

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai a) latar belakang masalah, b) perumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) spesifikasi produk, e) manfaat penelitian, f) penegasan konseptual, g) penegasan operasional, dan h) sistematika pembahasan. Adapun pemaparannya sebagai berikut.

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajarann

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran.

Sedangkan teori yang dipelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang ketuntasan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh seorang guru baik berupa alat peraga, media visual dan audio visual yang digunakan untuk membantu dan memudahkan siswa dalam hal proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.¹ Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.²

¹ Daryanto, Media Pembelajaran (Yogyakarta : Gava Media, 2010), hlm. 32

² Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M. & Simarmata, J, (Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 46

Media pembelajaran memiliki pengaruh yang kuat dalam penyampaian materi suatu pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Pengembangan media dapat menjadi senjata andalan para pendidik dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Berangkat dari hal ini, sudah semestinya para pendidik membuat media yang interaktif dan dapat mudah dimengerti oleh peserta didik. Media pembelajaran setidaknya memuat aspek interaktif. Media pembelajaran akan sangat membantu para pendidik dalam mencapai target pembelajaran yang ada di kelas.³ Sebaiknya mungkin media pembelajaran dibuat dengan menarik dengan isi materi yang singkat padat dan jelas. Media pembelajaran yang menarik tentunya

³ Mustaqim, I., & Kurniawan, N, (Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. Jurnal Edukasi, 2017), hlm. 3

akan membawa kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran yang menarik akan membuat minat peserta didik bertambah. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran menjadi satu fokus penting yang harus dibahas lebih lanjut sebelum memulai pembelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki banyak fokus pembelajaran salah satunya adalah materi cerita fabel. Cerita fabel merupakan materi yang dipelajari pada jenjang pendidikan MTs/SMP. Cerita fabel adalah cerita tentang kehidupan hewan yang berperilaku layaknya manusia. Fabel merupakan cerita fiksi yang didalamnya dimasukkan nilai-nilai moral maka cerita fabel sering juga disebut dengan cerita moral. Cerita fabel lebih mengedepankan kefaktualan agar pesan moral yang terdapat dalam cerita dapat dipahami dengan mudah.

Cerita fabel masuk di Indonesia hampir bersamaan dengan masuknya agama Hindu-Buddha, fabel masuk ke dalam kesustraan Melayu lama Indonesia. Fabel awalnya muncul di India, pengarang fabel menggunakan tokoh binatang sebagai pengganti manusia, atas dasar kepercayaan bahwa binatang bersaudara dengan manusia.⁴ Adapun tujuan dongeng fabel ini untuk memberi nasehat secara halus (secara ibarat) kepada Raja Dabsyalim, Raja India masa itu. Raja tersebut memerintah secara zalim kepada rakyatnya. Jadi rakyat membuat nasehat untuk rajanya dengan bercerita yang menggunakan binatang sebagai tokohnya. Jika nasehat itu jika ditunjukkan langsung kepada raja, maka rakyat tersebut

⁴ Sulistyorini, Dwi, (Kriteria Pemilihan Materi Ajar Teks Moral/Fabel Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013, Malang: Universitas Negeri Malang, 2014), hlm. 89

akan mendapatkan ancaman dari raja. Cerita Kancil menjadi bukti perkembangan cerita fabel di Indonesia, si Kancil menjadi sangat populer di telinga masyarakat Indonesia secara turun-temurun. Dari cerita si Kancil inilah lahir cerita-cerita fabel lainnya di Indonesia.⁵

Perkembangan cerita fabel juga dipengaruhi dengan perkembangan teknologi di masa sekarang ini, banyak cerita fabel yang bersebaran di internet dan sangat mudah untuk di akses oleh pendidik maupun peserta didik. Tetapi, perkembangan ini bukan berarti dapat menyelesaikan masalah yang terjadi di kelas ketika pembelajaran materi cerita fabel. Seringkali ditemui rasa bosan, tidak tertarik, bahkan lebih memilih tak acuh terhadap pembelajaran materi cerita fabel. Perlu adanya pengembangan media untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran materi cerita fabel. Meskipun menjadi salah satu materi pembelajaran yang dianggap mudah, cerita fabel tidak bisa dipahami dengan sekilas membaca saja. Tetapi perlu adanya pemahaman yang penuh dan membaca dengan cermat tentang sifat, penokohan, dan alur cerita yang ada dalam cerita fabel.

Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang dapat menarik minat peserta didik terkhusus dalam materi cerita fabel. Terlebih peneliti mengambil tempat penelitian yang notabene sebuah pedesaan, tak jarang para pendidik masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi di kelas. Ditambah dengan kondisi

⁵ Danandjaja, James, *Folklor Indonesia: IlmuGospip, Dongengdan lain-lain*, (Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 2002), hlm. 21

sekolah yang masih dalam tahap berkembang, dibutuhkan inovasi pembelajaran yaitu media pembelajaran.

Media poster digital berseri sangat cocok digunakan untuk materi cerita fabel karena sebagai gambaran akan tokoh yang berada dalam cerita. Hal ini dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan oleh guru. Media poster digital berseri dapat menjadi pengantar materi cerita fabel dalam menyampaikan materi saat dilaksanakannya pembelajaran. MTs Qomarul Huda merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang ada di kabupaten Trenggalek. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang mengadopsi sistem sekolah berbasis pesantren, terlebih MTs Qomarul Huda juga sekolah yang baru saja berdiri, hal ini membuat masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru khususnya guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ketika melakukan observasi lapangan peneliti mengamati pembelajaran yang dilaksanakan di Mts Qomarul Huda, peneliti menemukan pembelajaran masih dilaksanakan dengan metode ceramah dalam menyampaikan materi cerita fabel. Hal ini yang membuat peneliti ingin membuat media yang cocok untuk guru dan murid, agar guru dengan mudah menyampaikan materi dan murid dengan mudah menerima pembelajaran.

Berangkat dari analisis kebutuhan peserta didik dan media pembelajaran yang membosankan. Peneliti tertarik membuat media yang berisi dengan gambar, materi yang lengkap dan dapat menaikkan minat

peserta didik dengan materi cerita fabel. Media yang dilengkapi dengan warna dan gambar dapat meingkatkan minat belajar peserta didik dan tentunya mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti bermaksud membuat media pembelajaran berupa poster digital berseri. Diharapkan peserta didik tertarik dengan pembelajaran materi cerita fabel dan dapat dengan mudah menerima materi yang diberikan, materi fabel dari poster digital berseri ini besar kemungkinan akan diminati oleh peserta didik dan dapat menambah minat belajar peserta didik. Dari uraian tersebut peneliti menulis penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Berseri pada Materi Cerita Fabel di Mts Qomarul Hidayah Gondang Tugu Trenggalek Jawa Timur”.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajaran berlangsung kurang maksimal.
- b. Belum menggunakan media pembelajaran.
- c. Beberapa peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

2. Pembatasan Masalah

- a. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media poster digital berseri untuk pembelajaran cerita fabel kelas VII.
- b. penelitian ini hanya dilakukan pada KD 3.16 (Menelaah struktur dan kebahasaan cerita fabel daerah setempat yang dibaca dan didengar).

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media poster digital berseri pada materi cerita fabel di kelas VII MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek?
2. Bagaimanakah kelayakan media poster digital berseri dalam materi cerita fabel di kelas VII MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut.

1. Mendiskripsikan pengembangan media poster digital berseri pada materi cerita fabel di kelas VII MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek.
2. Mendiskripsikan kelayakan media poster digital berseri dalam materi cerita fabel di kelas VII MTs Qomarul Hidayah Tugu Trenggalek.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran materi cerita fabel yang di masukkan ke dalam media berupa poster digital berseri. Produk yang dihasilkan disusun berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang berlaku produk media poster digital berseri ini memuat materi yang meliputi struktur, prinsip penggunaan kata/kalimat, kaidah kebahasaan, alur, dialog, dan latar dalam cerita fabel. Materi tersebut disajikan dalam sebuah media poster digital berseri yang dicetak dalam selembar kertas berukuran A2 dan dipresentasikan ke depan kelas.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa SMP/MTs kelas VII. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan secara teoretis dan praktis.

