

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Pendidikan diartikan sebagai daya upaya untuk mengarahkan kemandirian anak atau siswa, isi tindakan yang dilakukan hanya untuk mengantarkannya kepada keadaan bahagia dan tingkat keamanan yang setinggi-tingginya. Kedua, Martinus, mengacu pada pemikiran Jan Langeveld, mendefinisikan pendidikan sebagai upaya membantu anak-anak menjadi mandiri sehingga mereka dapat bertindak secara bertanggung jawab. Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada seseorang yang belum dewasa. Ketiga, Ahmad D. Marimba mengartikan pendidikan sebagai suatu perbuatan bimbingan yang dilakukan secara sadar oleh seorang pendidik terhadap manusia baik jasmani maupun rohani. Keempat, konsep pendidikan yang diambil dari Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 secara resmi menegaskan bahwa pendidikan adalah suatu tindakan yang dilakukan secara langsung dan sistematis dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan belajar; Tindakan tersebut dilaksanakan dengan tujuan untuk memperkuat nilai-nilai spiritual yang dimiliki seseorang, kecerdasan dalam diri manusia, pengelolaan diri, kepribadian orang tersebut, kesadaran moral diri, serta kemampuan-kemampuan yang terdapat dalam diri individu (orang) itu sendiri, lingkungan sekitar, bangsa, dan dunia.

Menurut Fahri (2022), proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari istilah kegiatan belajar. Harus ada interaksi timbal balik antara peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Interaksi antara guru dan siswa terjadi ketika guru dapat menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar selama proses pembelajaran. Lubis (2019: 74) Mengingat pembelajaran merupakan suatu proses

dimana siswa mengkonstruksi ide atau pemahamannya sendiri, maka kegiatan belajar mengajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan hal tersebut dengan lancar dan memotivasi. Apabila interaksi antara keduanya berjalan baik maka akan terjadi pula proses pembelajaran yang baik. Proses pengajaran dapat lebih mudah dan bermanfaat jika pendidik melakukannya dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam konteks ini, sangat penting bahwa media pembelajaran yang terus berkembang mendukung empat rekomendasi yang diusulkan UNESCO. Keempat 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.

Menceritakan kembali merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Orang-orang pada umumnya terlibat dalam mendongeng dari masa kanak-kanak hingga dewasa. Bercerita dapat dipahami sebagai suatu narasi yang menggambarkan atau menjelaskan bagaimana sesuatu, peristiwa atau kejadian terjadi, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Melalui kegiatan bercerita, seseorang dapat berbagi pengalaman, perasaan, pengetahuan, dan keinginannya. Seseorang yang hendak bercerita harus menguasai pokok bahasan atau gagasan cerita dengan baik, menguasai bahasa, memilih kata-kata, memiliki keberanian, ketenangan, serta mampu menyampaikan pikiran dengan lancar dan teratur sehingga dapat dikatakan memiliki keterampilan bercerita. Kemampuan seseorang dalam bercerita bukanlah sesuatu yang bisa diperoleh begitu saja, tetapi harus dipelajari dan dilatih. Sebagai hasil dari pembelajaran ini, siswa dapat menceritakan kembali cerita dengan baik dan memperoleh hasil ujian di atas kriteria standar minimum yang disyaratkan untuk penyelesaian.

Kemampuan menceritakan kembali merupakan salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa, terutama pada jenjang sekolah menengah. Keterampilan ini memainkan peran penting tidak hanya dalam mengomunikasikan ide dan pikiran secara efektif, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, kreativitas, dan komunikasi interpersonal. Namun, banyak siswa masih kesulitan mengembangkan keterampilan bercerita. Salah satu faktor yang mempengaruhi adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan relevan (*Mahesti, 2021*).

Rendahnya kemampuan siswa dalam menceritakan kembali semakin diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Selva Mindatika dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Berseri terhadap Kemampuan Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan dalam Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Rakyat Tahun Pelajaran 2017/2018”. Berdasarkan hasil penelitian; Kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi teks cerita rakyat sebelum menggunakan media gambar berseri diperoleh dari 32 siswa dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 60. Nilai rata-rata siswa tersebut sebesar 74,41 dan berada pada kategori cukup; Kemampuan menceritakan kembali isi teks cerita rakyat setelah menggunakan media rangkaian bergambar diperoleh dari 32 siswa dengan nilai tertinggi 94 dan nilai terendah 68. Nilai rata-rata siswa tersebut sebesar 82,56 dan berada pada kategori baik. Kemudian, Tahun Pelajaran 2017/2018 SMP Muhammadiyah 1 Medan VII. Penggunaan media gambar berseri berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa kelas VII dalam menceritakan kembali isi teks cerita rakyat.

