

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Konsep pendidikan secara sederhana dapat dimengerti sebagai suatu kegiatan mempelajari sebuah keterampilan, suatu pengetahuan, dan sebuah budaya dari kelompok tertentu yang sifatnya turun-temurun antar generasi dengan jalan pelatihan, berbentuk pengajaran, hingga dalam bentuk riset. Pendidikan atau *Education* (dalam Bahasa Inggris) jika ditinjau secara etimologi merupakan kata yang diambil dari bahasa latin (*Eductum*), kata ini merupakan rangkaian dari “E” dan “Duco”, “E” mengandung arti sebagai suatu perkembangan yang mulanya dari dalam lalu keluar, sedangkan kata “Duco” sering diartikan dengan pertumbuhan. Penjelasan mengenai konsep pendidikan tersebut dapat disederhanakan sebagai sebuah tindakan atau upaya untuk mengembangkan kompetensi serta keterampilan yang dimiliki seseorang individu.

Pendidikan oleh Ki Hajar Dewantara dimaknai sebagai usaha untuk mengarahkan kompetensi diri yang dimiliki seseorang anak maupun siswa, tindakan ini semata-mata dilakukan untuk mengantarkannya kepada kondisi kebahagiaan dan pada tingkat keamanan yang maksimum. Kedua, mengambil pemikiran Martinus Jan Langeveld, Martinus memaknai pendidikan sebagai sebuah upaya membantu anak menjadi mandiri sehingga dapat berperilaku bertanggung jawab. Pendidikan merupakan pembinaan yang dilakukan oleh seseorang yang telah dewasa kepada orang yang belum dewasa. Ketiga, Ahmad D. Marimba mengartikan konsep pendidikan sebagai tindakan sadar dalam bentuk

pembimbingan yang dilakukan oleh seseorang pendidik baik di sisi rohani manusia maupun jasmaninya. Keempat, konsep pendidikan yang diambil dari Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003, didalamnya ditegaskan secara formal bahwasannya pendidikan merupakan tindakan yang dilakukan secara langsung serta pelaksanaannya secara sistematis dengan tujuan pembangunan lingkungan belajar, tindakan ini dilakukan dengan tujuan untuk memperkuat nilai spiritual yang dimiliki seseorang, kecerdasan yang pada manusia, manajemen diri, memperkuat kepribadian seseorang, penguatan moral diri, serta daya terampil yang melekat pada seseorang individu (personal), lingkungan sekitar, suatu bangsa, hingga dalam tataran dunia.

Berdasarkan beberapa definisi atau pemaknaan konsep pendidikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses pembelajaran bagi siswa untuk memiliki pemahaman tertentu dan membuat mereka berpikir kritis.

Pendidikan diklaim sebagai kebutuhan primer setiap manusia, dengan demikian maka keberadaanya begitu dibutuhkan. Pendidikan adalah proses membangun karakter dan menggali potensi manusia. Menurut Sadiman (2014:3) seseorang belajar ketika ada perubahan perilaku. Perubahan harus merupakan hasil interaksi dan kolaborasi. Melalui proses pendidikan seseorang akan dapat memperbaiki kondisi pribadi serta kehidupannya menjadi lebih baik dari yang sebelumnya. Seseorang dikatakan belajar jika mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya. Satu dari beberapa tujuan pendidikan yakni memperluas wawasan yang dimiliki seorang individu. Dengan demikian maka sifat bijaksana yang dimiliki oleh seorang individu dapat menjadi nilai tambah dalam persaingan

di era terkini. Perlu diketahui bahwasannya pendidikan dan teknologi merupakan dua hal yang memiliki hubungan kausalitas dan tidak dapat terlepas satu dengan lain.

Pendidikan yang maju sangat dipengaruhi oleh teknologi yang maju pula. Pendidikan yang maju menjadi hal penting bagi masyarakat agar selalu mendapatkan materi yang *up-to-date*. Langkah efektif yang dapat ditempuh yakni dengan inovasi-inovasi yang terus diberikan oleh tenaga pendidik. Salah satu inovasinya yakni media pembelajaran yang selalu berkembang, hal tersebut sangatlah diperlukan dan sangatlah mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Pesatnya perkembangan dari teknologi serta akses informasi yang kini semakin mudah berpengaruh pada berubahnya cara pandang peserta didik. Jika perubahan tersebut diabaikan oleh guru, maka proses pembelajaran tidak akan menarik bagi siswa.

