

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Standar kompetensi pelajaran bahasa Indonesia berorientasi pada pembelajaran bahasa dan sastra. Disisi lain pembelajaran bahasa dan sastra diarahkan agar siswa terampil dalam menulis, membaca, mendengarkan dan berbicara. Keterampilan ini diperoleh dari fungsi utama sastra yaitu untuk menyalurkan gagasan, imajinasi, dan ekspresi secara kreatif dan konstruktif, baik secara lisan maupun tulis, untuk meningkatkan rasa kemanusiaan dan kepedulian sosial, menghaluskan budi pekerti dan menumbuhkan apresiasi budaya.

Dewasa ini dampak perkembangan ilmu komputer yang pesat merupakan fakta yang tidak dapat ditolak dari majunya teknologi informasi dalam segala bidang. Salah satu bidang yang memanfaatkan dampak positif dari perkembangan teknologi informasi adalah bidang pendidikan. Dampak perkembangan teknologi informasi pada bidang pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin bervariasinya metode pembelajaran yang saat ini banyak berkembang. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang mulai banyak dikembangkan yaitu metode pembelajaran interaktif berbasis multimedia.

Meningkatkan mutu pendidikan sudah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan. Guru merupakan ujung tombak dalam pendidikan, yaitu orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing dalam pesatnya perkembangan teknologi. Namun

dalam pembelajaran di kelas guru sering kali menggunakan media cetak yang sudah tersedia, seperti modul, buku teks, majalah, surat kabar, dan didukung dengan alat bantu sederhana yang masih tetap digunakan seperti papan tulis/white board. Sedangkan media audio dan visual (kaset audio, siaran TV/Radio, overhead, transparency, video/film), dan media elektronik (komputer, internet) masih belum secara intensif dimanfaatkan. Kenyataannya masih terdapat guru belum mampu memanfaatkan teknologi dalam menunjang proses belajar mengajar, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. (Komang, dkk. Portal Garuda, Vol.2:2014).

Sejalan dengan pendapat Komang, Pariwat (Edp Sciences, Vol.12: 2014) *“Some literature reviews demonstrated that the traditional teaching was not helpful. The studies of indicated students in traditional teaching class were assigned to mainly use memory with a plenty of educational document and books. Teachers usually employed Powerpoint presentation slides, learning documents, and description styles the students were really familiar with. Some of them did not aware to ask any questions, express opinions, and practice necessary exercises. The learning contents the teachers describe could not make them concretely understand as they could not see any case studies of real situations, experiences, problems and its possible solutions. Therefore, they were uninterested and bored resulting in low learning achievement.”* Pariwat menjelaskan pembelajaran di kelas masih tradisional yaitu dengan menggunakan dokumen berupa buku-buku pendidikan. Media pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa juga sangat biasa yaitu slide PowerPoint.

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Kata media juga merupakan bentuk jamak dari kata medium. Sehingga media dapat diartikan sebagai alat untuk mendiskripsikan suatu informasi agar informasi yang disampaikan dapat lebih jelas untuk dimengerti dan dipahami. Media berfungsi untuk mengarahkan peserta didik memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung interaksi peserta didik dengan media. Media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru peserta didik, serta membangkitkan motivasi untuk belajar dan memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan yang abstrak. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik (Gerlach & Ely dalam Putu Gebby, dkk, Portal Garuda Vol.1, 2013).

“Learning media was a methodology or instrument made for learning activities in order to enhance the educational skills of learners, consistent with assigned curriculums. Traditionally, teachers were served as a source of knowledge and the media would be used by teachers for knowledge transmission to the students. However, the media could directly impose any information to learners because of its modern technology. Currently, teachers performed more significant role to be a knowledge director, who planed, selected and developed learning media effectively corresponding to their lesson contents” (Janlekha dalam Pariwat, EDP Sciences, Vol. 12:2014).

Media pembelajaran adalah instrumen yang dibuat untuk kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan pendidikan peserta didik, konsisten dengan kurikulum yang ditugaskan. Faktanya fenomena yang dirasakan oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas adalah terlalu seringnya pelaksanaan proses pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga terkadang siswa kurang bisa memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru karena tidak adanya media pembelajaran yang di gunakan. Hal tersebut berdampak pada pengaruh terhadap minat dan motivasi siswa untuk belajar. Siswa sangat mengharapkan agar guru merancang suatu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap materi dalam pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia, serta dapat digunakan di luar jam pelajaran mengingat keterbatasan jam pelajaran yang diberikan (Putu Gebby, dkk. Portal Garuda. Vol.1:2013).

Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah banyak pendidik yang belum mampu mengoptimalkan teknologi yang ada untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti komputer. Sebagian besar pendidik terkendala permasalahan teknis tentang prosedur pembuatan media pembelajaran elektronik baik dari ranah penguasaan teknik pemrograman, maupun tampilan visual atau desain. Pada akhirnya media pembelajaran berbasis komputer hanya sebatas pemindahan media kertas ke media digital dengan tampilan yang sama, dan interaktifitas yang relative minim.

Hal ini menyebabkan media pembelajaran menjadi kurang optimal, Wandah (2017:3).

Sejalan dengan pendapat di atas, dalam bidang pengajaran komputer memungkinkan untuk terselenggaranya proses belajar mengajar jarak jauh, atau pembelajaran tanpa tatap muka. Namun, masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Guru yang menguasai materi pelajaran, sebagian besar tidak mampu menghadirkan bentuk pembelajaran dalam komputer, sedangkan ahli komputer yang mampu merealisasikan segala hal dalam komputer biasanya tidak menguasai materi pelajaran (Ouda dalam Eka Reny, dkk. Jurnal Pendidikan Fisika Vol.1:2013).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan mengubah tradisi pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan. Memanfaatkan multimedia interaktif menjadikan guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar peserta didik dan multimedia diharapkan bisa membuat siswa aktif dalam belajar. Ketertarikan peserta didik akan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Multimedia pembelajaran memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan

animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa (Deni Darmawan dalam Nugraheni, *Journal Student PGSD*, Vol.4:2015).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ahmad ibn Abd al-Rahman al-Samiraa'I, sebagaimana dikutip Yasmaruddin, di temukan bahwa tingkat pencapaian pengetahuan melalui indera penglihatan mencapai 75%, sementara melalui indera pendengaran hanya 13%, sedangkan melalui indera lain, seperti pengecapan, sentuhan, penciuman, pengetahuan hanya dapat diperoleh sebesar 12%. Lingkungan belajar yang dilengkapi dengan gambar-gambar memberikan dampak 3 kali lebih kuat dan mendalam daripada kata-kata (ceramah). Sementara jika gambar dan kata-kata dipadukan, maka dampaknya lebih kuat daripada kata-kata saja. Karena itu media pembelajaran yang dapat memadukan kata kata (suara) dan gambar diyakini dan terbukti memberikan peran penting dalam menunjang efektifitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Nunu Mahnun, Anida, Vol.37, 2012).

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk jenjang SMP kelas VII materi cerita anak (sastra anak) merupakan salah satu materi yang membahas tentang fabel. Cerita fabel sering disebut juga dengan cerita moral karena pesan yang ada di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral. Oleh karena itu, pada bagian akhir dari cerita fabel biasanya berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca. Berbeda dengan cerpen atau novel yang penyampaian

amanatnya dilakukan secara tersurat, dalam fabel pembaca langsung bisa menemukan amanat atau nilai moral pada bagian akhir atau kesimpulan cerita.

Cerita fabel banyak mengandung nilai pendidikan moral yang nantinya membentuk kepribadian atau karakter bagi peserta didik. Alasan penulis memilih cerita anak sebagai materi adalah agar dapat mengubah pemikiran peserta didik menjadi lebih baik karena masih banyak ditemukan kasus peserta didik yang menunjukkan kurangnya karakter baik yang dimilikinya. Selain itu sesuai dengan isi yang terdapat dalam cerita fabel, guru dapat mengenalkan berbagai permasalahan tentang kehidupan. Karena itu, bila cerita fabel disajikan dengan baik dan menarik maka dapat berpotensi mengembangkan kognisi dan daya apresiasi sastra pada anak; bahkan dapat membentuk kepribadian anak.

