

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu Negara. Dalam Era Globalisasi saat ini, pendidikan menjadi semakin penting karena persaingan yang semakin ketat diberbagai bidang. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *papan kata*. *Papan kata* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Namun, penggunaan *papan kata* dalam pembelajaran masih belum banyak dilakukan di Indonesia, terutama pada pembelajaran fabel di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama Ibu Meirna Widayanti, S.Pd., yaitu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang. Peneliti memperoleh informasi bahwa media yang guru gunakan saat mengajar lebih dominan

menggunakan media spidol dan papan tulis. Guru juga lebih banyak mengandalkan buku paket dan LKS dalam pembelajaran.

Peneliti juga mewawancarai salah satu siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang. Menurut informasi yang didapatkan dari siswa yaitu, guru mengandalkan media papan tulis dan spidol ketika mengajar di kelas. Siswa juga mengatakan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Selain itu, guru mengajar di kelas dengan metode yang tidak bervariasi, guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan jenuh karena kurangnya variasi media maupun metode dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *papan kata* pada pembelajaran fabel siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang memiliki relevansi yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa. selain itu, penggunaan *papan kata* juga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran fabel, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan. Karena hal ini merupakan solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh guru dan siswa di sekolah. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *papan kata* yang dapat digunakan sebagai pendukung dalam materi pembelajaran fabel.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, didapatkan rumusan masalah penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan media *papan kata* pada materi fabel siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang?”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, didapatkan tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk mengembangkan media *papan kata* pada materi fabel siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang”.

## 1.4 Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa media visual yang terbuat dari triplek yang didesain sedemikian rupa.
2. Media ini dapat digunakan berulang kali dalam pembelajaran baik didalam maupun di luar ruangan kelas.
3. Media ini tergolong praktis dan bahan pembuatannya sangat terjangkau.

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan teori pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada materi fabel yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Memberikan kemudahan dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mempelajari materi fabel serta tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

b. Bagi Guru

Guru menjadi aktif dan kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan media sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

c. Bagi Peneliti Lain

Menambah pengetahuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran *papan kata* pada materi fabel.

## 1.6 Keterbatasan Penelitian

1. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini bukan untuk menggantikan buku ajar dan lembar kerja siswa, melainkan hanya sebagai media tambahan untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.
2. Desain media yang terbuat dari triplek dan juga kertas origami bisa saja rusak jika terkena air atau zat cair lain.
3. Media terbatas hanya pada aspek visual.

## 1.7 Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan berfungsi untuk merancang dan mengembangkan suatu produk baru yang tervalidasi.
2. Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung pembelajaran yang dibutuhkan oleh setiap guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia.
4. *Papan kata* adalah media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini. Media ini dibuat menggunakan bahan dasar triplek dan di desain dengan sedemikian rupa.