

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Indonesia mengindikasikan bahwa kemampuan menyimak belum optimal. Media pembelajaran yang merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peran penting dalam membantu siswa mencapai kompetensi dasar dan standar kompetensi. Secara garis besar, media pembelajaran dan bahan ajar mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap atau nilai yang harus dipelajari siswa. Materi pelajaran bahasa Indonesia terdiri atas komponen kemampuan berbahasa dan bersastra yang meliputi aspek mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Zulaeha dan Rahman 2009). Aspek menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang dikuasai siswa di awal perkembangannya sehingga menyimak perlu mendapat perhatian lebih, terutama dalam dunia pendidikan. Materi ajar yang menggunakan komunikasi searah membuat siswa jenuh, tidak terinspirasi, dan tidak berkembang karena tidak dapat mengeksplorasi diri.

Pembelajaran yang hanya terpusat pada guru dan mengesampingkan pentingnya media ajar yang efektif, kreatif, dan inovatif membuat siswa lemah, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Selain itu, penyajian materi ajar juga lebih menekankan pada teori.

Pengembangan media pembelajaran menyimak dirasa perlu untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa sehingga mampu mengantarkan siswa pada ketercapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar

dengan lebih optimal. Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap (M. Sobry Sutikno(2009)).Hal ini semakin menguatkan argumen peneliti untuk memasukkan nilai-nilai moral dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Cerita fabel merupakan salah satu sarana untuk menanamkan nilai-nilai moral yang berkembang di masyarakat, mengingat fabel sarat dengan nilai-nilai moral yang mampu untuk membentuk kepribadian yang baik. Dengan demikian, pengintegrasian fabel dalam pembelajaran dirasa mampu untuk membuat generasi muda turut serta berkontribusi dalam menanamkan nilai-nilai moral yang baik dan berkembang di masyarakat untuk membentuk manusia seutuhnya,selain dari pada itu cerita fabel jugaberfungsi untuk konservasi dan pelestarian sumber daya alam, untuk pengembangan sumber dayamusia, untuk pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan, memilikimakna sosial misalnya upacara integrasi komunal/kerabat, etika dan moral.

Upaya menumbuhkembangkan nilai-nilai moral dalam diri siswa melalui jalur pendidikan, salah satu strategi yang ditempuh adalah melalui pengintegrasian materi fabel dalam matapelajaran Bahasa Indonesia.Berdasarkan penjelasan di atas, langkah pengintegrasian materi fabel dalam mata pelajaran khususnya Bahasa Indonesia diharapkan mampu memupuk dan membentuk nilai-nilai moral sehingga mereka mampu untuk turut serta mengambil contoh moral yang ada dalam cerita fabel yang ada di daerahnya.

Seluruh kompetensi dasar dalam pembelajaran harus dapat dicapai siswa secara maksimal, begitu juga dengan kompetensi menyimak. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Swasta Kartini Utama Sei Rampah, pembelajaran menyimak belum mencapai hasil yang maksimal. Kendala yang dihadapi oleh guru dalam kegiatan menemukan pokok-pokok informasi, yaitu 1) motivasi belajarsiswa yang masih rendah, 2) guru yang belum bisa mengelola pembelajaran dengan baik, dan 3) media ajar yang digunakan di kurang memadai. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa yang rendah adalah penyajian materi dan pembelajaran yang masih terpusat pada guru. Selain itu, pembelajaran yang searah menjadikan siswa kurang mampu mengeksplorasi dirinya. Faktor lain kurang berminatnya siswa mengikuti pembelajaran menyimak di sekolah adalah guru belum dapat mengelola pembelajaran dengan baik. Dari observasi awal yang dilakukan peneliti menemukan fenomena bahwa proses pembelajaran tidak menarik.

Pembelajaran menyimak, guru masih menggunakan media yang disampaikan dengan dibacakan kepada siswa. Materi yang ada juga kurang menyajikan muatan yang menarik siswa untuk turut serta aktif dalam pembelajaran. Berangkat dari kondisi yang demikian, maka tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia belum dapat terpenuhi terutama mengenai kemampuan siswa dalam menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya Indonesia menjadi kurang maksimal karena keterampilan menyimak siswa masih rendah.

