

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi sebuah proses penting untuk menyalurkan ilmu pengetahuan sekaligus membangun sistem moral pada peserta didik. Melalui pendidikan, akan terlahir generasi-generasi bangsa yang berintegritas, berkarakter, dan bermoral terhadap *Tuhan yang Maha Esa*. Pendidikan di sekolah harus memiliki pendidikan yang unggul dan memiliki karakter atau kepribadian terutama Peserta didik, Sejalan dengan proses peraturan UU, Republik Indonesia yang termuat atau yang terkait kepada peraturan pendidikan dan kebudayaan melalui kemendikbud Nomor 20 Tahun 2003. Proses terhadap pemerintahan dan sarana pembelajaran merupakan penerapan atau mengembangkan maupun juga melaksanakan kegiatan situasi pembelajaran dan pembelajaran maupun pendidikan supaya siswa mampu mengembangkan, atau memaksimalkan pembelajaran kepada peserta didik supaya bisa menimbulkan keberanian, keluasaan, serta daya tampung lebih mengajarkan siswa di dalam proses pendidikan. Pendidikan merupakan kegiatan di dalam pembelajaran dan mendapatkan kesempatan pada peserta didik untuk mengevaluasi dan meningkatkan seluruh potensi peserta didik dan menguasai mutu pendidikan. Dalam hal perbaikan kurikulum, penyempurnaan sistem pembelajaran serta menyesuaikan gaya mengajar dan proses pendidik atau pengajar di dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya SMP Nasrani 2 Medan.

Suatu tahap di dalam pembelajaran khususnya bidang studi bahasa Indonesia menuntut setiap pembelajaran yang diberikan pada peserta didik mampu menstimulus cara berpikir dengan cara yang fleksibel, langsung ikut terlibat, sesuai dengan kebutuhan yang ada. Tenaga pendidik dapat membuat kondisi pada pembelajaran secara interaksi, imajinasi,

menantang, dan menyenangkan. Proses pada saat dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara senang. Proses pembelajaran sangat diperlukan, peserta didik dapat memperoleh pembelajaran di situasi suasana yang menyenangkan, senang, dan tersenyum. Namun, ketika kegiatan pembelajaran melalui proses melalui pelajaran dengan peserta didik tidaklah selalu sesuai dengan harapan dengan lancar seperti yang dapat diharapkan tenaga pendidik.

Proses pembelajaran menerapkan dengan Kurikulum 2013, melalui proses yang diperlakukan lebih menghasilkan pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang berbasis teks apabila materi yang diberikan pada peserta didik dan tersebut berbentuk teks yang jumlahnya melebihi empat paragraf, dan sangat berdampak buruk. Contohnya; peserta didik yang tidak hadir dan tak suka membaca teks yang terlampau banyak. Oleh sebab itu, penyusunan paragraf yang lebih banyak diubah menjadi sangat sederhana seperti pada pembelajaran teks yang mampu menggunakan panduan pembelajaran pada penerapan permainan imajinasi dan pembelajaran tersebut mampu mengandalkan daya berpikir peserta didik dalam memecahkan suatu masalah dalam materi pembelajaran; disertai juga jurnal yang mendukung dan memudahkan siswa mempelajari pembelajaran teks dan juga pembelajaran yang memperhatikan minat siswa.

Pengajaran pada saat peneliti menuliskan narasi bisa memberikan kepada peserta didik di sekolah dengan memberikan peserta didik diminta tidak hanya menguasai teori tentang menulis sebuah teks narasi tetapi memahami tenaga pendidik dan menulis teks narasi. Keterampilan tenaga pendidik, ketika menjelaskan materi narasi dapat memberikan sebuah keterampilan yang tidak otomatis dapat dikuasai, pada kelas VII SMP Nasrani 2 Medan yang

disajikan oleh teori ketimbang praktik, sehingga proses pembelajaran menulis narasi menjadi sebuah kreatif siswa dan dapat menyebabkan peserta didik lebih bosan.

