

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk mengungkapkan proses berlangsungnya perubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang, usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan, mendidik. Hal tersebut dijelaskan dalam makna kata “Pendidikan” yang dimuat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (*online*). Pendidikan sendiri merupakan sebuah upaya yang dilakukan manusia untuk memperoleh wawasan atau pengetahuan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas,2003). Secara simplistik pendidikan didefinisikan sebagai sekolah, yakni proses pembelajaran yang dilaksanakan atau diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam dunia pendidikan di Indonesia. Pengajaran Bahasa Indonesia ditujukan agar siswa terampil dan mampu berkomunikasi secara baik dan benar. Dalam kurikulum 2013, pengajaran Bahasa Indonesia disajikan dengan pembelajaran

berbasis teks. Teks merupakan satuan kebahasaan terbesar yang didalamnya mencakup teks lisan dan teks tertulis. Dalam Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013 terdiri atas pengetahuan dan keterampilan yang diseimbangkan pelaksanaannya untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Salah satu jenis teks yang terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Kemendikbud adalah teks cerita fabel. Hal ini dipertegas dengan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia SMP Kelas VII yaitu : 3.15 Mengidentifikasi informasi tentang fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar dan 4.15 Menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat. Selanjutnya KD 3.16 Menelaah ciri dan kebahasaan teks fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar dan 4.16 Memerankan isi fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar. Pada penelitian ini akan difokuskan pada (KD 3.16 Menelaah ciri dan kebahasaan teks fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca atau didengar).

Laili (2018:26), menyatakan bahwa “Cerita fabel merupakan cerita mengenai hewan yang tingkah lakunya seperti manusia dan mengandung pesan moral”. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut KBBI fabel diartikan sebagai cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang (berisi pendidikan moral dan budi pekerti).

Selain menerapkan pembelajaran berbasis teks untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, pada kurikulum 2013 ini diterapkan pula

pembelajaran *student center learning*, atau pembelajaran yang berpusat pada siswa. Artinya adalah guru bukan lagi satu-satunya sumber informasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penerapan pembelajaran *student center learning* ini menuntut siswa untuk dapat lebih aktif menggali informasi dari berbagai sumber disekitarnya. Menurut Permendikbud 2013, Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus menggunakan prinsip yang berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas peserta didik, menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Permendikbud No. 103 tahun 2014 Proses pembelajaran diselenggarakan dan dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, inspiratif, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, keinovatifan dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sehingga peserta didik akan menikmati pembelajaran.

Dewasa ini, masalah yang sering timbul dalam proses pembelajaran adalah kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini berpengaruh terhadap tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Ada beberapa hal yang menjadi alasan mengapa hal tersebut bisa terjadi, seperti penggunaan strategi, model atau alat peraga (media) yang kurang sesuai dengan materi

yang disampaikan. Hal tersebut menjadikan siswa/ peserta didik menjadi bosan dan pada akhirnya tidak fokus pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini pula yang terjadi di SMP Negeri 16 Takengon.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia yaitu Ibu Dian Selvina Octora S.Pd, permasalahan yang dihadapi guru dan siswa di sana adalah kurangnya motivasi siswa dalam menyimak pelajaran yang disampaikan. Hal ini menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Hal tersebut tergambar dalam hasil pembelajaran dimana hanya ada 30% atau 10 dari 30 siswa yang dapat mencapai KKM dengan nilai 75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran dari materi menelaah struktur dan ciri kebahasaan teks cerita fabel masih termasuk dalam kategori rendah dengan nilai rata-rata siswa 65.

M. Joharis Lubis dan Haidir (2019:97) menyatakan bahwa, terdapat beberapa hal yang dapat memotivasi siswa adalah yakin bahwa apa yang dipelajari bermanfaat bagi dirinya, yakin mampu memahami dan situasi belajar yang menyenangkan. Menciptakan suasana yang menyenangkan, memotivasi serta memediasi adalah tugas seorang pendidik. Dalam hal ini guru dituntut untuk mampu mendesain pembelajaran yang akan dijalankan. Selain menggunakan strategi dan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media dalam pembelajaran juga merupakan sebuah pilihan yang dianggap mampu memotivasi siswa agar lebih semangat dan fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan.

