

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Media merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki kemampuan untuk (1) menyajikan peristiwa yang kompleks dan rumit menjadi lebih sistematis dan sederhana, (2) meningkatkan daya tarik dan perhatian pembelajaran, dan (3) meningkatkan sistematis pembelajaran. Sadiman (2009:4) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru atau pendidik dalam menciptakan berbagai situasi kelas, menentukan metode pengajaran yang akan dipakai dalam situasi yang berlainan, dan menciptakan iklim emosional yang sehat diantara siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang abstrak dan asing dalam pembelajaran menjadi konkret dan mudah dimengerti oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Kegiatan pembelajaran terkadang berlangsung tidak efektif dan efisien. Banyak waktu, tenaga, dan biaya yang terbuang sia-sia sedangkan tujuan belajar

tidak dapat tercapai bahkan terjadi kesalahpahaman dalam komunikasi antara pendidik dan siswa sehingga siswa merasa bosan ketika dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Aditya Pradana (2013) dalam skripsinya yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Puisi Dalam Bentuk VCD Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Untuk SMP Kelas VII* menyatakan bahwa peneliti melakukan analisis data kebutuhan belajar peserta didik ditemukan kendala yang sering dialami siswa ketika proses pembelajaran berlangsung salah satunya media yang digunakan oleh guru tidak menarik sehingga menimbulkan rasa bosan dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan 3 guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di tiga sekolah, yaitu di SMP N 1 Wanadadi, SMP N 2 Wanadadi, dan SMP N 4 Kalibening Banjarnegara diperoleh data bahwa penggunaan media pembelajaran menulis puisi di tiga sekolah tersebut masih menggunakan media konvensional berupa gambar. Di SMP N 1 Wanadadi guru menggunakan gambar yang ditampilkan melalui LCD maupun gambar yang dicetak untuk membantu merangsang ide dan diksi siswa dalam pembelajaran menulis puisi, sementara di SMP N 2 Wanadadi dan SMP N 4 Kalibening masih sebatas menggunakan media gambar cetak atau potret untuk menulis puisi. Ketiga guru tersebut memiliki pendapat yang sama mengenai kualitas dan keefektifan media gambar dalam pembelajaran menulis puisi. Kendala lain adalah hasil karya siswa dalam menulis puisi masih terpaku dengan diksi yang baku dan bait yang dibuat cenderung mirip dengan pantun. Selain itu rima yang digunakan kurang mampu mendukung maksud dan suasana puisi, tipografi belum tepat, tampilan puisi kurang menarik,

serta ketidakpahaman siswa menyesuaikan isi puisi dengan tema yang mereka pilih menjadi indikator belum tercapainya kegiatan pembelajaran yang diharapkan.

Teknik pembelajaran konvensional merupakan teknik pembelajaran yang hanya mengutamakan pengetahuan yang bersumber dari guru semata dan tidak menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi. Sehubungan dengan penelitian yang mengangkat materi menulis pantun, berdasarkan hasil wawancara dan observasi langsung peneliti sewaktu mengadakan Program Pengalaman Lapangan Terpadu (PPL-T) di SMP Tanjung Morawa Bersubsidi, peneliti melakukan analisa tentang pembelajaran pantun dengan cara menguji kemampuan siswa di dalam memahami maupun menulis pantun dan wawancara dengan guru. Hasilnya sebagian besar siswa mampu menguasai teori pantun, dan strukturnya. Akan tetapi, dari segi praktiknya, minat siswa terhadap menulis pantun tergolong rendah terlihat dari hasil tes yang dilakukan dari 32 siswa yang diujikan hanya 14 orang yang mencapai nilai KKM (75) dan siswa lainnya tidak mencapai nilai KKM. Hal tersebut mengindikasikan bahwa keterampilan siswa dalam menulis pantun masih rendah.

Guru yang cakap dalam memberi teori tentang pantun, namun belum bisa menunjukkan kemampuannya dalam menulis pantun merupakan penyebab utama dari rendahnya nilai siswa. Sehingga belum adanya keberanian dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran. Dalam pembelajaran guru terkadang masih menggunakan metode pembelajaran yang cenderung monoton seperti menjelaskan materi sampai habis dan memberikan tugas pribadi pada siswa. Dalam hal ini pun

sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kembali keterampilan menulis pantun. Faktor lainnya adalah minimnya sarana dan prasarana penunjang kebutuhan siswa dalam menulis pantun. Selain itu siswa hanya menulis pantun di saat ada tugas dari guru.

