

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Teks fabel merupakan sebuah teks yang di dalamnya mengandung nilai moral dalam perilaku kehidupan manusia atau bermasyarakat. Fabel sering disebut dengan cerita moral karena pesan yang terkandung dalam cerita fabel berkaitan dengan moral manusia. Pertumbuhan siswa SMP merupakan perkembangan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini, siswa mengalami perkembangan yang signifikan dalam kehidupannya. Perubahan yang mereka alami berupa perubahan fisik, emosi, perilaku, sosial, dan moral. Selama proses pertumbuhan dan perkembangan terjadi siswa akan mengalami berbagai macam permasalahan yang muncul dalam diri mereka, seperti perkembangan individu dari anak-anak menuju remaja. Oleh sebab itu, pembelajaran yang menggunakan teks fabel akan sesuai dan cocok untuk diterapkan pada siswa kelas VII SMP dikarenakan nilai-nilai budi dan kebaikan dalam cerita fabel diperankan oleh binatang yang mempunyai karakter layaknya manusia sehingga siswa mampu membedakan perilaku yang bersifat baik dan tidak baik.

Menurut Tarigan (2013:16), berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Berdasarkan paparan tersebut menunjukkan dengan jelas bahwa

berbicara berkaitan dengan pengucapan kata-kata yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, perasaan, ide atau gagasan seseorang. Salah satu kegiatan pembelajaran khususnya di sekolah adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara sangat diperlukan karena berbicara merupakan wujud aktivitas lisan dalam komunikasi. Dalam penerapan keterampilan berbicara salah satunya adalah menceritakan kembali isi teks fabel dapat berupa teks lisan dan teks tulisan.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan dalam proses penyampaian pesan atau informasi dalam proses pembelajaran supaya meningkatkan dan merangsang perhatian serta minat siswa dalam proses pembelajaran (Azar, 2011:10). Keberadaan media dalam proses pembelajaran tentu sangat memudahkan guru untuk menyampaikan suatu materi dan pengetahuan kepada siswa. Berkaitan dengan media video, seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif agar proses penyampaian informasinya dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara guru Bahasa Indonesia di MTsN 1 Nganjuk, beliau berpendapat bahwa pada zaman yang canggih ini kemajuan teknologi dan informasi terus menerus mengalami perubahan dan peningkatan. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi tersebut juga membawa dampak pada dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini juga berpengaruh pada pola pikir siswa. Saat ini, siswa cenderung lebih menyukai hal-hal

yang menarik, tidak monoton, dan membosankan. Berkaitan dengan hal tersebut, peran seorang guru Bahasa Indonesia untuk dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa sangat diperlukan. Seorang guru Bahasa Indonesia harus lebih kreatif dan inovatif dalam pemilihan media pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Pada saat ini media pembelajaran yang mengangkat cerita fabel sudah terbilang cukup banyak, bisa berupa teks cerita fabel, film animasi fabel, boneka tangan, dan media lainnya. Guru juga bisa mencari contoh pembelajaran teks fabel di media sosial, seperti *youtube*, *google*, dan media sosial lainnya. Biasanya guru memberikan materi teks fabel kepada siswa menggunakan cara yang monoton, seperti halnya menjelaskan saja tidak ada contoh gambar atau video sehingga siswa akan merasa mudah bosan. Materi fabel termasuk pelajaran yang sangat penting dipelajari siswa karena di dalam fabel bisa membentuk kepribadian dari anak dengan mencontoh pesan moral yang diperankan. Dalam proses pembelajaran teks fabel seorang guru harus bisa memilih dan menggunakan media yang sesuai atau cocok untuk siswa, hal ini bertujuan agar minat siswa dalam proses belajar semakin meningkat. Karena semakin tinggi minat siswa dalam belajar, keberhasilan guru dalam menyampaikan materi dalam proses mengajar semakin tinggi dan memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia di MTsN 1 Nganjuk, diketahui bahwa pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung butuh kesabaran dan ketekunan. Hal ini dikarenakan hampir sebagian besar siswa tidak bersemangat dan tidak berkonsentrasi serta tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia juga mengalami kesulitan dalam mengkondisikan kelas tersebut karena siswa kurang memiliki semangat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, hal tersebut juga akan berpengaruh pada penilaian afektif yang dilakukan oleh guru. Guru juga sering menegur siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran, namun teguran tersebut hanya bertahan beberapa saat.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa di kelas VII G, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas membosankan dan proses pembelajaran Bahasa Indonesia tidak melibatkan semua siswa, hanya beberapa siswa yang aktif dan pintar saja yang terlibat. Selain itu, media yang digunakan oleh guru kurang maksimal dan juga tidak menarik minat belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti akan menggunakan sebuah media video dalam pembelajaran teks fabel berupa animasi yang menampilkan cerita fabel yang diharapkan mampu menyampaikan pesan informasi.

