

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teks legenda merupakan salah satu kompetensi dasar (KD) dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII tingkat SMP/MTs. Teks legenda dipelajari untuk mengingat tradisi sejarah dalam masyarakat Indonesia dari masa ke masa. Mengetahui dan memahami sebuah sejarah sangatlah penting agar siswa dapat mencapai standar kompetensi dari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan yang diharapkan dari pengembangan media pembelajaran pada teks legenda yakni siswa mampu mengidentifikasi informasi tentang legenda, serta menelaah struktur dan kebahasaan legenda daerah setempat.

Sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP. Berikut disajikan Kompetensi Dasar (KD) yang di dalamnya terdapat materi Legenda.

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP/MTs

Kompetensi Dasar	Kompetensi Dasar
3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.	4.15 Menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar.

Kompetensi Dasar ini menitikberatkan pengetahuan siswa dalam memahami materi teks legenda secara terperinci. Penjelasan kompetensi dasar di atas terlihat jelas bahwa dalam memahami teks legenda diperkenalkan terlebih dahulu legenda yang berasal dari daerah setempat. Maka jenis legenda yang dipergunakan di dalam pembelajaran kelas VII adalah legenda setempat (*local legends*). *Local legends* merupakan cerita yang berhubungan asal-usul sebuah tempat.

Kemampuan siswa dalam memahami teks legenda dikategorikan bagus apabila siswa dapat menguasai empat kompetensi dasar yakni mampu mengidentifikasi informasi, menceritakan kembali isi cerita, menelaah struktur dan kebahasaan, dan memerankan isi dari teks legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. Kemampuan ini merupakan targetan yang ingin dicapai dalam Kompetensi Dasar kelas VII.

Mana dan Samsiarni (2018: 87) memaknai legenda menjadi sebuah cerita prosa rakyat yang dianggap masyarakat memiliki cerita dari rangkaian suatu kejadian yang pernah terjadi dahulu. Legenda memakai jenis waktu masa lalu dan memiliki tempat (bersifat sekuler). Pada teks legenda bukan hanya menyajikan teks yang bersifat hiburan, tetapi dapat menanamkan nilai karakter anak melalui cara yang lebih menyenangkan. Hal ini disebabkan karena pada teks legenda memiliki nilai moral atau nilai karakter yang terkandung secara implisit bagi pembacanya.

Legenda dari dahulu sampai masa kini sering dituturkan secara lisan dan belum memakai media cetak yang tertulis. Akibatnya keaslian dari legenda turun

temurun lamban laun mengalami distorsi. Hal ini didukung dari penambahan fiksi, yang secara langsung menambah inspirasi bagi banyak orang di setiap ceritanya.

Teks legenda menjadi salah satu sarana yang memberikan pendidikan moral pada anak-anak karena sifatnya yang tidak memaksa dalam menerima informasi. Tokoh-tokoh dalam cerita dapat menjadi teladan bagi anak-anak. Dalam hal penyampaian teks legenda diperlukan media untuk penunjang pembelajaran yang harus memuat nilai-nilai karakter moral. Media yang mendampingi pembelajaran harus memiliki nilai karakter moral yang diperlukan peserta didik. Penanaman nilai-nilai karakter diintegrasikan dalam bentuk media yang dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan permasalahan ini dibutuhkan sarana yang dapat menampung permasalahan tersebut.

Permasalahan selanjutnya adalah mengenai pembelajaran teks legenda yakni mengenai adalah penggunaan sarana belajar di kelas. Sarana belajar seperti buku teks yang disediakan, serta referensi lainnya belum maksimal dalam mendukung pembelajarani teks legenda. Saat proses belajar mengajar di kelas guru telah menggunakan buku panduan yang disediakan oleh pemerintah. Sarana belajar untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami teks legenda ada. Namun yang menjadi permasalahannya adalah buku panduan dan sarana belajar yang dipergunakan belum cukup memfasilitasi peserta didik sehingga peserta didik masih banyak yang kurang maksimal dalam belajar di sekolah.

Untuk mengatasi permasalahan di atas diperlukan waktu yang lebih untuk mengatasinya. Buku panduan dari pemerintah dalam menjabarkan materi-materi teks legenda dirasa masih kurang cukup memotivasi peserta didik dalam

memahami materi teks legenda. Materi teks legenda yang terdapat di dalam buku panduan memasukkan cerita legenda yang umum didengar/dibaca siswa dan diadaptasi dari cerita daerah lain. Sehingga bahan bacaan teks legenda kurang variatif dalam mengeksplor cerita legenda setempat. Hal ini dapat disimpulkan bahwa perlu adanya sarana penunjang lainnya yang diharapkan dapat menunjang pemahaman peserta didik dalam membangkitkan motivasi siswa untuk semangat belajar, sekaligus aktif melakukan kegiatan pembelajaran. Bukan hanya itu saja, sarana juga dapat mengangkat nilai budaya lokal setempat melalui cerita teks legenda dan dikemas menjadi media yang menarik.