Proses pengajaran menurut Munir (2010:2) dapat dengan mudah dan terbantu saat dilakukan bilamana tenaga pendidik menggunakan media pembelajaran. Dengan begitu maka media pembelajaran yang selalu berkembang sangatlah penting guna mensupport empat rekomendasi yang disarankan oleh UNESCO, empat rekomendasi tersebut adalah *learning to live together* atau belajar untuk hidup bersama, *learning to know* atau belajar untuk mengetahui, *learning to be* atau belajar menjadi/meningkatkan, dan *learning to do* atau belajar melakukan.

Sejalan dengan empat rekomendasi yang diberikan oleh UNESCO tersebut di atas, maka kemudahan siswa dalam belajar atau penguasaan atas berbagai informasi dengan cepat dilakukan, keberadaan media pembelajaran akan membuat peserta didik semakin mandiri dalam mengambil tindakan atas suatu hal, siswa dapat belajar membentuk kelompok, dan melalui media, siswa juga dapat meningkatkan keterampilannya.

Dari hasil observasi penulis di SMP Negeri 1 Labuhan Deli, guru mengatakan bahwa kegiatan proses belajar mengajar materi teks fabel dalam memahami yang jelas tentang teks fiksi siswa di sekolah kurang baik dan hasil belajarnya masih terbatas. Hasil yang rendah terlihat dari minat belajar siswa dan hasil praktik pemahaman siswa terhadap teks fiksi masih mencapai nilai 70. Sampai saat ini, media pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan teks fabel masih belum bisa diaplikasikan oleh tenaga pendidik secara optimal. Realitas memperlihatkan bahwasannya tenaga pendidik masih memakai LKS dan buku teks sebagai media pembelajaran dalam mempelajari teks fabel, dengan demikian saat memberikan jawaban pada bagian tersebut terlihat jauh dari kata efektif.

Guru/pendidik seharusnya memakai media pembelajaran dalam menyampaikan informasi atau ilmu pengetahuan kepada peserta didik dengan tepat, secara spesifik dalam materi teks fabel. Kegiatan belajar yang terfokus pada guru membuat siswa menjadi pasif saat pelajaran di dalam kelas berlangsung. Kemunculan *ispring* sebagai media pembelajaran pada materi teks fabel di kelas,

memperlihatkan efektifitas kegiatan belajar karena siswa harus rajin dan kreatif serta proses pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan bagi siswa.

Kegiatan belajar mengajar yang membosankan karena adanya umpan balik dari siswa yang tidak aktif, kurangnya umpan balik dari siswa, dan umpan balik yang diberikan oleh siswa yang terbatas, karena presentasi guru kurang berjalan dengan baik karena wawasan dan pengetahuan serta pengalaman siswa tidak terbuka luas yang mengakibatkan siswa jadi kurang aktif di dalam kelas.

Proses pembelajaran tertinggi secara sederhana dapat dimengerti dari kegiatan pembelajaran praktis dan perolehan peserta didik dalam bentuk hasil belajar, pengamatan pada dua hal tersebut dapat membantu seluruh stakeholder dalam dunia pendidikan untuk memaksimalkan kualitas pendidikan di Negara Indonesia. Penerapan kurikulum 13 mengubah kegiatan belajar yang mulanya terkonsentrasi pada tenaga pendidik menjadi terfokus pada siswa selaku peserta didik. Dalam kurikulum tersebut siswa dituntut untuk rajin membaca, status guru hanya menjadi pembimbing dan teman belajar. Dengan demikian suasana menyendangkan di dalam kelas harus terbangun, dan guru berperan dalam pembangunan suasana kelas yang menyenangkan tersebut. Asumsi yang diambil dari Sadiman (2014: 8) bahwasannya alat mampu dipakai sebagai alternatif untuk mentranfer pesan visual kepada peserta didik, pesan tersebut dapat berbentuk suara dan visual, yang demikian itu dapat menjauhkan ucapan yang kemungkinan dapat terjadi bilamana alat peraga digunakan. Dalam hal ini seseorang tenaga pendidik dituntut untuk dapat menciptakan suatu media pembelajaran yang tersusun atas berbagai perangkat.

