

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran senantiasa mengalami perubahan seiring dengan pergantian kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah, sesuai dengan perkembangan zaman. Perubahan ini tampak dari cara siswa merespons proses belajar di kelas. Banyak siswa cenderung meremehkan tugas yang diberikan, salah satunya dengan menyalin jawaban dari internet tanpa memahami isi pertanyaan maupun jawabannya. Hal ini berdampak pada menurunnya daya juang, kreativitas, serta minat siswa dalam membaca teks cerita. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menggali potensi dan kemampuan setiap siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan proses penguasaan ilmu pada suatu bidang studi. Salah satu bidang studi yang wajib diajarkan dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah bahasa Indonesia.

Pada konteks sosial budaya di Indonesia, pembelajaran bahasa Indonesia merupakan bagian dari pembelajaran literasi yang bertujuan untuk berkomunikasi (kemendikbud 2022:4). Dengan mempertimbangkan konteks sosial budaya Indonesia, pembelajaran bahasa Indonesia lebih menekankan pada pengembangan kemampuan literasi yang berorientasi pada keterampilan berkomunikasi. Proses pembelajaran akan lebih mudah dipahami apabila guru mampu menyajikan materi secara kreatif dan tidak monoton, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan. Salah satu materi yang mendukung penguatan literasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah teks fantasi.

Teks fantasi adalah jenis teks narasi yang berisi cerita imajinatif yang melampaui kenyataan. Tokoh dan latar dalam teks fantasi dibuat oleh pengarang, tidak berasal dari dunia nyata maupun modifikasi nyata. Ciri kebahasaan teks fantasi meliputi penggunaan kata ganti yang melibatkan kelima indera untuk menggambarkan latar tempat, waktu, dan suasana, serta penggunaan kata dengan makna kiasan. Selain itu, teks fantasi mengandung pesan moral atau amanat yang bisa menjadi pelajaran, disampaikan secara langsung (eksplisit) maupun tidak langsung (implisit) melalui tokoh dan alur cerita. Dengan demikian, cerita teks fantasi tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas serta memperkaya kosakata dan tata bahasa pembaca.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 februari 2024. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Batam yang terletak di jalan S.Parman, Kelurahan Mangsang, Kecamatan Sei Beduk, Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau. Peneliti mengetahui bahwa sekolah tersebut sudah memiliki beberapa media pembelajaran, salah satunya adalah media MADING (majalah dinding). Namun, media ini sering disalahgunakan oleh siswa sebagai tempat bersantai, yang menunjukkan kurangnya minat siswa dalam memanfaatkannya. Selain itu, peneliti juga mengamati beberapa siswa yang tertidur di kelas saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan media seperti infokus dan media cetak lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan terasa monoton, sehingga banyak siswa kurang fokus dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara guru yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 April 2024 dengan salah satu guru yang bernama Isa Inur, S.Pd yang mengajar di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Batam pada bidang studi pembelajaran bahasa Indonesia, bahwa adanya siswa yang mengalami kendala dalam memahami pesan yang disampaikan guru pada saat menjelaskan suatu materi teks fantasi. Diantaranya terdapat salah satu siswa yang kurang dalam memahami isi bacaan dari suatu teks fantasi, kurangnya minat siswa dalam membaca sehingga banyak siswa yang menjawab soal cerita tanpa membaca dan ada juga beberapa siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Hal ini tentu berdampak pada hasil pembelajaran bahasa Indonesia, terutama pada materi teks fantasi yang menunjukkan nilai paling rendah. Data nilai siswa kelas VII SMP Negeri 16 Batam diperoleh dari hasil wawancara dengan guru. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa nilai siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan rata-rata nilai bahasa Indonesia untuk materi teks fantasi di kelas VII2 sebesar 52,82. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian lanjutan berdasarkan wawancara peneliti dengan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa pada tanggal 28 Juni 2024, antara lain disebabkan oleh faktor kurangnya pemahaman peserta didik terhadap struktur dan unsur-unsur teks fantasi, penyalahgunaan ponsel dan beberapa guru yang tidak mengizinkan siswa untuk menggunakan ponsel. Faktor pertama, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap unsur-unsur teks fantasi dilihat dari peserta didik yang jarang membaca buku mengenai materi tersebut.

Faktor kedua, yaitu penyalahgunaan telepon genggam yang diraih dari hasil wawancara siswa adalah sebagian siswa yang menggunakan telepon genggam tidak hanya membuka situs pembelajaran saja namun mereka juga dapat mengakses semua situs dan aplikasi permainan. Sekolah melarang siswa membawa atau menggunakan telepon genggam karena sering disalahgunakan saat pembelajaran. Siswa cenderung menyalin jawaban dari internet tanpa memahami isinya. Oleh karena itu, beberapa guru melarang penggunaan telepon genggam selama proses belajar mengajar.

Hal tersebut tentunya, ditemukan berbagai permasalahan yang dihadapi guru dan siswa. Oleh karena itu, guru berperan penting dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media tersebut tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan daya ingat, minat baca, serta rasa ingin tahu siswa sesuai dengan kebutuhan mereka. Karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang andal untuk menciptakan suasana kelas yang hidup, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran TTS Roda Literasi untuk teks fantasi pada siswa kelas VII SMP Negeri 16 Batam. TTS Roda Literasi adalah media pembelajaran berbasis permainan visual berbentuk papan teka-teki silang dengan roda putar menyerupai roda sepeda yang berkaitan dengan kata "Literasi." Bagian wadah literasi memperkenalkan teks cerita fantasi lengkap dengan gambar dan penjelasan singkat, serta beberapa pertanyaan terkait materi tersebut. Pengembangan media ini diharapkan membantu guru Bahasa Indonesia menciptakan pembelajaran yang

menarik, kreatif, sesuai kebutuhan siswa, dan memudahkan siswa memahami teks fantasi. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran TTS Roda Literasi pada Teks Fantasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Batam Tahun Pelajaran 2024/2025.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sejalan dengan apa yang disampaikan pada latar belakang diatas, maka adapun rumusan masalah didalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran TTS Roda Literasi pada teks fantasi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 16 Batam?”.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan apa yang disampaikan pada rumusan masalah diatas, sehingga diperoleh tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran TTS roda literasi pada teks fantasi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 16 Batam.

## **1.4 Spesifik Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran TTS roda literasi pada teks fantasi adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dirancang telah disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
2. Produk yang dirancang dan dikembangkan memudahkan proses pembelajaran guru dan siswa serta memungkinkan mereka mencapai tujuan belajar mengajar.

3. Produk yang dirancang diberi nama TTS roda literasi dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian dari pengembangan media pembelajaran TTS roda literasi pada teks fantasi adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis sebagai referensi bagi mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran, sekaligus menjadi sumber belajar yang inovatif dan kreatif untuk pengajaran bahasa Indonesia.

2. **Manfaat Praktis**

- a) **Bagi Guru**

Media pembelajaran TTS Roda Literasi digunakan sebagai bahan referensi untuk membantu guru memberikan materi bahasa Indonesia yang kreatif dan menyenangkan guna terwujudnya tujuan pembelajaran yang baik.

- b) **Bagi Siswa**

Mempermudah siswa memahami materi teks fantasi dengan adanya media pembelajaran TTS Roda Literasi ini, siswa dapat terlatih dalam membaca, memahami isi teks bacaan dan dapat meningkatkan minat bacanya.

c) Bagi Peneliti lainnya

Sebagai sumber referensi untuk topik Pengembangan Media Pembelajaran dengan gagasan yang berbeda dari yang sudah ada khususnya pada program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

### 1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini maka dibutuhkan asumsi dan keterbatasan penelitian sebagai berikut:

- 1) Asumsi dalam penelitian, yakni:
  - a. Media pembelajaran TTS Roda Literasi ini dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar karena mengandung unsur permainan dan visual.
  - b. Media pembelajaran ini mampu mendorong peningkatan kemampuan literasi bahasa serta menumbuhkan minat baca siswa.
  - c. Produk media pembelajaran TTS Roda Literasi ini dirancang agar dapat digunakan di seluruh tingkat SMP untuk materi yang berhubungan dengan teks fantasi.
  - d. Pengembangan media pembelajaran TTS Roda Literasi memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, mempermudah pemahaman siswa, serta menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.
  - e. Media pembelajaran TTS Roda Literasi ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa terhadap materi teks fantasi karena dalam

pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan bersaing untuk memperoleh poin dari setiap jawaban yang benar.

2) Keterbatasan Penelitian

- a. Produk media pembelajaran TTS Roda Literasi ini khusus digunakan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 16 Batam.
- b. Produk media pembelajaran TTS Roda Literasi ini dapat mengalami kerusakan jika terbentur benda keras.
- c. Media pembelajaran TTS Roda Literasi didesain sepenuhnya dengan pendekatan berbasis permainan dan visual.

**1.7 Definisi Istilah**

Pengembangan media pembelajaran TTS Roda Literasi pada teks fantasi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 16 Batam mencakup definisi operasional istilah-istilah berikut:

1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran dengan tujuan agar penyempurnaan materi lebih mudah dan efektif dengan adanya media.

2) TTS Roda Literasi

TTS roda literasi merupakan jenis media pembelajaran berbasis permainan dan visual yang berbentuk seperti papan teka-teki silang yang disertai roda dan berkaitan dengan kotak literasi.

3) Teks Fantasi

Teks fantasi adalah jenis teks narasi yang berisi cerita khayalan atau imajinasi yang melampaui kenyataan.

4) Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Batam

Siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Batam yang beralamat di Jalan S.Parman, Kelurahan Mangsang, Kecamatan Sei Beduk Kota Batam Provinsi kepulauan Riau.