Permasalahan lain dalam pendidikan adalah masih lemahnya pendidikan yang menumbuhkembangkan nilai-nilai hakiki kemanusiaan. Saat ini telah terjadi pemisah antara “pendidikan intelektual” dengan “pendidikan nilai”. Dikotomi ini menunjukkan kelemahan dalam pemikiran, karena nilai moral bukanlah dimensi yang berbeda dari intelektual, tetapi merupakan landasan untuk tumbuhnya intelektual. Rancangan program seperti inilah yang ditengarai sebagai penyebab utama terjadinya krisis moral dan karakter dikalangan para peserta didik, lulusan, pendidik, bahkan pengelola pendidikan. Tidaklah dipungkiri kondisi generasi muda termasuk para pelajar telah terjadi pelunturan nilai-nilai jati diri bangsa sebagai penyebab rendahnya pendidikan karakter yang merupakan wahana transformasi budaya, nilai, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bahkan seni telah menjadi pusat untuk pembangunan karakter bangsa, baik melalui pendidikan

formal maupun pendidikan non-formal (Sapriya dalam Ayi, UPI Sumedang Press, Vol.1, 2018).

Masalah ditemukan pada kasus pelajar yang menunjukkan masih kurangnya karakter baik yang dimilikinya. Sebagai contoh, masih banyak terjadi penyalahgunaan media elektronik, seperti: internet, menonton film-film yang belum sesuai dengan usia anak, bermain game yang berlebihan, dan lain sebagainya. Selain itu, jika dilihat dari tiga aspek hasil pengembangan kultur sekolah tahun 2010 terlihat bahwa masih kurangnya karakter baik yang ada pada siswa, terutama dari segi kedisiplinan, kejujuran, persaudaraan, dan ketaatan beribadah (Zuchdi dalam Fitra Youpika dan Darmiyati, JPKA, Vol.5, 2016).

Faktor yang menyebabkan kemerosotan moral siswa salah satunya adalah karena arus globalisasi dan pesatnya perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi yang serba canggih tanpa ada filter dari orang dewasa. Hal tersebut akan mengantarkan moral siswa semakin menurun melalui akulturasi budaya luar yang masuk dengan mudah. Disamping adanya globalisasi, faktor lingkungan siswa itu sendiri juga sangat berpengaruh, yaitu lingkungan keluarga dan masyarakat. Keluarga sebagai madrasah pertama bagi anak harus membekali anak dengan agama dan nilai-nilai budi pekerti, karena tidak sepenuhnya tanggung-jawab mendidik sikap anak hanyalah tugas guru (Rosdiyana & Isrok, UPI Sumedang Press Vol.1:2018)

Untuk mengatasi atau mencegah terjadinya pemerosotan nilai-nilai karakter peserta didik seperti yang dikemukakan di atas, pendidikan karakter memiliki

peran yang sangat penting. Salah satu upaya untuk mewujudkan pendidikan karakter tersebut dapat dilakukan dengan mengintegrasikannya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu dalam pembelajaran cerita anak.

Pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia masih rendah. Ironisnya, materi ajar-materi ajar yang digunakan oleh guru masih menampilkan perilaku/karakter yang buruk. Berdasarkan analisis terhadap buku teks dan LKS yang digunakan oleh guru bidang studi bahasa dan sastra Indonesia SMP kelas VII di Singaraja, seperti buku Bahasa Indonesia untuk SMP/MTS karangan Atikah Anindyarini dan LKS Kreatif Berbahasa dan Bersastra Indonesia karangan Wahini dan Rusmiyanto menampilkan cerita anak yang berkarakter buruk, seperti mencuri, angkuh, pilih kasih, dan lain-lain. Adanya karakter buruk yang terkandung pada materi ajar cerita anak guru dan siswa SMP kelas VII di Singaraja menandakan belum optimalnya pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran membaca cerita anak di sekolah (Ermadwicitawati, dkk. undiksha Vol.2:2013).

Pendidikan karakter dalam hal ini dapat dikatakan sebagai suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter atau pengembangan etika melalui olah rasa, olah hati, olah pikir, dan karsa yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Olah rasa, olah hati, olah pikir, dan karsa dalam hal ini memiliki keterkaitan dan saling melengkapi satu sama lain, yang tujuan akhirnya akan bermuara pada pembentukan karakter dan menjadi wujud nilai-nilai budi pekerti luhur.