Berdasarkan permasalahan yang ada untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan mudah dipahami oleh siswa pada materi teks fabel ialah memilih dan menerapkan sebuah penyampaian materi atau informasi

melalui media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Media yang digunakan oleh peneliti yakni media video karena media ini mudah untuk diterima oleh dua panca indra yaitu mata dan telinga untuk menyerap informasi.

Berdasarkan penelitian dari Yudianto (2017) media video merupakan media pembelajaran yang paling tepat dan akurat dalam menyampaikan pesan dan akan sangat membantu pemahaman peserta didik. Adanya media video dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik melalui tayangan film yang diputarkan. Unsur-unsur yang terdapat dalam media video, seperti suara, teks, animasi, dan grafik. Adanya media video peserta didik mampu mencapai kemampuan dalam ranah kognitif (kegiatan mental otak), afektif (sikap), psikomotorik (keterampilan/*skill*), dan meningkatkan kemampuan interpersonal. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa mampu mencapai apa yang diharapkan oleh guru di dalam kelas.

Batubara dan Ariani (2016) mengungkapkan prosedur utama dalam menerapkan media video dalam kegiatan pembelajaran adalah isi video yang ditampilkan harus berkaitan dengan tema atau topik pelajaran, gambar-gambar yang ada dalam video tidak memuat unsur pornografi, tindakan asusila, tindakan yang menistakan RAS, tindakan kekerasan, durasi setiap video tidak terlalu panjang, dan disarankan 3-5 menit saja. Jadi, dapat disimpulkan bahwa video yang digunakan dalam proses pembelajaran harus sudah matang dan tidak ada unsur yang menyinggung

serta lebih baik video tidak terlalu panjang cukup dengan 3-5 menit dari setiap materi yang ditampilkan.

Masih pada penelitian dari Batubara dan Ariani (2016) mengungkapkan beberapa keunggulan dan kelemahan penggunaan media video dalam penggunaannya, yaitu mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, atau kejadian. Selain itu, dapat memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain, seperti teks atau gambar. Penggunaan video dapat dilakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus dan dapat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor. Oleh karena itu, penggunaan media video dapat lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks. Adapun kelemahan dari media video sendiri, yaitu sebagian orang kurang konsentrasi dan kurang aktif dalam berinteraksi dengan materi yang terdapat dalam video karena mereka menganggap belajar melalui video lebih mudah daripada belajar melalui teks. Penjelasan melalui video juga tidak berhasil membuat peserta didik menguasai sebuah materi secara rinci karena dia harus mampu mengingat rincian setiap sesi yang ada dalam video.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menyusun penelitian berjudul “Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Teks Fabel di MTsN 1 Nganjuk”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian di atas yang menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran teks fabel menggunakan media video animasi di MTsN 1 Nganjuk?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran teks fabel menggunakan media video animasi di MTsN 1 Nganjuk?
3. Bagaimanakah evaluasi pembelajaran teks fabel menggunakan media video animasi di MTsN 1 Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian

Dari permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran teks fabel menggunakan media video animasi di MTsN 1 Nganjuk.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran teks fabel menggunakan media video animasi di MTsN 1 Nganjuk.
3. Mendeskripsikan evaluasi pembelajaran teks fabel menggunakan media video animasi di MTsN 1 Nganjuk.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu berguna kepada pembaca baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun kegunaan penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan terkait dengan penggunaan media pembelajaran terutama penggunaan media video animasi dalam pembelajaran teks fabel.

