

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media adalah sebuah alat, sebuah perantara supaya apa yang disampaikan dapat tertangkap dengan baik dan dapat dipahami secara mendalam. Pembelajaran dalam kelas ialah sebuah proses interaksi antara guru dengan murid oleh karena itu guru dianjurkan untuk sekreatif mungkin membuat pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu usaha guru dalam membuat pembelajaran agar lebih efektif dan menyenangkan ialah dengan menerapkan media pembelajaran, seperti pendapat ahli tersebut sudah jelas bahwa media adalah sebuah alat jadi dengan media guru dapat memodifikasi sebuah pembelajaran secara kreatif.

Penerapan media pembelajaran memang tidaklah mudah, guru harus membuatnya terlebih dahulu. Seiring berjalannya waktu kini pengajar dapat membuat media pembelajaran yang praktis karena teknologi yang semakin canggih dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran multimedia. Hanya dengan layar maka media itu pun jadi. Semakin modern Jaman maka semakin modern juga inovasi-inovasi media pembelajaran yang ada. Media pembelajaran sangat diperlukan bagi peserta didik, mengingat media adalah sebuah alat yang dapat menjadi perantara untuk menyampaikan materi. Peserta didik akan lebih semangat dan berimajinatif jika guru membuat inovasi-inovasi terbaru dalam sebuah pembelajaran yaitu dengan menerapkan media pembelajaran.

Pembelajaran dapat dikatakan suatu hal yang di dalamnya terdapat seorang yang belajar dan mengajar, sebuah pembelajaran akan berhasil jika keduanya

dapat saling berinteraksi dan dapat memberi serta menerima pesan dengan baik sesuai apa yang direncanakan. Pembelajaran berkaitan dengan interaksi seorang guru dan murid, oleh karena itu keduanya tidak dapat dipisahkan dalam sebuah pembelajaran.

Pembelajaran dilakukan supaya siswa mendapatkan sebuah pengetahuan yang luas dan nantinya dapat meningkatkan sikap dan keterampilan menjadi lebih baik. Pembelajaran dan media tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan karena hal tersebut merupakan satu kesatuan. Sebuah media dalam dunia pendidikan dapat diterapkan dalam sebuah proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan oleh guru dan siswa. Dalam Penggunaan media pembelajaran diperlukan sebuah pemilihan media yang cocok dengan materi yang akan disampaikan.

Berbagai macam media yang dapat diterapkan oleh pengajar di era modern ini. Oleh karena itu tentunya pengajar harus memilih media yang sesuai atau cocok untuk diterapkan di kelas. Media tidak hanya sebuah alat saja namun harus mempunyai isi untuk dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam media tersebut. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan oleh guru dan siswa. Dalam Penggunaan media pembelajaran diperlukan sebuah pemilihan media yang cocok dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran juga harus sesuai dengan tingkat siswa, kemampuan siswa, dan jumlah siswa.

Media yang digunakan oleh guru nantinya dapat diukur pengaruhnya melalui hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pengaruh media bergantung pada guru dan siswa. Bagaimana guru menyampaikan pembelajaran dengan media tersebut dan bagaimana siswa menerima pembelajaran.

Penerapan kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 banyak materi yang berbasis teks, mulai dari SMP/MTS sampai SMA/MA/SMK. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia banyak sekali teks yang diajarkan, namun dalam penelitian ini salah satunya ialah teks fabel. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Materi teks fabel mempunyai pesan moral yang dapat membantu siswa untuk mempelajari dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Teks fabel termasuk jenis teks cerita narasi yang mengandung pesan namun tokoh di dalamnya ialah hewan yang perilakunya menyerupai manusia.

Materi ini salah satu materi yang mengajarkan tentang moral. Di era modern saat ini banyak anak remaja yang sangat minim mengenai moral sehingga dalam pembelajaran teks fabel diharapkan peserta didik mampu memahami dengan baik dan dapat menerapkan sisi baik ke dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik tentunya dapat mengambil hikmah yang ada dalam isi teks fabel tersebut, untuk itulah dibuat media gambar agar siswa mampu memahami dengan cepat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu materi teks fabel sangat penting dipelajari oleh peserta didik dan dalam mempelajari materi tersebut diperlukan adanya penunjang atau alat pembelajaran, salah satunya ialah media pembelajaran.