Pada saat peneliti melakukan observasi dan wawancara singkat bersama tenaga pendidik yang dilakukan ketika pelajaran berlangsung, peneliti bisa mengambil suatu kesimpulan. Peneliti melihat bahwa tenaga pendidik, mata pelajaran bahasa indonesia belum mampu memiliki sebuah keterampilan, bisa mengembangkan suatu media permainan imajinasi, dan bisa dilihat dari rendahnya kemampuan atau pengetahuan dan keterampilan siswa khususnya di sekolah SMP Nasrani 2 Medan. Salah satu yang membuat peserta didik kurang memiliki keterampilan. Dengan adanya media yang dipergunakan, tenaga pendidik bisa menggunakan salah satu fasilitas sekolah yang tersedia. Tenaga pendidik yang memberikan tanggapan, dan hanya dapat mengaplikasikan sebuah media imajinasi. Karena peserta didik tidak bersemangat dalam pembelajaran, karena hanya menerapkan media permainan imajinasi secara terus-menerus. Kemampuan peserta didik mengharapkan lebih menampilkan pengaplikasian media, dan memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran teks narasi.

Pada kenyataanya, tenaga pendidik kurang memahami sekali dan tidak mengerti pengaplikasian media untuk pembelajaran. Tenaga pendidik berasumsi bahwa proses pembuatan media merupakan suatu aktivitas yang sulit untuk dilakukan. Salah satu pembuatan dari media menjadi tidak teratur oleh tenaga pendidik hanya memaparkan materi hanya melalui lisan tanpa memberi contoh. Sebab itu, dengan menggunakan hal-hal yang ada disekitar kita dapat dipergunakan untuk membuat suatu pelajaran menjadi menarik. Alat bantu pembelajaran yang berupa media, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain mampu meningkatkan minat belajar, media belajar juga menstimulus peserta didik untuk

berimajinasi, bernalar, dan berpikir kritis sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi terutama materi teks narasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan melalui kusioner, peneliti memperoleh data pada semester 1 tahun ajaran 2021/2022 di sekolah SMP Nasrani 2 Medan, nilai sata-rata yang diraih oleh siswa pada semester 1 adalah 70 sedangkan, batas nilai ketuntasan pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang ditetapkan sebesar 75. Keberhasilan pada proses pembelajaran hanya lebih kurang sekitar 47 % padahal proses pembelajaran tersebut dikatakan berhasil wajib mencapai KKM yang diterapkan pada sekolah tersebut.

Penelitian lapangan yang dilakukan, dipergunakan untuk menguji Rencana pembelajaran atau RPP terhadap peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses belajar, khususnya pada kelas VII SMP Nasrani 2 Medan. Realitasnya peneliti menemukan bahwa RPP yang dirancang tenaga pendidik belum mampu meningkatkan keaktifan peserta didik. Kenyataannya, keaktifan siswa dan partisipasi dalam kelas hanya diwakili oleh segelintir siswa saja. Ruang kelas kegiatan pembelajaran terjadi tanya jawab antar tenaga pendidik dan peserta didik, tetapi sebagian peserta didik saja yang terlihat aktif di dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran teks narasi sedangkan, peserta didik yang lain ada yang terlibat dan bisa menguasai proses pembelajaran yang berlangsung.

Pada saat, peneliti memulai wawancara dan pengamatan di sekolah tenaga pendidik memantau proses pembelajaran yang berlangsung tersebut tenaga pendidik menyimpulkan bahwa tenaga pendidik, belum memiliki keterampilan membuat atau menyebarkan media permainan baik berupa khayalan peserta didik dengan fasilitas yang ada di sekolah. Pengajar yang cenderung hanya memakai media khayalan yang bisa menghasilkan peserta didik tak

termotivasi pada pembelajaran sebab prosesnya memakai media permainan yang sama yakni cerita narasi.

Pendidikan di Indonesia lebih mendapat perhatian yang lebih dan mengingat setiap bangsa ada ditangan generasi muda. Setiap progres pendidikan di Indonesia diatur dalam sebuah sistem pembelajaran yang ditetapkan pemerintah. Menurut Sukmadiana (2011:1) menyatakan, bahwasannya sebuah progres pendidikan dapat ditingkatkan melalui proses pengaktualisasian potensi yang dimiliki dalam upaya penyempurnaan kurikulum, transformasi sistem pendidikan ketingkat yang lebih maju serta upaya tenaga pendidik sebagai person yang paling dekat dengan peserta didik untuk menciptakan strategi yang mutakhir, efektif serta efisien sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

Proses pembelajaran yang sangat efektif merupakan proses dari kegiatan, memberikan kesempatan untuk siswa dalam belajar secara mandiri, peserta didik mampu memiliki pengajaran, pengalaman, dan percaya diri peserta didik itu sendiri. Jadi kegiatan pembelajaran merupakan, pembelajaran yang bisa didapatkan misalnya melalui interaksi yang terjalin dengan baik antara pendidik dan peserta didik. Sehingga, pemahaman mengenai materi belajar bisa menunjukkan capaian sebagaimana yang diharapkan.

Pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran bahasa Indonesia belum tercapai dikarenakan kesadaran dalam diri peserta didik mengikuti proses pemahaman yang masih minim. Peserta didik sulit dalam berkonstruksi, contohnya: bercerita terhadap temannya di kelas, menghayal, tertawa, dan lainnya. Ketika seorang tenaga pendidik dapat mengajarkan kegiatan pembelajaran menegur peserta didik dan pembelajaran tenaga pendidik belum bisa menasihati, peserta didik dan mengajarkan pembelajaran. Proses pembelajaran lebih menyadarkan dan menyadari bahwasanya pemahaman peserta didik dalam proses belajar

mengajar, masih belum menunjukkan adanya rasa tanggung jawab yang dalam bendak peserta didik.

Peserta didik khususnya kelas VII, seharusnya menyusun, menuangkan ide, gagasan, serta pemikiran dengan tulisan. Akan tetapi, pada dasarnya melatih aktivitas pembelajaran belum sepenuhnya merasakannya. Konsep dasar menulis saat diterapkan di sekolah dapat merangkai sebuah pendapat, gagasan, serta pengalaman sebagai suatu susunan tulisan yang berurutan, serta berpikir logis.

Peserta didik pada saat menciptakan kreativitas, melatih peserta didik agar bisa berpikir secara kritis mampu berpikir imajinasi, mengembangkan ide, secara variatif, lebih terbiasa dalam berpikir kreatif, dan mampu berinovasi, seorang tenaga pendidik dapat menerapkan suasana belajar, yang mampu menstimulus peserta didik agar lebih tanggap dalam memahami suatu persoalan dengan mudah dan cepat. Konsep di dalam penyusunan pengalaman, penyampaian gagasan serta pendapat, menjadi satu rangkaian dalam berkomunikasi yang dapat dilakukan secara terartur, kecil, dan terlaksana. Pembelajaran seperti demikian, menjadi sebuah proses pembelajaran yang tidak mudah dan membutuhkan kejelian, ketekunan dan keterampilan menulis yang perlu diasah.

Proses pembelajaran dari tenaga pendidik, menambah minat siswa terhadap konsep teks narasi. Memanfaatkan media permainan imajinasi adalah penerapan media permainan yang sangat kritis dan inovatif, salah satunya yakni permainan imajinasi. Materi menulis teks narasi pada kurikulum 2013, mengungkapkan supaya isinya berbasiskan teks sebanyak 3-5 susunan akan memberikan dampak yang buruk untuk peserta didik yang tak suka serta malas membaca terlalu banyak teks. Untuk itu, peneliti pun menentukan media imajinasi sebagai suatu upaya peningkatan minat baca siswa hingga hasil belajarnya pun dapat ditingkatkan.

Data pendukung bisa didapat dari Inderasari (2009:10) diketahui, keterampilan dalam menuliskan narasi serta karangan siswa masih berada dalam kategori rendah, paparan yang sama dari Andayani (2008: 1), melalui hasil dari penelitiannya yakni rata-rata nilai menulis karangan narasi siswanya pada tes awal masih dikategorikan rendah sebanyak 66,6. Dengan begitu peneliti lebih menarik kesimpulan agar teks narasi, perlu lebih ditingkatkan di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa tenaga pendidik dituntut untuk lebih profesional dalam menyampaikan materi pembelajaran dan guru berganti berperan sebagai fasilitator, kordinator, mediator, dan motivator di dalam proses kegiatan belajar siswa.

Bukan media hanya memperjelas pemberi materi, tetapi kemampuan bisa sebagai wadah untuk memotivasi minat, serta imajinasi siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dan membuat kegembiraan. Menciptakan media mampu memberikan semangat di dalam pembelajaran dan menghidupkan kemampuan yang tajam hingga pemahaman siswa akan materi pengajaran dapat ditingkatkan. Dengan demikian, eksistensi media mampu menyampaikan informasi kepada peserta didik dan memberikan atau meningkatkan efektivitas, efisensi, menambah wawasan, dan cakrawala yang lebih tajam dan bagi tenaga pendidik.