Teks fabel adalah cerita fiksi pendek yang menggambarkan karakter dan moralitas manusia melalui karakter hewan. Pahlawan hewan dalam dongeng digambarkan sebagai karakter seperti manusia; Ada yang baik, jujur, baik hati, pintar, dan ada pula yang jahat.

Teks fabel sering disebut kisah moral karena pesan-pesan moral yang dikandungnya. Penulis ingin membuat pembaca meniru hal-hal yang baik dan bukan hal-hal yang buruk melalui karakter hewan. Fabel adalah cerita pendek, kisah binatang, dan kisah binatang yang mengandung ajaran moral dan menampilkan tokoh binatang yang mempunyai sifat-sifat seperti manusia (Nurani, 2017).

Di era digital saat ini, media audiovisual merupakan alat yang efektif untuk menarik perhatian siswa. YouTube, platform berbagi video terbesar di dunia, menawarkan berbagai konten yang dapat digunakan sebagai sumber belajar. Siswa dapat belajar dari berbagai gaya dan teknik naratif yang menarik, dengan berbagai video yang menawarkan pendekatan naratif yang berbeda. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk menceritakan kembali (Mujiyanto, 2019:137).

Meskipun banyak siswa mengakses *YouTube* untuk tujuan hiburan, masih sedikit penelitian yang mendalam mengenai pengaruh penggunaan media ini terhadap kemampuan menceritakan kembali mereka secara spesifik. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang meneliti dampak penggunaan *YouTube* dalam konteks pembelajaran menceritakan kembali di kelas VII SMP Negeri 3 Stabat.

Pengaruh penggunaan media audio visual *YouTube*, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru dan pendidik dalam merancang model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi pemanfaatan *YouTube* sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali siswa, sehingga dapat mempersiapkan

mereka untuk berkomunikasi dengan lebih baik di masa depan (*Dyah Wiyati, Ngatmini dan Siti Ulfiyani, 2024*).

Media audio visual memiliki pengaruh terhadap keterampilan menceritakan kembali. Seperti penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Indah Fadillah yang berjudul “Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Cerita Fabel Siswa kelas VII mtS Al-Mubarak Serang-Banten Tahun Pelajaran 2021/2022” yang menunjukkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran menceritakan kembali isi fabel di MTs. Al-Mubarak. Hasil tes menceritakan kembali isi cerita fabel menggunakan media video siswa kelas VII A Al-Mubarak memperoleh nilai 81,76 poin dan dibulatkan menjadi 82 poin. Skor ini termasuk dalam kategori “Baik” dengan predikat “B”. Dari siswa tersebut, 24% memperoleh nilai kategori baik (A), 57% memperoleh nilai kategori baik (B), dan 19% memperoleh nilai kategori cukup (C). Tidak ada siswa yang memperoleh nilai kategori kurang (D). Respon siswa terhadap penggunaan media video untuk belajar menceritakan kembali isi dongeng menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil angket, dari 21 siswa, sebanyak 76,19% siswa menyukai penggunaan media video dalam pembelajaran menceritakan isi cerita fabel dan sebanyak 85% siswa beranggapan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran menceritakan isi cerita fabel dapat memperlancar proses belajar siswa, hal ini dikarenakan media video memberikan gambaran yang jelas tentang cerita fabel dan membuat siswa tidak terfokus pada teks serta mengingat kejadian secara urut. Adapun berdasarkan hasil wawancara, respon siswa terhadap materi cerita fabel sangat bagus, penggunaan media video dianggap dapat memudahkan siswa dalam menceritakan kembali isi fabel.