Materi teks fabel juga dapat dibuat agar siswa lebih aktif dan memiliki keterampilan berbahasa, salah satunya keterampilan menulis. Dalam materi teks fabel peserta didik memiliki keterampilan menulis. Oleh karena itu, dalam sebuah pembelajaran teks fabel aspek menulis sangat diperlukan bagi peserta didik. Keterampilan menulis kembali rangkaian atau isi dari teks fabel yang telah

dipelajari dan dipahami dapat membantu peserta didik menuangkan imajinasinya ke dalam tulisan-tulisan yang kreatif. Adanya media pembelajaran gambar ialah untuk hal tersebut yaitu peserta didik mampu menangkap isi teks fabel dan nantinya dapat menulis kembali rangkaian gambar teks fabel menjadi cerita narasi. Menulis merupakan suatu keterampilan yang tidak mudah bagi peserta didik, karena keterampilan menulis juga membutuhkan adanya sebuah pemikiran yang matang dan baru nantinya seseorang dapat menulis sesuatu dari pikiran mereka. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa, dari keempat keterampilan yaitu berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Oleh karena itu, peserta didik diharuskan memiliki suatu keterampilan berbahasa yaitu salah satunya menulis.

Penggunaan media dalam penelitian ini ialah media berbasis visual, artinya peneliti menerapkan media gambar berangkai untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peserta didik. Gambar berangkai ini merupakan salah satu alat supaya siswa dapat berimajinasi dan menerima pesan atau pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Mengingat materi dalam penelitian ini adalah materi teks fabel, maka diperlukan penunjang supaya siswa dapat berimajinasi melalui media gambar yang diterapkan.

Penggunaan media juga dapat ditunjang dari kualitas media tersebut, keberhasilan media juga dapat terlihat dari kualitas bahan yang digunakan dan juga penataan media tersebut. Semakin kreatif pembuatnya maka media akan semakin terlihat menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2014:102-103) menjelaskan bahwa dalam penggunaan media visual, keberhasilan ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik. Penataan elemen-elemen itu harus dapat menampilkan visual yang dapat dimengerti, terang, dapat dibaca

dan dapat menarik perhatian sehingga ia mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunaannya. Jadi, dalam penggunaan media pembelajaran yang menggunakan media gambar, dapat bergantung pada kualitas bahan media dan elemen-elemen pendukung lainnya sehingga media gambar tersebut dapat terlihat menarik. Materi yang diterapkan juga dapat tersampaikan dengan baik.

Sekolah yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah SMPN 1 Arosbaya. Materi teks fabel yang diajarkan di sekolah tersebut masih seperti pembelajaran biasa pada umumnya, belum ada media yang menonjol dalam pembelajarannya. Untuk itu, perlu diterapkan media pembelajaran untuk mengetahui bagaimana pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang akan diterapkan di SMPN 1 Arosbaya dalam penelitian ini pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks fabel ialah media pembelajaran gambar. Media gambar sangat diperlukan oleh guru. Media yang disajikan oleh guru berupa gambar-gambar berangkai untuk mempermudah peserta didik dalam memahami isi teks fabel. Dalam materi teks fabel diperlukan stimulus agar siswa dapat lebih aktif memahami dan menerima pelajaran sebaik mungkin. Media pembelajaran gambar yang diterapkan pada peserta didik diharapkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap pembelajaran dan nantinya setelah pembelajaran selesai peserta didik memperoleh kesan terbaik sehingga pembelajaran mudah diingat dalam waktu jangka panjang. Media gambar dapat juga disebut media berbasis visual.

Media pembelajaran gambar berangkai memiliki manfaat yang baik dalam pembelajaran, salah satunya dalam hal pembelajaran pada materi teks fabel. Materi ini salah satu materi yang mengajarkan tentang moral, agar peserta didik

dapat mengambil hikmah yang ada dalam isi teks fabel tersebut. Untuk itu, dibuat media gambar agar siswa mampu memahami dengan cepat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menceritakan kembali apa yang dipahami dari isi teks cerita fabel tersebut.