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 sehingga proses belajar terjadi (Arief S. Sadiman, R. Rahardjito. 2008 : 7). Dari pengertian media tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat memudahkan proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemilihan media juga harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran agar fungsi media sebagai alat penyampai informasi dapat tercapai. Hal tersebut kemudian menjadi alasan penulis mengangkat media sebagai instrumen penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Kotak Huruf (*Alphabet Box*) Terhadap Kemampuan Menelaah Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Cerita Fabel oleh Siswa Kelas VII SMP N 16 Takengon, Tahun Pembelajaran 2019/2020”**.

Penelitian yang menggunakan media sebagai alat atau variabel penelitiannya juga pernah dilakukan oleh Munipah, 2015 dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Kotak Huruf Pada Anak Kelompok B RA Al-Amin Desa Kecubung Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk Tahun Ajaran 2014-2015”.

Perbedaan antara penelitian Munipah dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada subjek penelitian, materi yang diajarkan dan tingkat pendidikan subjek.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam menelaah struktur dan ciri kebahasaan teks cerita fabel.
2. kurangnya pengetahuan siswa dalam menelaah struktur dan ciri kebahasaan teks cerita fabel.
4. Media kotak huruf belum diterapkan pada materi teks cerita fabel di kelas VII SMP N 16 Takengon.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terlihat beberapa masalah yang muncul berkaitan dengan penelitian ini. Oleh sebab itu, untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta kemampuan penulis yang terbatas penulis perlu melakukan batasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Pengaruh penggunaan kotak huruf sebagai media pembelajaran .
2. Materi yang disampaikan adalah teks cerita fabel.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis menetapkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP N 16 Takengon Tahun Pembelajaran 2019/2020 dalam menelaah struktur dan ciri kebahasaan teks cerita fabel sebelum menggunakan media pembelajaran kotak huruf?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP N 16 Takengon Tahun Pembelajaran 2019/2020 dalam menelaah struktur dan ciri kebahasaan teks cerita fabel setelah menggunakan media pembelajaran kotak huruf?
3. Bagaimana pengaruh media kotak huruf (*Alphabet Box*) terhadap kemampuan menelaah struktur dan ciri kebahasaan teks cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP N 16 Takengon Tahun Pembelajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian pasti memiliki tujuan untuk menjawab masalah-masalah yang timbul. Maka, berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kemampuan siswa kelas VII SMP N 16 Takengon Tahun Pembelajaran 2019/2020 dalam menelaah struktur dan ciri kebahasaan teks cerita fabel sebelum menggunakan media kotak huruf sebagai media pembelajaran
2. Mengetahui kemampuan siswa kelas VII SMP N 16 Takengon Tahun Pembelajaran 2019/2020 dalam menelaah struktur dan ciri kebahasaan teks cerita fabel setelah menggunakan media kotak huruf sebagai media pembelajaran.

3. Mengetahui pengaruh media kotak huruf (*Alphabet Box*) terhadap kemampuan menelaah struktur dan ciri kebahasaan teks cerita fabel oleh siswa kelas VII SMP N 16 Takengon Tahun Pembelajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

Selain dari tujuan utama yang hendak dicapai dalam suatu penelitian, juga terdapat manfaat sebagai dampak tercapainya tujuan penelitian tersebut. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu secara teoretis dan praktis.

1. Secara Teoretis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak dan memberikan gambaran yang jelas mengenai penggunaan media pembelajaran berupa kotak huruf dalam proses pembelajaran.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran dalam bentuk kotak huruf.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi teks cerita fabel melalui penggunaan media pembelajaran berupa kotak huruf.
- c. Bagi guru, penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih mempermudah guru dalam pembelajaran terkhusus materi teks cerita fabel.

- d. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan sebagai sebagai bahan masukan bagi pembaca yang membutuhkan referensi dan yang ingin melakukan penelitian yang sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY