

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan menulis seringkali digunakan sebagai salah satu bentuk komunikasi tidak langsung. Pada pembelajaran menulis siswa akan melalui proses berpikir kreatif. Menurut Tarigan keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain.¹ Uraian tersebut memperlihatkan bahwa keterampilan menulis merupakan sebuah kegiatan yang produktif dan ekspresif. Produktif karena pada tahap akhir kegiatan menulis akan menghasilkan sebuah produk, ekspresif karena dapat mengungkapkan isi hati dan pikiran dari penulis.

Pada praktiknya, pembelajaran menulis di sekolah masih memiliki beberapa permasalahan. Pembelajaran bahasa pada aspek keterampilan menulis masih belum memadai, baik yang berkaitan dengan penguasaan mekanik, isi maupun bahasa.² Astuti & Mustadi menyatakan permasalahan tersebut muncul karena pada kegiatan pembelajaran, guru lebih berfokus pada pengetahuan yang dimiliki siswa dan mengesampingkan aspek keterampilan siswa³. Sering kali siswa diminta untuk membuat karangan tanpa adanya petunjuk yang dapat memunculkan kreatifitas dan imajinasi siswa, ketika hal tersebut terjadi maka siswa akan merasa kesulitan. Melihat dari permasalahan-permasalahan yang ada, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat merangsang timbulnya keterampilan siswa dalam pembelajaran menulis.

Ada berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan. Media pembelajaran muncul sebagai alternatif cara untuk dapat mencapai

¹Tarigan, H. G. (2008). "Menulis sebagai keterampilan berbahasa". *Bandung: angkasa*, hlm 3-4.

² Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250-262, hlm. 251.

³*Ibid.hlm 251-252.*

tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Penggunaan media untuk mengatasi masalah menulis siswa dirasa tepat, karena media ini dapat menjadi jembatan dalam tercapainya sebuah pembelajaran yang efektif. Pemilihan media juga harus mempertimbangkan tujuan yang ingin dicapai. Media tersebut kemudian diimplementasikan pada sebuah pembelajaran yang didalamnya memuat keterampilan menulis. Salah satunya yaitu pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran merupakan upaya pendidik dan peserta didik berkolaborasi untuk mewujudkan sebuah tujuan pembelajaran. Menurut Rusman, dalam Situmeang, W. H. Menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berhubungan.¹ Dalam mempelajari pembelajaran Bahasa Indonesia, setidaknya ada empat keterampilan yang harus dikuasai. Salah satunya adalah kemampuan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia memisahkan tiap-tiap keterampilan berbahasa menjadi materi-materi yang nanti akan diajarkan kepada siswa. Banyak materi dalam Bahasa Indonesia yang dapat menunjang keterampilan menulis pada siswa salah satunya yaitu teks cerita fantasi.

Menurut Kurniaman dan Jismulatif teks cerita fantasi merupakan teks berbentuk karangan yang menceritakan sebuah peristiwa yang bukan sebenarnya atau rekaan.² Teks fantasi merupakan sebuah teks yang memberikan kebebasan siswa untuk menulis sebuah teks tanpa perlu memperhatikan apakah dari segi cerita dan tokoh dapat diterima oleh akal manusia. Teks cerita fantasi juga berisikan pesan moral yang dikemas secara ringkas. Pembelajaran menulis teks cerita fantasi bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas utamanya dalam kegiatan menulis.

¹Situmeang, W. H. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Komputer Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri Tarutung, Kabupaten Tapanuli Utara* (Doctoral dissertation, UNIMED).

²Kurniaman, O. (2012). "PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA FANTASI MAHASISWA PGSD FKIP UNIVERSITAS RIAU". *Jurnal Pendidikan*, 2(1), hlm 44-45.

Kurang inovatifnya guru dalam pemilihan media pembelajaran menyebabkan siswa sering mendapatkan hambatan saat menulis teks cerita fantasi. Ketika menulis teks cerita fantasi siswa tidak diberikan petunjuk-petunjuk yang dapat memudahkan proses berpikir kreatif siswa. Seharusnya guru bukan hanya membebaskan siswa untuk membuat karangan, tetapi juga memicu munculnya imajinasi siswa. Untuk memicu keterampilan berfikir siswa dalam menulis diperlukan media pembelajaran baru yang dapat memicu timbulnya imajinasi serta kreatifitas siswa.

Alternatif media yang bisa digunakan dalam mengasah keterampilan menulis siswa yaitu media Bola Beracun. Media Bola Beracun berusaha mengajak siswa untuk melaksanakan kegiatan menulis dengan menarik. Media ini merupakan sebuah media baru yang diadaptasi dari beberapa media pembelajaran. Pada prinsipnya media ini terinspirasi dari media yang digunakan dalam metode *picture by picture* dan model pembelajaran *cooperative learning*. Metode *picture by picture* ini menerapkan prinsip kooperatif dan mengutamakan kerja sama antar tiap anggota.