Menurut Sitanggang dan Lubis (2023) model yang digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya dapat membuat siswa belajar secara aktif dan dengan harapan dapat dilakukan upaya peningkatan mutu pembelajaran, dengan terlebih dahulu melakukan perbaikan terhadap model pembelajaran yang digunakan agar model atau pembelajaran yang digunakan tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran. Penerapan model pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang dipelajarinya sehingga mampu menerapkan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning (PBL)*. Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai titik awal untuk memperoleh pengetahuan baru. Melalui model *Problem Based Learning*, siswa dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan kemampuan komunikasi lisan.

Salah satu model pembelajaran yang patut dicoba dalam proses pembelajaran kemampuan menceritakan kembali teks fabel adalah, Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*).

"Margetson dalam Rusman (2010:100) mengatakan bahwa Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif, serta memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik dibanding model lain. Dalam model pembelajaran ini, peranan guru adalah menyodorkan berbagai masalah, memberikan pertanyaan, dan memfasilitasi investigasi dan dialog. Dengan demikian peserta didik terlatih dalam hal berpikir kritis dan teliti."

Model pembelajaran ini juga telah berhasil diterapkan dalam pembelajaran menganalisis teks laporan hasil observasi, hal ini terbukti melalui penelitian yang dilakukan oleh Cinta Pasaribu (2015) bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah kemampuan siswa dalam pembelajaran meningkat dan mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Youtube* terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Teks Fabel “*Semua Istimewa*” Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Stabat**". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *YouTube* dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali siswa kelas VII SMP Negeri 3 Stabat.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang akan menjadi fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan menceritakan kembali teks fabel
2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan menceritakan kembali teks fabel
3. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran teks fabel
4. Kurang bervariasinya model pembelajaran yang diterapkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini akan fokus pada model *Problem Based Learning* berbantuan media *YouTube* dalam meningkatkan kemampuan menceritakan kembali teks fabel "*Semua Istimewa*" siswa kelas VII SMP Negeri 3 Stabat .
2. Penelitian ini akan mengkaji dampak Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *YouTube* terhadap aspek-aspek kemampuan menceritakan kembali dalam cerita fabel "*Semua Istimewa*" .
3. Penelitian ini hanya akan membahas model *Problem Based Learning* berbantuan media *YouTube* untuk meningkatkan kemampuan menceritakan kembali siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi fokus masalah dalam penelitian yang akan dilaksanakan peneliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menceritakan kembali teks fabel "*Semua Istimewa*" siswa kelas VII SMP Negeri 3 Stabat tanpa menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Youtube*?
2. Bagaimana kemampuan menceritakan kembali teks fabel "*Semua Istimewa*" siswa kelas VII SMP Negeri 3 Stabat Menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Youtube*?
3. Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Youtube* terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel "*Semua Istimewa*" terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Stabat?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan menceritakan kembali teks fabel “*Semua Istimewa*” siswa kelas VII SMP Negeri 3 Stabat tanpa menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Youtube.
2. Untuk mengetahui kemampuan menceritakan kembali teks fabel “*Semua Istimewa*” siswa kelas VII SMP Negeri 3 Stabat Menggunakan model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Youtube.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media Youtube terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel “*Semua Istimewa*” terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Stabat.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah dan meningkatkan ilmu pengetahuan, khususnya dalam kemampuan bercerita siswa.

2. Manfaat Praktis

Tercapainya tujuan penelitian, manfaat penelitian yang diperoleh sebagai berikut:

Bagi Siswa:

- a. Meningkatkan kemampuan menceritakan kembali siswa melalui penggunaan media audiovisual yang menarik, sehingga mereka lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.
- b. Memberikan siswa akses kepada berbagai teknik menceritakan kembali yang dapat mereka pelajari dari konten-konten di *YouTube*.

Bagi Guru:

- a. Menyediakan informasi dan wawasan bagi guru tentang efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan Media *YouTube* sebagai alat bantu dalam pengajaran menceritakan kembali.
- b. Memberikan rekomendasi mengenai jenis konten yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Bagi Sekolah:

- a. Memberikan dasar untuk mengembangkan kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa di era digital, termasuk integrasi teknologi dalam pembelajaran.
- b. Mendorong sekolah untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan penelitian ini sebagai acuan.

Bagi Penelitian Selanjutnya:

- a. Menjadi referensi bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks lain dan tingkat pendidikan yang berbeda.

- b. Mengidentifikasi area penelitian lebih lanjut tentang pengaruh media digital terhadap keterampilan menceritakan kembali siswa.