Penggunaan media tersebut yaitu dengan disajikan gambar berangkai sehingga siswa mampu mengurutkan alur cerita dan dapat memaknai secara luas dengan bahasa sendiri. Kreativitas siswa juga dibutuhkan ketika memahami materi teks fabel sehingga siswa dapat menulis kembali isi teks fabel secara kronologis.

Media pembelajaran sangatlah penting diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Banyak hal positif yang didapatkan ketika kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media. Dalam penerapan kurikulum 2013 saat ini, banyak guru yang diharuskan kreatif mungkin untuk memodifikasi proses pembelajaran agar lebih menyenangkan dan tentunya dapat berkesan bagi peserta didik. Belajar akan bermasalah jika peserta didik dan guru tidak dapat bersama-sama membangun suasana belajar yang efektif dan kreatif, untuk itulah sangat penting bagi guru mendesain pembelajaran sebaik mungkin dengan diterapkannya penunjang pembelajaran.

Salah satu materi pelajaran Bahasa Indonesia SMP/MTS kelas VII adalah teks fabel. Teks fabel merupakan materi teks cerita yang di dalamnya berisi tentang ajaran-ajaran moral dan diceritakan melalui tokoh hewan. Untuk itu, butuh pemahaman yang lebih mendalam dari peserta didik. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia media yang digunakan harus dapat menunjang siswa menjadi positif dan kegiatan belajar dapat tersampaikan dengan baik melalui media. Tidak

hanya berpatokan media saja, tetapi model dan strategi juga harus dipilih sebaik mungkin. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, perlu dilakukan suatu penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Gambar Berangkai Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Arosbaya”.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMPN 1 Arosbaya ?
- 2) Bagaimana Pengaruh media pembelajaran gambar berangkai terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel pada siswa kelas VII SMPN 1 Arosbaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan keterampilan menulis teks cerita fabel siswa kelas VII SMPN 1 Arosbaya
- 2) Mendeskripsikan Pengaruh media pembelajaran gambar berangkai terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel pada siswa kelas VII SMPN 1 Arosbaya

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan informasi tentang pengaruh media pembelajaran gambar berangkai terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel pada siswa.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menambah wawasan dan dapat dijadikan bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru dan dapat menjadi masukan dalam mengajar.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat menjadi wawasan bagi siswa mengenai media pembelajaran yang digunakan.
- d. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi kinerja guru dan meningkatkan kualitas pendidikan.

1.5 Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya (Siregar, 2015:65). Hipotesis merupakan jawaban penelitian terhadap rumusan masalah yang akan diteliti. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini termasuk hipotesis asosiatif. Menurut Siregar (2015:67) hipotesis asosiatif ialah hipotesis yang bersifat hubungan/pengaruh, karena untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran gambar berangkai terhadap keterampilan menulis teks fabel. Berdasarkan uraian yang telah di kemukakan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ialah:

Ho: Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran gambar berangkai terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel kelompok siswa eksperimen sebelum dan sesudah.

Ha: Terdapat pengaruh media pembelajaran gambar berangkai terhadap keterampilan menulis teks cerita fabel kelompok eksperimen sebelum dan sesudah.

1.6 Definisi Operasional

- 1) Pengaruh menurut KBBI adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Jadi pengaruh dapat diartikan sebagai akibat yang ditimbulkan dari sesuatu hal baik itu berupa seseorang atau benda (KBBI, 2008)
- 2) Media pendidikan atau media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas (Arsyad, 2014: 6).
- 3) Media visual ialah media yang berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda (Arsyad, 2014: 89). Pembelajaran gambar berangkai (visual) adalah media pembelajaran yang berupa gambar-gambar yang dirangkai secara berurutan untuk membantu siswa memahami materi.
- 4) Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 2013:22).
- 5) Teks cerita fabel adalah teks narasi yang menceritakan tentang kehidupan binatang, namun tingkah lakunya seperti manusia. Fabel atau cerita binatang ialah salah satu bentuk cerita (tradisional) yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Binatang-binatang tersebut dapat berpikir dan berinteraksi layaknya manusia (Nurgiyantoro, 2016: 190)