Suatu peran media lebih diperlukan atau dibutuhkan oleh kemampuan peserta didik, dan sangat diperlukan di lakukan kegiatan yang dilakukan pada dalam ruang kelas maupun luar kelas. Kemampuan siswa bisa melakukan proses atau sebuah pembelajaran yang sangat di inginkan meskipun terdapat beberapa kesalahan ketika membuat media, misalnya siswa atau peserta didik terlambat tidak masuk di kelas untuk memulai kegiatan pembelajaran disebabkan karena terjadi suatu peristiwa yang lain. Jika seorang tenaga pendidik datang

terlambat atau tidak mengikuti aturan baik dari sekolah maupun dari peraturan RPP, maka proses pembelajaran sangat tidak terlaksana dengan baik.

Media permainan imajinasi, sangat diperlukan dan menuntut guru di dalam merakayasa sebuah masalah, atau bisa mendorong peserta didik agar bisa, menemukan sebuah jawaban. *Permainan Imajinasi* mengharapkan peserta didik mampu membuat, menciptakan. Media permainan imajinasi mampu menyimpulkan gagasan saat menggeneralisasikan media tersebut. Melalui media ini peserta didik belajar secara sendiri, memahami, dan mampu mengaktualisasi secara terampil. Secara dasar media ini, supaya memandirikan peserta didik di dalam menjelajahi materi, Sedangkan pendidik hanya diarahkan memberikan bimbingan dll. Namun permasalahan yang terjadi adalah peserta didik tingkat SMP belum cukup menguasai media yang ada.

Menurut KBBI, Kata imajinasi merupakan kegiatan berpikir untuk membayangkan ataupun membuat sesuatu gambaran dari lukisan, peristiwa, dari kenyataan ataupun pengalaman. Di dalam sumber yang sama imajinasi bisa diartikan adalah khayalan.

Berdasarkan keterangan diatas, satu upaya peneliti untuk lebih meningkatkan kemampuan menulis narasi yakni melalui media yang sangat individual, salah satunya adalah imajinasi. Imajinasi yaitu daya pikir dalam menciptakan atau membayangkan gambaran peristiwa dari pengalaman nyatasendiri ataupun orang lain, Imajinasi memang khayalan kepada peserta didik.

Hal ini perlu di terapkan, karena masalah media yang diterapkan kurang memahami peserta didik dan kurang begitu optimalnya pengajaran teks narasi sekolah. Oleh karena itu, para Peserta didik pun perantara begitu berminat di proses pembelajaran media permainan imajinasi.

Berdasarkan terhadap ketetapan K-13, Kompetensi dasar dalam proses pembelajaran yaitu (Pengetahuan) dalam Kompetensi Dasar (KD) 3.3, dimuat unsur-unsur teks narasi dalam bentuk cerita imajinasi yang kemudian diidentifikasi siswa melalui proses membaca dan mendengar. Pada aspek keterampilan yang dimuat dalam kompetensi dasar 4.3, teks narasi yang sudah dibaca maupun didengar, akan diceritakan kembali oleh siswa dengan bahasanya sendiri yang diutarakan dalam bentuk tulisan maupun secara visual.

Pada proses pengaplikasian media permainan imajinasi, khususnya pada tingkatan SMP tidak bisa untuk berdiri sendiri, khususnya perlu adanya alat berupa media permainan imajinasi, menandakan perantara peserta didik untuk bisa menemukan ide, atau gagasan peserta didik. Pada permainan imajinasi peserta didik, akan mengaitkan media tersebut menggunakan video yang dirancang atau diperbaiki. Penelitian pada pedoman kurikulum dan disajikan sistematis agar dapat memperoleh pengetahuan peserta didik khususnya, sedang berlangsung pembelajaran teks narasi dan media imajinasi.

Langkah-Langkah kegiatan proses pengetahuan tenaga pendidik yang mampu melibatkan suatu alat atau proses media di dalamnya lebih memiliki sebuah alur kegiatan yang efektif dan menyesuaikan pencapaian pembelajarannya. Oleh sebab itu, siswa harus mengikuti tahapan-tahapan dalam menuliskan teks narasi melalui permainan imajinasi yang telah disesuaikan dengan tujuannya. Prosesnya menerapkan empat wahana imajinasi, yakni wahana imajinasi dunia permainan imajinasi. Oleh sebab itu, keajiban waktu saat menulis wahana tarian pena saat menulis, dan wahana imajinasi mahakarya saat pascatulis.