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memberi kontribusi ilmiah pada kajian tentang peningkatan minat belajar siswa dalam proses kegiatan belajar. Adanya hasil dari penelitian ini, diharapkan bisa menjadi salah satu referensi media yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar, lebih memperhatikan setiap informasi yang disajikan secara mendetail. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat

menjadi bahan perbandingan untuk penelitian yang relevan di masa yang akan datang khususnya dalam materi cerita fabel.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi baru untuk mengembangkan kualitas pembelajaran melalui media yang lebih menarik, yaitu dalam materi cerita fabel.
- b. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan baru mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi cerita fabel.
- c. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini mampu menambah wawasan terkait media pembelajaran bahasa Indonesia dan dapat digunakan sebagai bahan kajian untuk penelitian yang relevan.sekolah, dan peneliti lain.

F. Penegasan Konseptual

Demi menyamakan persepsi dan menghindari kesalahpahaman pembaca dalam penelitian ini. Maka perlu adanya batasan pengertian terkait dengan istilah yang digunakan dalam judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Berseri pada Materi Cerita Fabel di Mts Qomarul Hidayah Gondang Tugu Trenggalek Jawa Timur” adapun istilah-istilah tersebut sebagai berikut.

1) Pengembangan

Pengembangan merupakan proses mengembangkan sesuatu. Dalam pembelajaran, pengembangan mengacu pada proses dalam mengembangkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan adalah kegiatan-kegiatan belajar yang diadakan dalam jangka waktu tertentu untuk memperbesar kemungkinan peningkatan kinerja.⁶

2) Media Pembelajaran

Media merupakan suatu perantara untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar hingga memperoleh hasil sesuai yang diharapkan. secara eksplisit media pembelajaran mencakup alat-alat yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi bahan ajar.⁷

3) Poster Digital Berseri

Poster digital berseri merupakan suatu desain grafis yang berisi gambar dan kata-kata yang berukuran besar, memuat tentang informasi dan ditempel di tempat-tempat umum. Poster digital berseri bersifat untuk mencari perhatian banyak orang, poster digital berseri juga bisa menjadi sarana pembelajaran di sekolah, yaitu menjadi media pembelajaran ketika di kelas.

⁶ Hardjana, Agus M., Training SDM yang Efektif, (Yogyakarta : Kanisius, 2001), hlm. 11

⁷ Arsyad, A., Media Pembelajaran, (Jakarta Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 4

4) Teks Cerita Fabel

Fabel adalah cerita tentang kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia.. fabel merupakan cerita fiksi, biasanya berisi tentang informasi yang mengandung kisah moral, hal ini yang membuat fabel sering dikenal dengan cerita moral.

G. Penegasan Oprasional

Berdasarkan dengan penjelasan konseptual di atas, secara operasional yang dimaksud dengan “*Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Berseri pada Materi Cerita Fabel di Mts Qomarul Hidayah Gondang Tugu Trenggalek Jawa Timur*” adalah pengembangan media pembelajaran poster digital berseri yang digunakan pada teks cerita fabel guna untuk mengetahui seberapa efektif poster digital berseri tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran teks cerita fabel. Tentunya media tersebut juga harus sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang berlaku.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagian awal terdiri dari sampul.
2. Bagian inti terdiri dari lima bab, masing-masing bab terdapat sub bab.

Adapun penjabarannya sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, manfaat penelitian, penegasan konseptual, penegasan operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, berisi deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, dan validasi produk.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN, berisi analisis kebutuhan, desain media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, dan evaluasi media pembelajaran.

BAB V PENUTUP berisi simpulan dan saran.

3. Bagian akhir berisi daftar rujukan dan lampiran-lampiran.