Permasalahan-permasalahan di atas dialami oleh sebagian besar peserta didik kelas VII SMP Negeri 37 Medan. Seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap salah satu guru bidang studi Bahasa Indonesia kelas VII yakni Bapak Parlin Gurning. Menurut guru tersebut media pembelajaran teks legenda masih berpatokan pada buku LKS, buku panduan, dan video teks legenda yang didapatkan dari *Youtube* yang kemudian dibacakan atau diperdengarkan terhadap siswa kelas VII saat belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran bahasa Indonesia dianggap masih konvensional. Walaupun guru menambahkan tontonan video mengenai legenda lokal yang diharapkan menunjang peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran, tetapi tidak selalu digunakan di dalam setiap pembelajaran karena keterbatasan waktu dan minimnya video yang menayangkan cerita teks legenda dari budaya lokal lain terkhususnya budaya lokal setempat yakni daerah Sumatera Utara. Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa kurang dan tidak memenuhi capaian keberhasilan kompetensi dasar bahasa

Indonesia kelas VII yakni menyajikan teks legenda yang dibaca/didengar dari daerah setempat.

Berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik saat proses belajar mengajar di kelas masih ditemukan kesulitan dalam memahami teks legenda. Antusias siswa di dalam pembelajaran masih kurang. Hal ini terlihat ketika siswa masih sedikit yang memahami materi teks legenda dengan baik. Permasalahan ini terjadi karena media pembelajaran masih konvensional dan kurang menarik perhatian siswa. Siswa tampak antusias pada saat video teks legenda diputar di kelas. Namun, cara seperti ini memiliki keterbatasan waktu. Sehingga membutuhkan media pembelajaran alternatif lain yang dapat menumbuhkan semangat siswa di dalam belajar di kelas terkhususnya dalam memahami teks legenda.

Salah satu komponen pendidikan yang penting yaitu media pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini diharapkan meningkatkan minat dan kreativitas siswa di dalam memahami dan mengonstruksi teks legenda. Bukan hanya itu, media dapat membantu guru dalam mengelola pembelajaran yang efektif dan efisien, serta juga dapat menjadi referensi dalam pembelajaran mengenai teks legenda.

Pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis dalam mengembangkan materi teks legenda yakni menggunakan media *pop-up book*. Media *pop-up book* merupakan sebuah buku yang berisi lipatan gambar tiga dimensi dan bisa digerakkan sesuai dengan minat pembaca. Pemilihan media ini juga didasari atas keefektifannya dalam mengatasi batasan ruang, waktu, dan

pengamatan. Dengan artian, media dapat dibawa ke dalam ruang kelas dan guru dengan mudah menunjukkan kepada siswa. Gambar-gambar yang terdapat pada media *pop-up book* dapat menarik perhatian siswa dan lebih konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Pengembangan materi teks legenda melalui media *pop-up book* akan mengambil beberapa legenda yang berasal budaya lokal di Sumatera Utara. Hal ini dilakukan sebagai wujud memperkenalkan legenda dari budaya lokal di Sumatera Utara yang mungkin masih asing di kalangan pembaca.

Penelitian relevan lainnya yang menjadi pendukung dalam penelitian ini dilakukan oleh penelitian sebelumnya oleh Subyantoro dan Ahmad Syaifudin (2019) yang berjudul “*Pengembangan Media Pop-Up Book Bermuatan Nilai Budaya Pesisir Pada Pembelajaran Teks Fabel Untuk Peserta Didik SMP*”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP. Media pembelajaran yang dipergunakan merupakan media *pop-up book* serta materi di dalamnya memuat nilai budaya pesisir. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa dari penilaian terhadap media “Ayo Belajar Teks Fabel” secara keseluruhan memperoleh kriteria baik. Hal ini berdasarkan pada perhitungan penilaian rata-rata dari kedua ahli, yaitu 71,23. Berdasarkan rata-rata tersebut, media “Ayo Belajar Teks Fabel” masuk dalam kategori baik. Penilaian yang dilakukan oleh ahli tersebut berdasarkan dari tinjauan keunggulan seperti segi fisik, isi, penyajian, dan bahasa. Keunggulan segi fisik, yaitu 1) media dikemas dengan ukuran standar dan mudah dibawa dengan ketebalan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, 2) desain sampul berjenis *hard cover*, 3) memadukan ilustrasi, gambar, warna, dan tulisan yang menarik minat pembaca. Keunggulan dari isi dan penyajia

media, yaitu 1) penyusunan media disesuaikan dengan kompetensi dan tingkat pemahaman peserta didik SMP, dan 2) teori yang disajikan bersifat konstruktif dan menuntun pola pikir logis, kritis, dan kreatif.