Ispring sebagai media pembelajaran dikembangkan penulis dengan harapan dapat memotivasi serta mendorong siswa untuk memahami materi teks fabel, karena dalam media pembelajaran berbasis *ispring* terdapat lebih dari satu kombinasi media dalam rangka penyampaian seluruh info dalam bentuk audio, teks, grafik, maupun video pada media pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diintegrasikan ke dalam CD dan link agar lebih mudah digunakan siswa dalam belajar mandiri. Oleh karena itu, guru perlu menambahkan media pembelajaran saat mengajar di kelas, yaitu guru dapat menggunakan Microsoft Powerpoint. Aplikasi ini bisa dan mampu untuk diintegrasikan dengan sejumlah program lainnya agar dapat mengoptimalkan manfaatnya. *Ispring* merupakan salah satu dari sejumlah program yang dapat diintegrasikan dengan Microsoft Powerpoint. Materi ajar bahasa Indonesia merupakan salah satu materi yang berguna bagi siswa dalam proses pengembangan kreasi berfikirnya. Untuk itu, kajian terhadap karya sastra perlu ditingkatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti berkeinginan untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran berbasis *ispring* untuk meningkatkan minat baca dan belajar peserta didik, serta menghasilkan nilai dari proses belajar yang relevan. Hal ini sejalan dengan kurikulum 2013 yang memasukkan inovasi-inovasi terkait teks fiksi.

Kesulitan peserta didik saat membaca serta memahami materi teks fabel dapat diatasi dengan *ispring*. Bilamana bahan ajar dan bahan bacaan membutuhkan contoh kehidupan nyata, media pembelajaran berbasis *ispring*

dapat membantu siswa, karena dalam media pembelajaran berbasis *ispring* terdapat kombinasi banyak media, kombinasi tersebut dalam bentuk audio, gambar, video, grafik, audio, dan teks.

Realitas memperlihatkan bahwasannya pendidik sejauh ini belum secara maksimal mengoptimalkan potensi-potensi yang telah ada. Sejauh ini tenaga pendidik belum terlihat inovatif untuk memunculkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi sebagai dasarnya, secara spesifik hal di atas mayoritas dilakukan oleh tenaga pendidik yang tidak menggunakan *ispring* sebagai media pembelajarannya, karena tenaga pendidik hanya memakai media pembelajaran sederhana atau klasik saat proses kegiatan belajar berjalan.

Berkaitan dengan hal tersebut, pertanyaan yang dapat dikembangkan antara lain peran buku sastra (mitos) di masyarakat; sedikit atau tidak sama sekali mencerminkan budaya dan struktur masyarakat sekitar. Namun faktanya ketika peneliti melihat dan membaca di jurnal-jurnal sebelumnya, tugas pemahaman dan identifikasi menjadi sulit dan jauh dari yang diharapkan karena kurangnya minat baca siswa. Peneliti melakukan observasi di sekolah SMP Negeri 1 Labuhan Deli dengan mewawancarai Ibu Farida Hanum, S.Pd. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan memahami dan mengidentifikasi struktur dan unsur teks fiksi siswa masih rendah dengan nilai 75 KKM yang diberikan oleh guru. Namun peneliti ingin menguji kembali kemampuan siswa dalam memahami dan mengidentifikasi unsur dan struktur teks fiksi sehingga peneliti dapat memperoleh informasi faktual. Dengan demikian maka peneliti hendak melakukan riset mengenai media

pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajar materi teks fabel pada siswa.