Usaha yang dilakukan untuk mengatasi atau mencegah terjadinya pemerosotan nilai-nilai karakter anak seperti yang dikemukakan di atas, pendidikan karakter memiliki peran yang sangat penting. Sehubungan dengan pentingnya pendidikan karakter tersebut, pendidikan karakter harus ditanamkan sejak dini dalam pendidikan formal, mulai dari tingkat TK, SD, SMP, SMA, sampai perguruan tinggi. Salah satu upaya untuk mewujudkan pendidikan karakter tersebut dapat dilakukan dengan mengintegrasikannya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu dalam pembelajaran sastra (Fitra Youpika dan Darmiyati Zuchdi, JPKA, 2016).

Keterampilan menceritakan kembali cerita anak yang dibaca masih belum dikuasai siswa. Siswa masih kesulitan merangkai kata-kata ketika menceritakan kembali cerita anak yang dibaca dengan bahasa sendiri dan kurang percaya diri bercerita di depan teman-temannya. Dalam penelitian Esti Puji, dkk dalam jurnal JPBSI (Vol.1, 2014) Sejalan dengan pendapat di atas, hasil pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan rendahnya kemampuan menceritakan kembali cerita anak. Kesulitan peserta didik berkaitan dengan pemahaman terhadap inti cerita. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menceritakan kembali apabila melupakan hafalannya. Hal ini berpengaruh terhadap hasil menceritakan kembali secara keseluruhan karena berdampak pada penyusunan alur cerita. Permasalahan lain selama ini bacaan berupa cerita anak yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi (Fita & Wati jurnal *Lingua*, Vol.5: 2015).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas VII SMP Panca Budi Medan ditemukan permasalahan dalam penggunaan media pembelajaran yang belum efektif. Guru terbiasa menggunakan media cetak seperti buku dan lks dalam keseharian mengajar. Sesekali menggunakan media elektronik seperti radio dan LCD (proyektor) untuk menampilkan video atau slide power point. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tidak pernah guru menggunakan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk memanfaatkan multimedia interaktif.

Penulis melihat perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk materi cerita anak berupa fabel agar peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran. Solusi yang ditawarkan peneliti yaitu mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dengan multimedia interaktif materi cerita anak dapat tersaji lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian peserta didik. Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Cerita Anak Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas VII SMP Panca Budi Medan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Guru belum mampu memanfaatkan teknologi dalam menunjang proses belajar mengajar.

2. Guru yang menguasai materi pelajaran, sebagian besar tidak mampu menghadirkan bentuk pembelajaran dalam komputer.
3. Siswa kurang bisa memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.
4. Bacaan berupa cerita anak yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi.
5. Kemerossotan moral siswa akibat pesatnya perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi.
6. Masih banyak siswa yang belum berkarakter baik.
7. Belum optimalnya pengintegrasian pendidikan karakter dalam pembelajaran cerita anak.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini. Adapun yang menjadi batasan masalah dari penelitian pengembangan ini adalah materi pelajaran yang dikembangkan meliputi Kompetensi Dasar: 3.15. Mengidentifikasi informasi tentang fabel yang dibaca, dan 4.15. Menceritakan kembali isi fabel. Sedangkan pembatasan pendidikan karakter yang akan dibahas meliputi religius, rasa ingin tahu, persahabatan, dan peduli sosial.

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa model *decide, design, develop, evaluate (DDD-E)* dapat diakses dalam bentuk multimedia interaktif yang dibuat dengan *Adobe Flash*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah penelitian ini dapat diajukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif pada materi cerita anak berbasis pendidikan karakter di kelas VII SMP Panca Budi Medan?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif pada materi cerita anak berbasis pendidikan karakter di kelas VII SMP Panca Budi Medan?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif pada materi cerita anak berbasis pendidikan karakter di kelas VII SMP Panca Budi Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif pada materi cerita anak berbasis pendidikan karakter di kelas VII SMP Panca Budi Medan.
2. Mendeskripsikan kelayakan multimedia interaktif pada materi cerita anak berbasis pendidikan karakter di kelas VII SMP Panca Budi Medan.
3. Mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif pada materi cerita anak berbasis pendidikan karakter di kelas VII SMP Panca Budi Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran cerita anak berupa materi fabel yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Media yang dirancang mengenai materi fabel layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah menengah pertama, dan sebagai bahan pertimbangan alternatif bagi guru dalam pemilihan media pembelajaran kepada siswa sehingga dapat merancang suatu media pembelajaran yang menarik untuk siswa.