

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi, guru, siswa, metode, media pembelajaran, situasi, dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila proses pembelajaran berjalan dengan baik. Jadi pendidikan merupakan suatu usaha untuk membantu pengembangan potensi dan kemampuan siswa sehingga bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat pada umumnya.

Proses pembelajaran yang menarik akan mudah diterima oleh siswa. 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, 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 meningkat sehingga mereka dapat termotivasi untuk belajar, memungkinkan

pembelajaran yang efektif dan penyerapan informasi yang akan diberikan secara optimal. Media *roda tanya* merupakan salah satu media pembelajaran untuk memotivasi siswa dan menghilangkan kebosanan siswa dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi cerita fabel.

Cerita fabel merupakan bagian dari pembelajaran bahasa Indonesia yang mempelajari ciri, jenis, struktur, dan contoh yang berkenaan dengan materi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di lapangan pada tanggal 21 November 2023 dengan salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Tanjungpinang yaitu ibu Sofwanti. S.Pd., dapat diketahui bahwa ditemukan kelemahan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi cerita fabel. Guru tersebut mengatakan “bahwa menggunakan metode ceramah dan diskusi, disaat pembelajaran siswa kurang mampu dalam memahami materi cerita fabel dan siswa juga kurang mampu dalam kemahiran menyimak dan menulis, guru juga menyatakan bahwa pernah menggunakan media pembelajaran berupa buku bergambar dan belum pernah menggunakan media roda, yaitu *roda tanya* dalam proses pembelajaran”, salah satu cara untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran adalah dengan mengajak siswa untuk memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan diantaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan dan membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan keterangan dari beberapa siswa, rata-rata mereka mengatakan bahwa pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan, pada saat pembelajaran

guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru lebih dominan menggunakan spidol, papan tulis, dan LKS serta buku paket. sehingga siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran. Guru pernah menggunakan media pembelajaran, yaitu *powerpoint* (PPT) dan buku bergambar. Permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran bahasa Indonesia ini adalah kurangnya inisiatif guru untuk membuat perubahan dalam pembelajaran yang konvensional saat ini siswa merasa jenuh dengan proses pembelajaran, padahal di era-modern ini dituntut untuk menggunakan sesuatu hal yang baru tergantung dari materi yang diajarkan seperti menggunakan media dan metode yang sesuai agar proses pembelajaran jadi lebih menarik.

Dalam pembelajaran di kelas, tentunya guru akan sering menghadapi siswa yang menelaah materi selama proses pembelajaran berlangsung tetapi sulit ketika siswa ingin menyampaikan pemahamannya mengenai materi pembelajaran yang telah dijelaskan. Seperti guru yang menginginkan siswa untuk aktif ketika proses pembelajaran berlangsung tetapi siswa tidak mampu mengungkapkan pemahaman mereka mengenai materi yang terkait dan tidak terjalin interaksi yang baik antara guru dengan siswa. Inovasi pembelajaran dapat diciptakan berbagai variasi yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media yang dirancang semenarik mungkin pada saat proses pembelajaran agar siswa dapat memahami dan menguasai materi pembelajaran.

Peran media dalam pembelajaran merupakan alat fisik yang dapat merangsang siswa dalam pembelajaran dan digunakan untuk proses belajar mengajar. Peran media sangat membantu guru mempermudah menyampaikan

materi kepada siswa. Pemilihan media yang menarik digunakan adalah dalam bentuk permainan. Salah satu contoh media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *roda tanya* yang dirancang khusus dan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah karena hanya memerlukan bahan inti, yaitu kardus, triplek, dan kertas origami. Media belajar merupakan sarana bagi guru untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya.

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswa, agar pesan lebih mudah dimengerti, sedangkan secara khusus media pembelajaran bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar, menumbuhkan sikap dan keterampilan dalam bidang teknologi, menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan, mewujudkan situasi belajar yang efektif dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan Media dapat memotivasi guru dan siswa serta membantu dalam menyampaikan materi menjadi mudah, tidak memerlukan waktu yang banyak, sehingga dapat mengurangi metode ceramah.

Media ini dapat menjadi alternatif yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas, selain itu media ini dapat dijadikan alternatif yang sederhana dan menarik sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi yang dipelajari juga dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran di kelas. Adanya media ini dapat menjadi inovasi bagi setiap guru dalam membuat media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik membuat media pembelajaran, yaitu roda tanya. Dengan adanya media *roda tanya* dapat digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu ada kegiatan tanya jawab pada media tersebut yang memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain. Peneliti berencana melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Roda Tanya* Pada Materi Cerita Fabel Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Tanjungpinang”. Diharapkan dengan berkembangnya media ini mampu menghasilkan media yang bermanfaat dan efisien. Hal ini juga dapat membangkitkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran *roda tanya* pada materi cerita fabel untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Tanjungpinang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasikan produk berupa media pembelajaran *roda tanya* pada materi cerita fabel untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Tanjungpinang.

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi pada media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media visual yang terbuat dari kardus dan triplek yang di desain sedemikian rupa.
2. Media ini dapat digunakan berulang kali dalam pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruangan kelas.
3. Media ini tergolong praktis dan bahan pembuatannya sangat terjangkau.
4. *Roda tanya* dihasilkan sesuai dengan materi cerita fabel termasuk dalam KD 3.15 dan KD 3.16 yaitu KD 3.15 mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 3.16 menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengarkan.
5. Kelebihan dari media ini menggunakan triplek agar tidak mudah rusak.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media pembelajaran *roda tanya* ini diharapkan memiliki sebagai berikut:

- a) Bagi Peserta Didik
- b) Memberikan kemudahan dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mempelajari sub materi cerita fabel serta tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c) Bagi guru

Guru menjadi aktif dan kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik menggunakan media, sehingga tujuan pembelajaran yang dilakukan akan optimal.

d) Bagi peneliti lain

Menambah pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *roda tanya* pada materi cerita fabel.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

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

1. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran *roda tanya* ini dapat digunakan di berbagai materi. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar. Produk ini dapat menambah minat belajar peserta didik karena menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran *roda tanya* dapat digunakan disemua tingkat sekolah.

2. Asumsi Keterbatasan

Keterbatasan media *roda tanya* yang dikembangkan ada pada materi yang disajikan, media yang dikembangkan hanya untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi. Alat peraga yang dikembangkan mudah rusak jika terkena air. Media *roda tanya* juga terbatas pada jenjang pendidikan menengah pertama yang hanya diuji cobakan pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 17 Tanjungpinang.

1.7 Definisi Istilah

Adapun penjelasan beberapa definisi-definisi oprasional terkait judul dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian pengembangan berfungsi untuk merancang dan mengembangkan suatu produk baru yang ter validasi.
2. Media pembelajaran merupakan salah satu pendukung pembelajaran yang dibutuhkan oleh setiap guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. *Roda tanya* merupakan alat peraga yang terbuat dari kardus berbentuk lingkaran yang di desain semenarik mungkin dan juga terdapat warna-warna juga terdapat pertanyaan yang sesuai pada materi yang akan di bahas atau di pelajari.
4. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia.