Keterampilan menulis pantun siswa dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai terlihat minim, hal ini sesuai dengan hasil penelitian Marlina (2013) dalam jurnal nya yang berjudul *Kemampuan Menulis Pantun Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Tanjung Pinang* menunjukkan nilai kemampuan menulis pantun siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Tanjungpinang pada aspek persajakan pantun yaitu 62,38 dan nilai kemampuan menulis pantun pada aspek kesesuaian sampiran dan isi pantun yaitu, 49,75. Dari kedua aspek tersebut, kemampuan menulis pantun siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 7 Tanjungpinang berkategori sedang, yaitu dengan nilai 56,06. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis pantun siswa kelas VII masih terlihat kurang, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu ketika diminta untuk menulis pantun siswa merasa kebingungan, terdapat pantun yang sama, terdapat pola persajakan yang tidak bersajak ab-ab/aa-aa, dan kurangnya pemahaman dalam menentukan sampiran dan isi pantun.

Masalah dari kurangnya keberadaan dari sebuah media pembelajaran dan penggunaannya masih menjadi masalah yang sering ditemukan di sekolah-sekolah dewasa ini. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang pernah dibahas oleh peneliti Teza Febriana Pramustika (2011) *Pengembangan Media VCD Pembelajaran Berwawancara Berbasis Meningkatkan Kemandirian Anak Bagi*

Siswa Kelas V Sekolah Dasar disebutkan dalam skripsinya bahwa pembelajaran dengan tidak menggunakan media sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi wawancara. Apabila kemampuan guru masih minim, tentunya harus ada alat bantu yang bisa memudahkan siswa dan guru dalam proses penyampaian materi pelajaran dan setelah dilakukannya analisis data kebutuhan siswa dinyatakan bahwa kebanyakan guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar padahal media juga berperan dalam mengantisipasi kurang jelasnya pemahaman siswa terhadap penjelasan guru dan disebutkan juga bahwasanya jenis media yang menarik dan dapat membantu dalam pembelajaran wawancara yaitu media *audio-visual*. Media *audio-visual* ini merupakan media yang dapat di dengar dan dilihat sehingga siswa akan lebih memahami isi atau pesan informasi yang akan disampaikan melalui media tersebut.

Media pembelajaran yang dikatakan sesuai adalah media pembelajaran yang mampu membuat siswa memahami dan melihat dunia luar tanpa harus meninggalkan kelas atau ruangan. Lebih baik lagi jika media tersebut selain mampu meningkatkan perhatian siswa dan mengandung pengetahuan dasar mengenai keterampilan pemahaman menulis pantun. Namun, media pembelajaran yang ada mayoritas bersifat satu arah dan masih terbatas pada media visual berupa gambar maupun media audio visual seperti tayangan rekaman peristiwa. Nilai-nilai yang terdapat dalam gambar maupun tayangan tersebut belum diuraikan secara langsung untuk diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari. Materi pendukung yang ada selama ini juga masih sangat kurang sesuai, misalnya dalam

kesesuaian dengan perkembangan ilmu dan teknologi, keterkinian contoh, kemenarikan materi, evaluasi, dan latihan masih belum mampu menginspirasi siswa untuk mendorong mencari informasi yang lebih jauh.

Media yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan selain mampu memotivasi siswa untuk mencintai kegiatan menulis pantun juga mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran menulis pantun. Untuk menghadapi berbagai tantangan tersebut, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran menulis pantun berbentuk VCD untuk SMP kelas VII. Media pembelajaran ini akan lebih efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran pantun. Keunggulan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media tersebut cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran menulis pantun karena bersifat interaktif dan tidak monoton. Keunggulan lainnya adalah selain diperuntukan untuk pembelajaran di tingkat SMP juga telah disesuaikan untuk dapat digunakan oleh pengguna umum untuk meningkatkan kemampuan menulis pantun.

