

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan (1) latar belakang masalah, (2) tujuan penelitian dan pengembangan, (3) spesifikasi produk, (4) pentingnya penelitian, dan pengembangan, (5) asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, (6) definisi operasional. Secara berturut-turut, keenam hal tersebut dijabarkan sebagai berikut.

A. Latar Belakang

Dalam Kurikulum 2013 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia saat ini mengacu kurikulum berbasis teks. Salah satu pembelajaran teks yang dipelajari di jenjang SMP kelas VII semester dua yaitu teks fabel. Mengacu permendikbud nomer 37 tahun 2018 dalam kompetensi Dasar 3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Pada kompetensi dasar ini peserta didik diharapkan mampu menjelaskan struktur cerita fabel dan memahami kaidah kebahasaan di dalam cerita fabel.

Fabel adalah salah satu sastra fiksi yang diajarkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik SMP kelas VII. Fabel adalah cerita binatang yang dapat berperilaku seperti manusia dan bersifat didaktis (Eti, 2009). Fabel diajarkan disekolah bertujuan agar peserta didik mampu mengenal, memahami, dan memanfaatkan cerita fabel untuk mengekspresikan diri dengan mengungkapkan sesuatu dengan bahasa yang tepat, meningkatkan kebiasaan pemakaian diksi atau pilihan kata yang tepat, meningkatkan ketajaman keruntutan berpikir, dan menghidupkan imajinasi atau daya khayal dalam sebuah cerita. Selain itu, dalam fabel juga berisi pesan moral yang sangat bermanfaat bagi perkembangan karakter

peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan mempelajari fabel penting diajarkan di sekolah mengingat banyak manfaat yang dapat diambil setelah mempelajarinya.

Namun dalam proses pembelajaran fabel tidak sepenuhnya berjalan dengan efisien dan efektif. Berdasarkan observasi peserta didik kelas VII SMP IT Surya Melati Bandung Tulungagung, pada pembelajaran materi teks fabel ditemukan beberapa masalah khususnya dalam penggunaan media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran fabel, yaitu (1) tidak adanya media yang mendukung di sekolah untuk menunjang pembelajaran fabel, (2) media pembelajaran yang kurang bervariasi dan membosankan, (3) rendahnya minat peserta didik dalam pembelajaran fabel karena penggunaan media yang monoton. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dengan penggunaan media yang tepat, dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat proses belajar mengajar menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga materi pelajaran menjadi mudah diterima oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Oleh karena itu, perlu adanya pemecahan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran fabel. Komponen yang selalu terlibat dan mempengaruhi saat kegiatan pembelajaran selain peserta didik itu sendiri, yaitu sarana pendukung yang berpengaruh berupa media.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Sadiman (2006: 7), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Djamarah menjabarkan bahwa

media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2006). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan saran untuk menyampaikan pesan (Sanaky, 2013: 4). Media akan mempengaruhi dan mempermudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah alat metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Guru memiliki peranan penting sebagai fasilitator. Peran guru yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di kelas sangat dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan dan memberikan solusi pembelajaran. Seorang guru harus mampu mengatasi keadaan yang serba terbatas dengan memanfaatkan sarana yang ada menjadi media yang bisa meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Guru dituntut menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar peserta didik tidak merasa terbebani dengan tugas dan pelajaran yang diberikan guru. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, dalam kegiatan pembelajaran fabel perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang merarik minat peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media visual *Puzzle*.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, *puzzle* juga dapat disebut permainan

edukasi karena tidak hanya untuk bermain, tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan (Maviro, 2017).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka untuk membantu peserta didik secara maksimal belajar khususnya dalam pembelajaran fabel, peneliti melakukan pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media Visual *Puzzle* Untuk Pembelajaran Fabel Pada Siswa SMP Kelas VII”.

B. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian dan pengembangan ini secara umum adalah untuk menghasilkan media visual *puzzle* yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks fabel peserta didik SMP kelas VII.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran teks fabel pada peserta didik SMP kelas VII yang layak digunakan.

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan ini merupakan media visual *puzzle* untuk pembelajaran teks fabel. Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut spesifikasinya :

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran teks fabel untuk peserta didik SMP kelas VII.
2. Desain produk media visual *puzzle* yang dihasilkan adalah media yang sesuai untuk pembelajaran teks fabel.
3. Media Pembelajaran yang dikembangkan untuk mencapai kompetensi dasar fabel Dasar 3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar yang tepat dan sesuai.