Penelitian selanjutnya oleh Muhammad Sholeh (2019) dengan judul "*Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsaku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*". Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *pop-up book* yang dipergunakan dalam materi silabus kelas IV SD semester 1 dengan tema "Indahnya Kebersamaan" dan sub tema "Keberagaman Budaya Bangsaku", maka didapatkan hasil yakni 1) hasil validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata yaitu 97 % maka produk ini termasuk dalam kategori "Valid" dan tidak perlu perbaikan dan layak diuji. 2) Pada tahap uji coba membuat kelompok kecil dengan jumlah peserta didik enam orang dengan berbagai tingkatan kemampuan, melalui hasil wawancara dengan responden memberi tanggapan bahwa media *pop-up book* dalam kategori 'baik' dan 'praktis' saat digunakan.

Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Nurul Hidayah, Rizka Wahyuni, dan Anton Tri Hasnanto dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi*". Penggunaan media *pop-up book* menggunakan jenis penelitian yakni penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Media *pop-up book* yang dikembangkan tentu saja telah melewati penilaian dan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dan pendidik melalui penilaian angket. Respon pendidik dan peserta didik terhadap

media *pop-up book* yang telah diberi penilaian oleh pendidik memperoleh nilai rata-rata persentase 96% dikategorikan “Sangat Layak”. Respon peserta didik dengan pemberian angket pada uji coba kelompok kecil di MI Miftahul Falah Siliwangi memperoleh nilai rata-rata persentase 89% dikategorikan “Sangat Layak”. Pada uji coba kelompok besar di SD Negeri 1 Siliwangi memperoleh nilai rata-rata persentase 96% dikategorikan “Sangat Layak”, dan uji coba kelompok besar di MI Miftahul Falah Siliwangi memperoleh nilai rata-rata persentase 96% dikategorikan “Sangat Layak”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *pop-up book* merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat memotivasi peserta didik lebih semangat belajar dan terus belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh penulis memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian relevan sebelumnya. Persamaan terlihat pada penggunaan media *pop-up book* sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian terletak pada sasaran penelitian yakni merupakan siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan yang sama sekali belum pernah menggunakan media *pop-up book* sebagai media pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian yang mengembangkan media *pop-up book* sebagai sarana prasarana belajar. Judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah **“Pengembangan Media Pada Materi Teks Legenda yang Bermuatan Nilai Budaya Lokal Melalui Pop-Up Book untuk Siswa Kelas VII SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah di dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Materi penunjang pembelajaran teks legenda masih kurang.
2. Sarana belajar teks legenda di sekolah belum cukup memfasilitasi peserta didik sehingga kurang maksimal belajar di kelas.
3. Teks legenda yang terdapat di buku panduan guru dan siswa kurang variatif dalam mengeskplor cerita legenda setempat.
4. Media pembelajaran yang dipergunakan guru dianggap masih konvensional dan kurang menarik perhatian siswa.
5. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami teks legenda.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan tersebut, tidak semua masalah dapat dibahas karena keterbatasan kemampuan, waktu, dan dana. Agar lebih memperdalam analisis data, maka pada penelitian ini akan berfokus pada pengembangan produk media *pop-up book* pada materi teks legenda yang bermuatan nilai budaya lokal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, agar peneliti dapat terarah maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Adapun masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan produk media *pop-up book* bermuatan nilai budaya lokal pada pembelajaran teks legenda untuk siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan?
2. Bagaimana efektivitas media *pop-up book* sebagai media pembelajaran materi teks legenda untuk siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan penelitian. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan produk media *pop-up book* bermuatan nilai budaya lokal pada pembelajaran teks legenda untuk siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan.
2. Untuk mengetahui efektivitas media *pop-up book* sebagai media pembelajaran materi teks legenda untuk siswa kelas VII SMP Negeri 37 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri atas 2 bagian yakni secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, kiranya hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dan memberikan gambaran jelas mengenai proses pengembangan produk media *pop-up book* bermuatan nilai budaya lokal sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran pada teks legenda.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menambah motivasi siswa dalam belajar materi legenda budaya lokal melalui pengembangan media *pop-up book*.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan sebagai bekal pengetahuan, pengalaman, motivasi, berinovasi, dan berkreasi dalam mengembangkan

media *pop-up book* yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi sekolah dalam upaya memperbaiki proses belajar-mengajar dan mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan peneliti mengenai pengembangan media *pop-up book* sebagai media pembelajaran untuk materi mengenai legenda.