Hal ini didukung oleh peneliti oleh Ida Sari Rahmawati (2016) "*Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel Dengan Macro Media Flash Bagi Siswa SMP*" Media membaca yang dikembangkan berupa software berbasis macromedia flash. dan video yang dikombinasi kemudian di kemas dalam CD. Media Pembelajaran ini dirancang untuk memenuhi pengetahuan dasar dalam menulis fiksi tergantung pada konteks isi teks fabel. Tujuan dari media pembelajaran ini dikembangkan adalah (1) Peserta didik mampu menentukan ide atau topik untuk dikembangkan menjadi teks fiksi, (2) Peserta didik mampu menentukan kategori cerita dalam teks fiksi, (3) Peserta didik mampu menentukan penokohan beserta tokohnya pada naskah fiksi, (4) Peserta didik mampu mengembangkan latar dalam teks fiksi, (5) Peserta didik mampu menentukan sudut pandang yang digunakan dalam teks fiksi, (6) Peserta didik mampu memproduksi awal cerita yang menarik, (7) Peserta didik mampu mengembangkan rangkaian peristiwa dalam teks fiksi, dan (8) Peserta didik mampu membuat kesimpulan cerita yang mengandung pesan moral.

Menurut penelitian Reza Gharini (2018) "*Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel Bagi Peserta Didik Smp Kelas VII*" Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ditetapkan yakni, *pertama*, melakukan tindakan analisis atas segala hal yang dibutuhkan dalam upaya pengembangan media pembelajaran kartu bergambar yang nantinya akan digunakan sebagai alternatif pendukung daya kreatif siswa

Sekolah Menengah Pertama (SMP) saat kegiatan penyusunan teks fabel dilakukan sesuai dengan cara pandang tenaga pendidik dan siswa. *Kedua*, memberikan penjelasan tentang prinsip yang digunakan dalam pengembangan media visual pada kartu bergambar. *Ketiga*, memperoleh jenis kartu foto tertentu. *Keempat*, memberikan deskripsi atas tindakan pengujian yang telah dilakukan serta peningkatan dari modelnya. Riset tersebut memakai lima metode riset dan pengembangan, yaitu validasi produk, perbaikan desain, desain produk, survei pendahuluan, dan awal pengembangan prototipe. Output yang diperoleh dari riset ini yakni media bacaan bergambar kartu mampu menjadi penunjang bagi kecerdasan siswa saat melakukan penyusunan narasi fiksi dilakukan. Fakta tersebut dikuatkan dengan hasil uji validasi di kelas delapan (VII) oleh guru bahasa Indonesia yang hasil rata-ratanya menunjukkan angka 84. Sedangkan angka 87,2 ditemukan sebagai rata-rata dari jumlah nilai yang diberikan oleh dosen ahli.

Sejalan dengan bahasan sebelumnya, bahwasannya penulis hendak melakukan pengembangan media pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar siswa di kelas VII dalam materi teks fabel dengan *Ispring* sebagai basisnya. Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Fable Berbasis *Ispring* Kelas VII SMP Negeri 1 Labuhan Deli”.

B. Identifikasi Masalah

Sejalan dengan uraian latar belakang masalah pada bahasan sebelumnya, peneliti menyajikan beberapa poin yang berisi identifikasi masalah penelitian, poin-poin tersebut yakni sebagai berikut:

1. Desain media pembelajaran yang minim memberikan dampak pada belum efektifnya pembelajaran.
2. Minimnya pemakaian media pembelajaran oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, secara spesifik pada materi teks fabel.
3. Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat kegiatan belajar mengajar belum terlihat maksimal.
4. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi teks fabel.
5. Peserta didik pasif saat pembelajaran di kelas berlangsung.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan diuji agar tidak menjadi terlalu luas. Oleh karena itu, dalam identifikasi masalah di atas, riset ini akan meneliti keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh guru pada saat membuat serta melakukan pengembangan media pembelajaran dengan basis atau dasar *ispring* pada saat penyampaian materi pembelajaran teks fabel oleh tenaga pendidik di dalam kelas.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis I-spring Subtema Teks Fabel dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Labuhan Deli?
2. Bagaimana Kelayakan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Subtema Teks Fabel kelas VII di SMP Negeri 1 Labuhan Deli?

E. Tujuan Masalah

Sejalan dengan rumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti, maka peneliti menetapkan beberapa tujuan penelitian yakni sebagai berikut:

1. Riset ini dilakukan dengan tujuan tertentu yakni Mengetahui Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Subtema Teks Fabel dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Labuhan Deli?
2. Riset ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Subtema Teks Fabel kelas VII di SMP Negeri 1 Labuhan Deli.