4. Media Pembelajaran yang dikembangkan untuk mencapai indikator yaitu mampu menjelaskan struktur fabel dan mampu, menjelaskan bagian-bagian struktur cerita fable yang dibaca/didengar, mengidentifikasi struktur cerita fabel yang dibaca/didengar, menjelaskan kaidah bahasaan cerita fabel yang dibaca/didengar dan menentukan kaidah kebahasaan fabel yang dibaca/didengar.
5. Isi materi dikembangkan berdasarkan indikator yang telah disusun dan diharapkan dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui serangkaian kegiatan belajar.
6. *Puzzle* terdiri dari enam set *puzzle*, tiga set *puzzle* berisi struktur fabel dan tiga set *puzzle* berisi kaidah kebahasaan fabel.
7. Potongan *puzzle* dibuat sebanyak 24 buah setiap satu set *puzzle*, dengan ukuran 5,5cm x 5,5cm per potongan *puzzle*.
8. Petunjuk penggunaan dibuat untuk memudahkan pengguna (guru dan peserta didik) dalam menggunakan media *puzzle* saat pembelajaran dikelas.
9. Media visual *puzzle* ini dapat digunakan secara individu ataupun kelompok dan tidak hanya bisa digunakan saat proses pembelajaran di kelas bahkan bisa digunakan diluar kegiatan belajar.
10. Media visual *puzzle* ini terbuat dari kertas art paper A4 putih, kardus dan karton
11. Gambar pada *puzzle* dibuat full warna dan didesain semenarik mungkin sehingga bisa menarik minat peserta didik dalam pembelajaran teks fabel .
12. Gambar *puzzle* di desain sendiri oleh peneliti menggunakan aplikasi *canva*.

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Manfaat Pengembangan media visual *puzzle* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik, penggunaan media visual *puzzle* ini untuk membantu dan memicu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran teks fabel.
2. Bagi guru dan calon guru, penggunaan media visual *puzzle* ini sebagai alternatif media pembelajaran peserta didik kelas VII khususnya pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fabel agar lebih menyenangkan dan untuk mendorong guru meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan inovasi media pembelajaran kepada peserta didik.
3. Bagi pihak sekolah, penelitian ini diharapkan untuk mengembangkan dan memberikan ide inovatif terkait media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks fabel.
4. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menambahkan wawasan serta pengalaman peneliti untuk menumbuhkan daya pikir kreatif dalam berinovasi khususnya dalam bidang media pembelajaran.
5. Bagi peneliti lain, sebagai pendorong untuk terus berkarya dan sebagai penambah wawasan dan pemahaman terhadap objek yang diteliti guna menyempurnakan dan terus akan dikembangkan.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan pengembangan

Asumsi yang digunakan peneliti pada pengembangan media visual *puzzle* untuk pembelajaran menulis teks fabel pada peserta didik SMP kelas VII adalah sebagai berikut :

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media visual *puzzle* untuk pembelajaran fabel ini mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran struktur dan kaidah kebahasaan teks fabel.
- b. Media visual *puzzle* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang berlaku.
- c. Validator yaitu dosen ahli dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai bidangnya.
- d. Butir-butir dalam angket validasi mencerminkan dan menggambarkan penilaian produk secara menyeluruh, menyatakan layak atau tidak layak produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang di hasilkan berupa media visual *puzzle* terbatas berisi khusus materi struktur dan kaidah kebahasaan teks fabel.
- b. Uji Validitas dilakukan oleh validator ahli.
- c. Uji keefektifan diperoleh dari hasil tes setelah menggunakan produk.
- d. Uji coba produk dilakukan di SMP IT Surya Melati pada peserta didik kelas VII.

F. Definisi Operasioanal

Agar diperoleh pemahaman yang sama antara penyusun dan pembaca tentang istilah judul skripsi ini, maka perlu adanya pembatasan istilah sebagai berikut ;

1. Media Pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat

memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi.

2. Media Visual *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Patmonodewo, 2000: 19).
3. Teks fabel adalah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku dan berkarakter seperti manusia.