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan di atas, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran menyimak fabel berbasis multimedia untuk siswa sekolah menengah pertama mudah untuk dipahami. Penelitian diawali

dengan mengkaji lebih mendalam analisis kebutuhan subjek penelitian yang kemudian akan digunakan sebagai landasan rumusan pengembangan media pembelajaran menyimak fabel berbasis multimedia bagi peningkatan keterampilan menyimak fabel. Media pembelajaran menyimak fabel berbasis multimedia interaktif diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta terhadap daerah, mempermudah, dan menggugah semangat siswa dalam pembelajaran menyimak fabel. Adanya pengembangan media ajar pembelajaran menyimak fabel berbasis multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu guru atau pendidik dalam membelajarkan dan mempraktikkan menyimak fabel berbasis multimedia pada siswa kelas VIII SMP agar pembelajaran lebih komunikatif, variatif, dan menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor pada siswa. Media ajar tersebut mengajarkan siswa untuk mengenal moral/etika, sehingga siswa dapat mengenal, memahami, dan bermoral/beretika serta menumbuhkan rasa cinta sesama makhluk. Kebutuhan pembelajaran yang kini bersifat otonomi dalam pendidikan perlu adanya pengembangan media ajar menyimak berbasis multimedia interaktif. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media bahasa dan sastra Indonesia khususnya media pembelajaran menyimak fabel berbasis multimedia pada siswa SMP kelas VIII.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam pembelajaran menyimak fabel disebabkan oleh dua faktor, yaitu :

1. Faktor Siswa
 - a. Pada umumnya siswa kurang antusias dalam pembelajaran menyimak

karena materi yang disampaikan dianggap sulit untuk dipahami;

b. Tingkat pemahaman, konsentrasi, dan daya analisis siswa yang masih relatif rendah;

c. Siswa tidak terbiasa menyimak fabel.

d. Siswa menganggap pembelajaran menyimak tidak penting.

2. Faktor guru

a. Kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan dan mengembangkan materi pembelajaran menyimak.

b. Guru masih bertindak sebagai sumber utama pemberi informasi tanpa mengajak siswa untuk berusaha mencari informasi sendiri.

c. Soal-soal yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran menyimak cenderung teoretis, padahal untuk mengetahui kemampuan keterampilan menyimak dibutuhkan alat evaluasi yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi penelitian ini pada “Pengembangan Media Ajar Menyimak Fabel Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas VIII SMP Kartini Utama”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Apakah tingkat keterpenuhan kebutuhan pengembangan media Ajarsudah sesuai dengan pembelajaran menyimak siswa kelas VIII SMP Kartini Utama?
2. Bagaimanakah pengembangan media ajar menyimak fabel berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan pembelajaran menyimak siswa kelas VIII SMP Kartini Utama?
3. Apakah bahan ajar menyimak fabel berbasis multimedia interaktif efektif untuk siswa kelas VIII SMP Kartini Utama?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan materi pembelajaran menyimak fabel berbasis multimedia interaktif berbentuk CD pembelajaran.
2. Untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mengajar sehingga pembelajaran menyimak tidak berjalan searah yang pada akhirnya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sesuai kebutuhan siswa.
3. Untuk membuat pembelajaran menjadi efektif, maka didesain *prototipe* mengenai produk pengembangan materi pembelajaran menyimak fabel berbasis multimedia berbentuk CD pembelajaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Pengembangan ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah keterampilan menyimak fabel. Hasil dari

penelitian ini diharapkan dapat memberi banyak manfaat, baik berupa manfaat secara praktis maupun manfaat secara teoretis yang dijabarkan sebagai berikut :

A. Manfaat teoretis

1. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan penambah khasanah di bidang menyimak fabel.
2. Sebagai sumbangan pemikiran dan bahan acuan bagi guru, pengelola, pengembang lembaga pendidikan dan peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji dan mengembangkan secara lebih mendalam tentang pengembangan media ajar menyimak fabel berbasis multimedia interaktif.

B. Manfaat praktis

1. Untuk guru mata pelajaran Bahasa Indonesia agar dapat lebih antusias dalam mengajarkan pembelajaran menyimak fabel sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat.
2. Bagi siswa, mereka akan lebih senang dengan pembelajaran menyimak fabel karena adanya materi yang menarik untuk siswa.
3. Untuk sekolah adalah untuk memberi dorongan bagi sekolah dalam menciptakan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswanya.
4. Adapun manfaat praktis untuk peneliti yang lain adalah sebagai peletak dasar kajian penelitian yang sama dalam menyimak fabel.