2. Kegunaan Praktis

Perihal kegunaan praktis, penelitian ini dapat berguna bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti lain.

a) Kegunaan bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, terutama penggunaan media video animasi dalam teks fabel.

b) Kegunaan bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi siswa, memberikan pengalaman belajar, dan memudahkan siswa dalam memproduksi teks cerita fabel.

c) Kegunaan bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana penunjang kualitas sekolah terkait pembelajaran bahasa Indonesia sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa.

d) Kegunaan bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber pengetahuan dan wawasan terkait penggunaan media video animasi dalam

pembelajaran bahasa Indonesia dan sebagai sumber rujukan pada penelitian selanjutnya.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah sangat berguna untuk memberikan pemahaman dan batasan yang jelas agar tetap fokus pada penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Teks Fabel di MTsN 1 Nganjuk.” Penelitian ini memerlukan adanya definisi istilah sebagai kunci untuk menyamakan persepsi dan menghindari perbedaan pemahaman. Peneliti menyajikan batasan istilah sebagai berikut.

1. Definisi Konseptual

a. Penggunaan

Penggunaan berasal dari kata guna yang berimbuhan pe-an. Pemanfaatan adalah “pemanfaatan, pemakaian, mengenakan sesuatu sesuai dengan kepentingannya.” Penggunaan di sini yaitu cara pemanfaatan atau pemakaian video dari *Youtube* sebagai media pembelajaran teks fabel.

b. Media Video

Media video ialah jenis media audio visual, selain tayangan atau film yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Video sebagai media audio visual yang menampilkan efek gerak, pesan yang disampaikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional. Sebagian besar tugas film bisa digantikan oleh video

tapi tidak berarti juga bahwa video akan menggantikan kedudukan film.

c. Video Animasi

Video animasi adalah salah satu jenis gambar dinamis yang terdiri dari kumpulan bermacam-macam objek. Objek tersebut tersusun secara khusus sehingga setiap saat bergerak sesuai dengan proses yang telah ditentukan. Objek yang terlibat adalah gambar, orang, teks, kata-kata, hewan, manusia, tumbuhan, bangunan, dan lain-lain.

d. Pembelajaran

Pembelajaran ialah segala bentuk dan sarana penyampaian materi atau informasi yang digunakan sesuai dengan teori pembelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan pesan, merangsang daya pikir, perhatian, serta kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya sebuah proses belajar.

e. Teks Fabel

Fabel berasal dari bahasa latin *fabula* artinya jalan cerita menurut logika dan kronologi sebuah peristiwa yang ada dalam suatu cerita sebagai alur. Zaidan dkk (2007:73), mengungkapkan pengertian fabel adalah sebuah cerita singkat yang berisi ajaran moral dengan tokoh binatang yang bersifat seperti manusia.

Pendapat Zaidan dilengkapi oleh Nurgiyanto (2010:22), fabel (fable) ialah sebuah cerita binatang yang ditujukan sebagai

personifikasi karakter manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh cerita dapat berbicara, bersikap, dan berperilaku seperti layaknya manusia.

2. Definisi Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran teks fabel adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membangun suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, serta inovatif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik di dalam kelas. Dalam pembelajaran ini, pendidik mengarahkan peserta didik untuk mampu dan terampil mengomunikasikan gagasan, pemikiran, atau pandangannya melalui kegiatan menceritakan kembali isi teks fabel. Pada penelitian ini, penulis akan memfokuskan penelitiannya pada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penggunaan media video animasi dalam pembelajaran teks fabel di MTsN 1 Nganjuk.

F. Sistematika Pembahasan

Pada penelitian ini membahas tentang penggunaan media video animasi dalam pembelajaran teks fabel di MTsN 1 Nganjuk. Adapun pembahasan yang dipaparkan oleh penelitian di antaranya sebagai berikut.

1. Bagian Awal, terdiri dari halaman sampul, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian, moto,

persembahan, prakata, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran, daftar isi, dan abstrak.

2. Bab I Pendahuluan, berisi konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
3. Bab II Kajian Teori, berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.
4. Bab III Metode Penelitian, berisi rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.
5. Bab IV Hasil Penelitian, berisi deskripsi data, temuan penelitian, dan analisis data.
6. Bab V Pembahasan, berisi interpretasi dari hasil temuan dalam penelitian di lapangan.
7. Bab VI Penutup, berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.
8. Bagian Akhir, berisi daftar rujukan dan lampiran-lampiran.