Media permainan imajinasi masih jarang dipergunakan di dalam kegiatan penulisan karangan narasi. Maka sebab itu, media imajinasi diperlukan sebagai tujuan, memaksimalkan keterampilan menulis siswa terutama dalam proses menciptakan karangan oleh siswa pada

tingkat kedua SMP Nasrani 2 Medan perlu dikembangkan. Penggunaan media imajinasi ini mampu diharapkan mendorong minat peserta didik, dalam mengikuti proses pembelajaran menuliskan karangan narasi. Siswa mampu merangkai peristiwa yang ada di dalamnya khususnya media permainan imajinasi. Disamping itu, media tersebut bisa meminimalis tingkat kejenuhan, hingga siswa dapat memahami dan mengerti penulisan karangan Narasi. Untuk itu, diperlukan adanya penelitian berjudul **Pengembangan Media Permainan Imajinasi pada Pembelajaran Menulis Teks Narasi Siswa Kelas VII SMP Nasrani 2 Medan.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latarbelakang sebagaimana yang telah di paparkan, dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan teknologi khususnya media yang ditetapkan belum dipergunakan secara maksimal.
2. Pembelajaran khususnya bahasa Indonesia berbasiskan teks mengurangi minat baca siswa
3. Pembelajaran masih terpusat pada tenaga pendidik.
4. Tenaga pendidik masih menggunakan media yang konvensional, hanya melalui artikel dan buku bacaan.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan memiliki batasan masalah, yaitu pemfokusan pada kajian proses pembelajaran serta kebutuhan cara belajar siswa secara terlaksana dan efisien dan tidak terlaksana yang dapat berdampak rendahnya hasil evaluasisiswa, terutama materi teks narasi peserta didik tingkat satu di SMP Nasrani 2 Medan, keefektifan pemanfaatan media pada pembentukan imajinasi pada materi teks narasi belum pernah diguakan tenaga pendidik pada

pengajaran bahasa Indonesia di Sekolah SMP Nasrani 2 Medan, belum memiliki keterampilan untuk terampil dalam merancang media permainan, dan menggunakan fasilitas yang terdapat disekolah. Oleh karena itu, batasan masalah pada yaitu ruang lingkup materinya dari pengertian teks narasi, pemahaman struktur teks narasi, serta mengerti apa itu ciri teks narasi.

1.4 Rumusan Masalah

Sebagaimana yang telah dituliskan pada batasan masalah, penelitian ini memiliki rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana proses perancangan pengembangan “media permainan imajinasi” dalam pembelajaran teks narasi pada siswa kelas VII SMP Nasrani 2 Medan ?
- 2) Bagaimana kelayakan media permainan imajinasi pada materi teks narasi siswa kelas VII SMP Nasrani 2 Medan ?
- 3) Bagaimana efektivitas hasil belajar teks narasi setelah dilaksanakan media permainan imajinasi oleh siswa kelas VII di SMP Nasrani 2 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sejalan dengan rumusan masalah, yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengetahui hasil pengembangan Media Permainan Imajinasi pada proses pembelajaran teks narasi pada siswa SMP Nasrani 2 Medan Kelas VII tahun ajaran 2021/2022
- 2) Mengetahui memvalidasi media permainan imajinasi pada proses pembelajaran teks narasi bagi peserta didik, khususnya pada jenjang SMP kelas VII di SMP Nasrani 2 Medan TP 2021/2022

- 3) Mengetahui keefektifan pengembangan Media *Permainan Imajinasi* pada proses pembelajaran teks narasi peserta didik khususnya di jenjang SMP kelas VII di SMP Nasrani 2 Medan Tahun ajaran 2021/2022

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan, dapat memberi manfaat yang diuraikan sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Meningkatkan minat siswa pada proses pembelajaran teks narasi dengan memanfaatkan media permainan imajinasi khususnya kelas VII di SMP Nasrani 2 Kota Medan tahun ajaran 2021/2022.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini menghasilkan inovasi untuk memperdalam pemahaman peserta didik terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia melalui media permainan imajinasi .

3. Manfaat bagi peneliti

- a. Meningkatkan kreativitas dalam merancang sebuah media imajinasi yang lebih kreatif.
- b. Memberipengetahuan serta pengalaman baru mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif untuk teks narasi.

4. Manfaat bagi peneliti lain :

- a. Bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.
- b. Meningkatkan sekaligus mengembangkan bidang keilmuan terutama pada perangkat pembelajaran bahasa Indonesia.