Berdasarkan kasus tersebut, penulis terdorong untuk melakukan pengembangan media pembelajaran menulis pantun. Pengembangan media pembelajaran menulis pantun nantinya akan diintegrasikan dalam bentuk VCD (*Video Compact Disc*).

Materi pantun terdapat pada pembelajaran kelas VII SMP di Kurikulum 2013. Berikut disajikan tabel kompetensi inti dan kompetensi dasar puisi rakyat.

Tabel 1.1

## KI dan KD Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA/MA

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.14 Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang dibaca dan didengar.	4.14 Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang dibaca dan di dengar.

Mendukung tercapainya kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis pantun sebagaimana tercantum dalam kompetensi dasar, maka dilakukan pengembangan. Pengembangan berarti menciptakan sesuatu yang baru atau mengembangkan konsep yang telah ada menjadi lebih baik dengan inovasi. Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran menulis pantun untuk siswa kelas VII. Pengembangan ini nantinya dapat digunakan sebagai tambahan materi atau referensi mengajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sudah ada. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan meningkatkan minat dan kreativitas siswa dalam menulis pantun. Selain itu dapat membantu guru dalam mengelola pembelajaran yang efektif dan efisien, dan juga dapat menjadi referensi dalam pembelajaran menulis pantun.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengangkat suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Dalam**

**Bentuk VCD (*Video Compact Disc*) Untuk Menulis Pantun Siswa Kelas VII SMP Tanjung Morawa Bersubsidi Tahun Pelajaran 2018/2019”**

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. media yang digunakan oleh guru tidak menarik.
2. media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional.
3. media pembelajaran kurang sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
5. minimnya minat siswa dalam pembelajaran.
6. kurangnya pemahaman siswa dalam menulis pantun.

**C. Pembatasan Masalah**

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka permasalahan perlu dibatasi. Agar permasalahan yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan lebih terarah. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dibatasi bahwa penelitian ini adalah membahas masalah yang terdapat pada siswa yang sesuai dengan Kompetensi Inti 3.14 Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang dibaca dan didengar dan Kompetensi Dasar 4.14 Menelaah struktur dan kebahasaan puisi rakyat (pantun, syair, dan bentuk puisi rakyat setempat) yang dibaca dan di dengar oleh siswa kelas VII SMP Tanjung Morawa Bersubsidi Tahun Pembelajaran 2018/2019.

#### **D. Rumusan Masalah**

Agar penelitian ini menjadi lebih terarah, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk VCD untuk menulis pantun yang sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan guru dan siswa SMP kelas VII?
2. bagaimanakah hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran dalam bentuk VCD untuk menulis pantun yang sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan guru dan siswa SMP kelas VII?
3. bagaimanakah efektivitas media pembelajaran dalam bentuk VCD untuk menulis pantun SMP kelas VII?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

1. mengetahui proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk VCD untuk menulis pantun yang sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan guru dan siswa SMP kelas VII.

2. mengetahui hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran dalam bentuk VCD untuk menulis pantun yang sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan guru dan siswa SMP kelas VII.
3. mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran dalam bentuk VCD untuk menulis pantun SMP kelas VII.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini dilakukan adalah :

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, produk media pembelajaran yang dihasilkan peneliti dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya pada bidang penelitian pengembangan pada bahasan pantun. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, menginspirasi siswa, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa untuk menulis pantun.

##### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

###### **a. Bagi Siswa**

1. Memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia sehingga pembelajaran lebih bermakna.

2. Melalui media pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa.

b. Bagi Guru

1. Memberikan bekal pengetahuan, pengalaman, motivasi, berinovasi, dan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di SMP yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan pendidik serta sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran.
2. Guru yang memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran inovatif dan menyenangkan akan mampu pula untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif.

c. Bagi Sekolah

1. Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam upaya memperbaiki proses belajar-mengajar dan mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran menulis pantun pada siswa SMP kelas VII.

d. Bagi Peneliti Lain

1. Dapat dijadikan sebagai pelengkap terutama dalam hal bagaimana mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran menulis pantun.
2. Penelitian ini juga dapat dijadikan dasar untuk penelitian selanjutnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY