang menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif itu sangat penting. Hal tersebut, dilakukan agar menunjang pemahaman siswa terkait materi yang diajarkan secara maksimal. Selain itu, dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Jadi, menurut peneliti terkait pemaparan di atas merupakan sebuah permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa.

Menindaklanjuti permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa tersebut di lapangan dan sebuah kesadaran tentang pentingnya media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Hal tersebut, tentunya harus direalisasikan secara praktik di lapangan. Peneliti menawarkan adanya pengembangan sebuah media pembelajaran, yaitu griya ilmu, media ini memuat materi tentang teks fabel dan soal yang harus diselesaikan oleh siswa. Apabila siswa mampu menjawab soal di dalam media tersebut akan diberikan penghargaan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keaktifan siswa, dan pemahaman siswa dalam memahami materi teks fabel.

Alasan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran ini dikarenakan media griya ilmu yang berbentuk rumah belum pernah diaplikasikan dalam pembelajaran teks fabel. Peneliti ingin mencoba mendesain media griya ilmu dalam bentuk baru dan tidak sama dengan media yang pernah ada. Merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien. Media merupakan alat bantu guru dalam mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna

dapat menciptakan media yang efektif dalam proses pembelajaran dengan tampilan desain yang dimaksud ialah tampilan yang tentunya menarik perhatian siswa.

Melihat latar belakang di atas yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran griya ilmu pada teks fabel siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintan. Griya ilmu merupakan jenis media pembelajaran visual yang berbentuk seperti rumah. Media pembelajaran griya ilmu berbeda dengan media pembelajaran lainnya karena griya ilmu ini mempunyai ciri khas, yakni identik dengan fabel atau hewan. Hewan yang dimaksud ialah gambar dan miniatur hewan yang seolah-olah hidup dan sedang berkomunikasi dengan hewan lainnya layaknya seperti manusia. Media ini juga menyajikan sebuah contoh dari teks fabel beserta gambar dan penjelasan singkat dengan desain yang menarik dan memotivasi siswa beserta dengan beberapa pertanyaan yang berisikan soal-soal terkait materi pembelajaran teks fabel. Selain itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran tersebut, diharapkan bisa membantu guru mata pelajaran bahasa Indonesia dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, bervariasi, komunikasi yang aktif antara siswa dan guru, menyenangkan, menarik dan membantu siswa yang mengalami kesulitan ketika memahami materi pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Griya Ilmu dalam Pembelajaran Teks Fabel Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintan Tahun Pelajaran 2022/2023”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas maka peneliti merumuskan masalah tersebut, yakni bagaimanakah pengembangan media pembelajaran griya ilmu dalam pembelajaran teks fabel siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintan tahun pelajaran 2022/2023?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti ialah untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran griya ilmu dalam pembelajaran teks fabel siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintan tahun pelajaran 2022/2023.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Produk yang dirancang telah disesuaikan dengan Kurikulum 2013, kompetensi dasar yang ada dan tujuan pembelajaran.
2. Produk yang dirancang dan dikembangkan dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan belajar-mengajar.
3. Produk yang dirancang diberi nama griya ilmu yang bisa digunakan kapanpun dan dimanapun.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Adapun manfaat teoretis dari hasil penelitian diharapkan bisa digunakan sebagai referensi atau acuan bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada penelitian dan pengembangan sumber belajar bahasa Indonesia dan dapat memberikan sebuah inovasi media pembelajaran dalam sumber belajar pendidikan bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Media pembelajaran griya ilmu bisa digunakan untuk referensi sehingga mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih inovatif dan kreatif agar tercapainya tujuan pembelajaran yang baik.

b. Bagi Siswa

Siswa mampu memahami materi bahasa Indonesia, yaitu teks fabel untuk sumber belajar siswa dan dapat meningkatkan semangat siswa, memotivasi siswa, siswa mudah memahami materi, dan siswa dapat mengetahui materi tentang teks fabel.

c. Penelitian Lainnya

Dapat memberikan informasi atau sebagai referensi bagi peneliti sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis visual dan dapat dijadikan ide untuk meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi
 - a. Produk media pembelajaran griya ilmu dalam pembelajaran teks fabel dapat digunakan oleh guru maupun siswa, baik di luar maupun di dalam kelas.
 - b. Produk media pembelajaran griya ilmu dalam pembelajaran teks fabel tidak perlu menggunakan jaringan internet.
 - c. Produk media pembelajaran griya ilmu dalam pembelajaran teks fabel dapat digunakan untuk mempermudah guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.
 - d. Produk media pembelajaran griya ilmu dalam pembelajaran teks fabel dapat digunakan untuk menumbuhkan rasa semangat siswa dalam proses pembelajaran karena produk dibuat dengan desain yang menarik.
2. Keterbatasan

Adapun keterbatasan penelitian dalam pengembangan produk media pembelajaran ini sebagai berikut.

 - a. Produk media pembelajaran griya ilmu dalam pembelajaran teks fabel ini hanya dilakukan untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintan.
 - b. Produk media pembelajaran griya ilmu dalam pembelajaran teks fabel bisa saja rusak sewaktu-waktu apabila tertimpa dengan bahan yang keras.
 - c. Produk media pembelajaran griya ilmu dalam pembelajaran teks fabel hanya tertuju pada aspek visual.

1.7 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran griya ilmu pada pembelajaran teks fabel siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintang seperti di bawah ini.

1. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang bisa membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempunyai fungsi untuk memperjelas materi yang diberikan oleh guru kepada siswa, agar tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik.
2. Griya ilmu merupakan jenis media pembelajaran visual yang berbentuk seperti rumah. Media pembelajaran griya ilmu berbeda dengan media pembelajaran lainnya karena griya ilmu ini mempunyai ciri khas, yakni teks fabel atau cerita hewan. Hewan yang dimaksud ialah gambar dan miniatur hewan hidup seolah-olah nyata yang sedang berkomunikasi dengan hewan lainnya layaknya seperti manusia. Media griya ilmu juga menyajikan soal-soal yang akan dijawab setiap siswa yang terdapat pada bagian dinding-dinding rumah dan bagian atap kiri terdapat materi teks fabel dan atap bagian kanan terdapat papan skor untuk setiap siswa yang dapat menjawab dengan baik dan benar, siswa akan mendapatkan kertas sanksi yang telah digulung dalam pipet apabila siswa tidak bisa menjawab soal.
3. Teks fabel adalah bentuk teks yang mengisahkan tentang kehidupan hewan yang diperankan oleh hewan yang mempunyai perilaku menyerupai seperti manusia dan termasuk cerita fiksi atau khayalan saja, bukan termasuk dalam kisah yang nyata.

4. Siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintan merupakan siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Bintan yang beralamat di Jalan Korindo, Kelurahan Sungai Lekop, Kecamatan Bintan Timur, Kabupaten Bintan, Provinsi Kepulauan Riau.