Penelitian mengenai pengaruh metode *picture by picture* ini sudah pernah diuji dalam pada pembelajaran menulis teks eksplanasi oleh Rizona, S. P., & Afnita, A. pada tahun 2023. dan memiliki pengaruh yang signifikan.³ Berdasarkan penelitian tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media yang penerapannya hampir sama dengan metode *picture by picture* tetapi menggunakan media yang berbeda. Metode *picture by picture* menggunakan gambar sebagai alat bantu atau media utama dalam pembelajaran, sedangkan media Bola Beracun menggunakan bola sebagai media utamanya. Media *picture by picture* menggunakan gambar sebagai media hanya untuk menentukan tokoh dalam cerita, sedangkan media Bola Beracun menggunakan bola untuk menentukan tokoh beserta karakter yang dimiliki tokoh tersebut. Pembelajaran menggunakan media Bola Beracun

³Rizona, S. P., & Afnita, A. (2023). "Pengaruh Model Picture and Picture terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa". *Journal on Teacher Education*, 4(4), hlm 183-192.

media utama yang digunakan yaitu dua bola, bola pertama berisikan nama-nama hewan dan bola kedua berisikan watak. Kedua bola tersebut akan dimasukkan dalam sebuah kotak lalu diundi.

Dasar pemilihan MTsN 2 Trenggalek sebagai lokasi penelitian yaitu MTsN 2 Trenggalek memiliki kriteria-kriteria pemilihan lokasi penelitian yang diperlukan. Kriteria tersebut meliputi merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka serta melarang penggunaan gawai pada saat pembelajaran. Melihat kriteria yang ada maka MTsN 2 Trenggalek merupakan lokasi yang cocok untuk melaksanakan penelitian.

Masalah yang sering terjadi dalam kegiatan menulis siswa di MTsN 2 Trenggalek yaitu siswa merasa kebingungan ketika diminta menulis tanpa adanya sebuah acuan yang dapat memicu timbulnya kreatifitas. Cara lain yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan lingkungan dan gaya belajar MTsN 2 Trenggalek. MTsN 2 Trenggalek memiliki sebuah peraturan yang melarang penggunaan gawai di lingkungan sekolah utamanya pada saat kegiatan belajar mengajar. Media Bola Beracun ini muncul sebagai solusi dalam permasalahan tersebut. Media Bola Beracun berbentuk media tiga dimensi yang mengajak siswa untuk berinteraksi dengan teman secara berkelompok tanpa memerlukan aplikasi atau program berbasis internet. Tujuan dari pemilihan bentuk tersebut yaitu agar siswa mudah dalam menggunakan media tersebut.

Uraian diatas dapat dijadikan latar belakang untuk mengembangkan media pembelajaran Bola Beracun. Media Bola Beracun dikembangkan atas dasar problematika keterampilan menulis yang dihadapi oleh siswa. Sebagian besar media pembelajaran yang guru gunakan dalam pembelajaran masih bersifat monoton, hal ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu tujuan pembelajaran tersampaikan dengan baik.

Tujuan pembelajaran yang dijadikan sebagai landasan dalam pengembangan media ini yaitu *peserta didik mampu menulis cerita fantasi yang ada di daerah setempat/di nusantara*. Alasan dari pemilihan tujuan pembelajaran tersebut yaitu media Bola Beracun ini pada akhirnya akan menghasilkan sebuah produk teks cerita fantasi yang secara isinya akan memperhatikan unsur intrinsik dalam teks fantasi yaitu unsur tokoh dan penokohan. Tokoh-tokoh yang pilih akan disesuaikan dengan tokoh yang ada di legenda setempat. Media Bola Beracun akan memberikan acuan berupa tokoh, watak dan dilengkapi dengan lembar kerja peserta didik yang dapat memudahkan siswa menulis sebuah teks cerita fantasi.

Berdasarkan gambaran diatas, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media Bola Beracun. Media ini akan memicu munculnya kreatifitas siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis. Selain itu media ini dikemas dalam sebuah permainan sederhana yang diharapkan dapat menarik siswa untuk dapat menulis dengan tingkat kreatifitas yang lebih tinggi.

B. Rumusan masalah

1. Bagaimanakah pengembangan Bola Beracun sebagai sebuah media dalam pembelajaran menulis teks fantasi pada siswa kelas VII MTsN 2 Trenggalek?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media Bola Beracun dalam pembelajaran menulis teks fantasi siswa kelas VII MTsN 2 Trenggalek?