F. Manfaat Penelitian

Output dari riset ini memiliki dua jenis manfaat, yakni secara teoritis dan secara praktis. Narasi jelasnya yakni:.

(1) Manfaat Teoretis

Output dari riset ini seyogyanya mampu memberikan sumbangan ilmu baru, secara khusus pada mata pelajaran bahasa indonesia di bagian materi teks fabel.

(2) Manfaat Praktis

- (a) Manfaat praktis untuk guru: meningkatkan kemampuan/keterampilannya dalam mengajarkan materi teks fabel pada siswa dengan memakai media pembelajaran.

- (b) Manfaat praktis untuk siswa: dengan menggunakan media pembelajaran tersebut siswa dapat terbantu dalam mempelajari materi teks fabel.
- (c) Manfaat praktis untuk peneliti: output riset ini akan digunakan oleh peneliti dikemudian hari saat posisinya menjadi seorang guru.
- (d) Manfaat praktis untuk sekolah: output riset ini dapat menjadi informasi baru serta mampu membantu stakeholder pendidikan untuk mengefektifkan model pembelajaran pada kurikulum 2013 edisi revisi.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Bentuk dari media pembelajaran yang dimaksudkan adalah software atau berupa aplikasi yang dapat dioperasikan oleh siswa untuk kegiatan belajar secara mandiri.
2. Bentuk dari media pembelajaran akan disajikan dalam bentuk file dan bisa disimpan di Flashdisk, DVD, dan tempat penyimpanan sejenis.
3. Produk ini mempunyai berbagai unsur didalamnya, yang mana unsur tersebut memudahkan peserta didik dalam membaca serta belajar darinya. Sifatnya yang interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memilih cerita fabelnya sendiri.
4. Produk ini memiliki daya tarik bagi kalangan akademis, yakni mampu menarik perhatian peserta didik hingga pembaca, sebab materi yang dibawakan berupa kombinasi suara (audio) dan bentuk visualisasinya seperti video, gambar, tulisan, dan animasi.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Perkembangan

Ispring sebagai sebuah media pembelajaran memiliki beberapa asumsi, yakni sebagai berikut:

- a. Kemudahan dalam menjalankan aktivitas atau kegiatan belajar mengajar, kondisi yang demikian tercipta karena media pembelajaran mampu memberikan penjelasan dengan baik mengenai pesan-pesan, informasi, maupun ilmu yang akan diajarkan.
- b. Saat kegiatan belajar berjalan fokus tenaga pendidik akan terkonsen kepada siswa, tenaga pendidik juga akan memfasilitasi dengan media pembelajaran yang menarik, dengan demikian maka peserta didik akan termotivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Perkembangan media didorong oleh adanya lab komputer dengan kondisi peserta didik yang mampu mengoperasikan perangkat komputer.
- d. *Ispring* mampu mengkombinasikan video dan audio. Detailnya yakni penggabungan video, animasi, teks, dan gambar. Kombinasi tersebut sengaja dirancang untuk mendorong peserta didik agar termotivasi saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung.
- e. Media pembelajaran ini adalah alternative cara lain untuk memecahkan masalah belajar.

2. Keterbatasan Pengembangan

Terdapat beberapa keterbatasan yang ada dan dapat dilihat pada pengembangan media pembelajaran *ispring*, beberapa poinnya sebagai berikut:

- a. Saat menjalankan atau menggunakan *ispring* dibutuhkan jaringan internet, dengan demikian produk dapat dihasilkan.
- b. Pengembangan ini baru hanya beberapa peneliti yang melakukan penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *ispring*.
- c. Uji coba pengembangan hanya terbatas pada Guru kelas VII-5 SMP Negeri 1 Labuhan Deli.
- d. Perangkat lunak yang dipakai untuk membuatnya yakni I-Spring.
- e. Secara fungsional memiliki keterbatasan fungsi, yakni hanya berfungsi sebagai alternatif peningkatan hasil kegiatan belajar peserta didik..
- f. Tingkat keefektifan pada saat pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis I-Spring berlangsung sangatlah terbatas.