C. Tujuan pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan Bola Beracun sebagai sebuah media dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi pada siswa kelas VII MTsN 2 Trenggalek.

2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media Bola Beracun dalam pembelajaran menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 2 Trenggalek

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran, utamanya pembelajaran menulis teks fabel. Media tersebut juga sudah disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks fable siswa kelas VII MTsN 2 Trenggalek. Berdasarkan hal tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis dan teoritis. Manfaat tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1. Manfaat teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan manfaat teoretis yang dihasilkan yaitu dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi menulis teks fantasi. Produk dalam penelitian ini yaitu sebuah media pembelajaran baru yang diharapkan dapat menambah referensi pada sebuah kegiatan pembelajaran menulis teks fantasi.

2. Manfaat praktis

Dari penelitian ini, diharapkan mampu menambah wawasan baru. Maka dari itu kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah keterampilan dalam menulis teks fantasi menggunakan metode Bola Beracun.
- b. Bagi guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi guru terkait penggunaan media pembelajaran baru yang dapat menambah antusias siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

- c. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman tentang bagaimana penerapan metode Bola Beracun dalam pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi pembaca, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk memperdalam pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks fantasi.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan penelitian serupa.

E. Asumsi pengembangan

Pada penelitian ini terdapat asumsi berupa media pembelajaran yang kelayakannya akan distandarisasi lewat sebuah pengujian. Pengujian media pembelajaran yang dikembangkan akan dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi/guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan siswa. Pengujian ini juga akan dijadikan sebuah pertimbangan untuk mengambil tindakan perbaikan apabila diperlukan. Oleh karena itu akan lebih baik apabila penelitian ini dibatasi sesuai dengan permasalahan yang akan dikaji. Permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Fokus utama penelitian ini yaitu pengembangan dan pembuatan media pembelajaran 3 dimensi.
2. Perangkat yang digunakan dalam media ini yaitu dua kotak yang dibuat dari kertas/kardus dan sebuah bola.
 - a. Kotak pertama berisikan bola yang bertuliskan nama-nama hewan yang akan dijadikan tokoh utama dalam teks fantasi. Tujuan dari kotak pertama yaitu untuk mengundi tokoh apa saja yang didapatkan oleh siswa yang nantinya akan mereka jadikan sebagai tokoh utama.
 - b. Kotak kedua berisikan watak-watak yang akan diperankan oleh tokoh. Kotak kedua ini bertujuan untuk mengundi watak apa yang dimiliki tokoh.

3. Produk media yang sudah jadi hanya akan diuji kelayakannya jika digunakan dalam pembelajaran, tidak akan diuji bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa.
4. Kelayakan media berdasarkan dari penilaian praktisi, ahli, siswa dan uji coba.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu sebuah media pembelajaran 3 dimensi. Spesifikasi yang terdapat pada produk ini yaitu sebagai berikut.

1. Media Bola Beracun merupakan media yang berwujud 3 dimensi. Media 3 dimensi diharapkan dapat menarik minat siswa pada pembelajaran.
2. Media pembelajaran Bola Beracun memiliki dua media utama. Pertama yaitu bola dan kotak. Kedua media ini nantinya akan membantu siswa memberikan gambaran mengenai tokoh dan watak dari teks fabel yang akan dibuat.
3. Kata 'racun' pada media ini merujuk pada sebuah jebakan pada saat permainan mengundi. Jebakan tersebut yaitu ketika siswa mendapatkan tokoh yang tidak sesuai dengan wataknya. Misal tokoh singa mendapatkan watak penakut.
4. Media pembelajaran ini sesuai dengan kriteria kualitas media pembelajaran yang meliputi:
 - a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
 - b. Praktis, lues, bertahan.
5. Media Bola Beracun secara prinsip menggunakan prinsip pembelajaran *cooperative learning* yang dimana pada pelaksanaannya dikerjakan secara berkelompok. Satu kelompok terdiri dari tiga siswa.
6. Media pembelajaran yang dikembangkan didalamnya memuat prinsip-prinsip pembelajaran, yang berarti dibuat untuk

memudahkan tujuan pembelajaran tersampaikan secara lebih maksimal. Media Bola Beracun diharapkan dapat membantu siswa memunculkan kreatifitas dalam menulis sebuah teks fantasi. Media ini memberekin gambaran unsur intrinsik dari teks fantasi, yaitu unsur tokoh dan penokohan. Setelah siswa paham tentang tokoh dan bagaimana watak yang dimiliki maka siswa akan lebih mudah dalam membuat sebuah cerita fabel.

G. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Seperangkat alat atau benda yang dirancang guru dengan tujuan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran tertentu disebut dengan media pembelajaran. Menurut Nurfadhillah media pembelajaran merupakan benda-benda yang dirancang dengan tujuan menyalurkan proses pembelajaran kepada penerima dalam sebuah pembelajaran.⁴ Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi jembatan antara tujuan pembelajaran dengan siswa.

2. Metode *research & Development*

Menurut Budiono Saputro metode *research & Development* yaitu sebuah metode penelitian yang diakhir penelitian menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu.⁵

3. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan sebuah langkah pembaruan dari media-media pembelajaran yang sudah ada. Pembaruan tersebut meliputi pembaruan isi, pembaruan penyajian, dan sebagainya. Pembaruan tersebut memiliki tujuan menciptakan sebuah temuan produk baru yang akan membantu siswa untuk lebih

⁴ Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), hlm 15.

⁵ Saputro, Budiono. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, hlm 8.

semangat dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui media tersebut.

4. Kegiatan pembelajaran

Kegiatan pembelajaran yaitu sebuah proses pemerolehan ilmu pengetahuan peserta didik. Kegiatan pembelajaran ini didalamnya memuat kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

5. Keterampilan menulis

Menulis adalah sebuah kegiatan yang dapat meningkatkan kreatifitas untuk berkarya. Menulis adalah keterampilan yang produktif dan ekspresif. Produktif karena diakhir kegiatan tersebut akan menghasilkan sebuah produk, ekspresif karena dapat mengungkapkan isi hati dan pikiran dari penulis.

6. Teks cerita fantasi

Teks fantasi merupakan sebuah teks yang berisi cerita berdasarkan imajinasi yang dimiliki oleh penulis. Sering kali cerita yang ada pada teks cerita fantasi tidak dapat diterima oleh logika dan akal manusia.

H. Sistematika Pembahasan

Pada bagian sistematika pembahasan ini berisikan apa saja yang akan dibahas pada skripsi pengembangan ini. Bagian sistematika pembahasan diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai apa saja pembahasan yang ada didalam skripsi ini. Skripsi ini memiliki tiga bagian utama yaitu bagian awal, bagian utama (inti), dan bagian akhir. Adapun sistematika penulisan skripsi pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagian awal

Pada bagian awal berisikan halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian inti

BAB I Pendahuluan, bagian ini memuat latar belakang penulisan skripsi, rumusan masalah, tujuan adanya penelitian ini, manfaat penelitian baik teoritis maupun praktis, asumsi pengembangan, spesifikasi produk yang akan dikembangkan, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi pengembangan.

BAB II Kajian Pustaka, bagian ini berisikan landasan teori yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian yang dilakukan. Dalam bab ini juga berisikan kerangka berfikir serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

BAB III Metode Penelitian, jenis penelitian yang akan digunakan serta model pengembanganyang kan dipilih. Bab ini juga berisikan kangka-langkah pengembangan media pembelajaran sesuai dengan model pengembangan yang dipilih. Pada bab ini juga dijabarkan bagaimana proses uji coba, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian Dan Pengembangan, bab ini berisikan hasil dari proses penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil tersebut mulai dari proses *Define*, *Design*, dan *develop*. Pada bab ini juga dilampirkan hasil uji kelayakan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

BAB V Penutup, bagian ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan.

3. Bagian akhir

Bagian ini menyajikan daftar rujukan dan lampiran-lampiran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran sering dimaknai sebagai proses yang melibatkan seseorang dalam upaya mendapatkan pengetahuan, keterampilan yang dilakukan dengan memanfaatkan sebuah sumber. Kegiatan pembelajaran tersebut melibatkan guru dan siswa sebagai pelaku utama. Di dalam sebuah pembelajaran terdapat tujuan-tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut maka dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu agar tujuan tersebut dapat tercapai.

a. Pengertian media

Beberapa tokoh mendefinisikan pengertian dari media pembelajaran, yaitu sebagai berikut¹

- 1) Gerlach dan Ely mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotolitografis atau elektronis untuk menangkap dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
- 2) Heinich, dkk mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pembelajaran.
- 3) Martin dan Brigg menyampaikan bahwa, media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan pembelajaran.

¹ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), hlm. 9-10

- 4) H. Malik menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran).

Berdasarkan pengertian yang disampaikan oleh tokoh-tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan atau materi. Media pembelajaran tersebut dapat berupa alat grafis, fotolitografis, elektronik. Di dalam media pembelajaran tersebut juga berisikan sumber dan informasi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

b. Kedudukan media dalam pembelajaran

Pembelajaran memiliki sitem di dalam penerapannya. Sistem tersebut terdiri dari berbagai komponen yang memiliki kesatuan dan memiliki pengaruh antara satu dengan lainnya. Komponen-komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi.¹ Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.

¹ Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima, hlm 5.