

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum di Indonesia mengalami perubahan dari masa ke masa. Sekarang ini, kurikulum yang masih dominan digunakan adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini lebih mendominasi para siswa untuk mencari lebih banyak informasi supaya lebih kreatif dan inovatif. Menurut Oemar (2013, 3) menyatakan bahwa kurikulum adalah susunan rencana yang memiliki aturan pada setiap isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai panduan di dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Lubis dan Haidir (2019, 66) mengatakan bahwa terdapat sebuah kurikulum yang berbasis kompetensi dengan perangkat standar program pendidikan yang dapat membuat siswa mempelajari berbagai hal. Sehingga kurikulum di dalam pembelajaran memiliki peran penting pada ketercapaian tujuan pendidikan.

Berdasarkan kurikulum 2013 maka pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada pembelajaran yang berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks ditujukan untuk memahami berbagai jenis teks serta mengecek struktur isi dan bahasa. Selain dijabarkan mengenai ilmu kebahasaan maka juga harus diberikan pendidikan karakter. Menurut Priyatni (2014, 68) menyatakan bahwa ada beberapa jenis teks pada jenjang SMP/MTs yakni, teks hasil observasi, teks tanggapan deskriptif, teks eksposisi, teks eksplanasi, teks cerita pendek, teks cerita moral, teks ulasan, teks diskusi, teks cerita prosedur, teks cerita biografi, teks eks-plum, teks tanggapan kritis, teks tantangan, dan teks rekaman percobaan.

Adapun salah satu teks yang dipelajari siswa kelas VII SMP berdasarkan kurikulum 2013 ialah teks cerita moral atau yang sering disebut dengan teks fabel. Pembelajaran teks fabel kelas VII terdapat pada kurikulum 2013 dalam KD 3.15, 4.15, 3.16, dan 4.16. KD 3.15 dalam mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.15 tentang menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. KD 3.16 tentang menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. KD 4.16 tentang memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

Peralihan masa pertumbuhan dari anak-anak menjadi dewasa pasti dialami oleh seluruh siswa SMP. Berbagai perubahan yang telah dialami oleh siswa mulai dari perubahan emosi, fisik, perilaku, sosial, kognitif, dan moral. Selama perubahan yang telah terjadi pada diri siswa maka akan muncul berbagai macam masalah. Sehingga pemilihan materi teks fabel sangat tepat untuk dikembangkan supaya dapat membina karakter yang dimiliki oleh siswa agar karakternya lebih baik lagi ke depannya (Lubis, M.J, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dengan guru bahasa Indonesia di sekolah SMP Swasta YPK Medan maka diperoleh pernyataan bahwa siswa mengalami kendala dalam memahami teks fabel pada bagian mengenali ciri umum teks fabel, mengelompokkan jenis fabel, menentukan struktur, menjabarkan ciri kebahasaan, dan menceritakan kembali isi teks fabel. Permasalahan lain yang muncul ketika pembelajaran terletak pada penggunaan media yang kurang menarik karena hanya berpusat pada guru dan buku sehingga

membuat siswa mudah merasa bosan. Kebosanan yang dimiliki oleh siswa membuat daya pikirnya menurun. Semakin seringnya siswa malas untuk belajar maka berdampak pada minat belajar siswa semakin menurun.

Solusi dari permasalahan ini dengan menggunakan media yang terbaharukan. Media yang berbentuk video animasi sangat digemari oleh siswa sehingga media ini sangat cocok untuk dijadikan wadah dalam penyampaian informasi materi ajar teks fabel kepada siswa. Karena masih ada beberapa siswa yang mudah bosan dalam kegiatan pembelajaran apabila hanya membaca buku. Sehingga perlunya pengembangan materi ajar berbasis video animasi agar lebih mudah untuk dimengerti oleh siswa. Karena siswa tidak akan sulit membaca teksnya melainkan bisa menonton saja tetapi sudah dapat memahami isi teks fabel.

Penggunaan aplikasi KineMaster Pro dalam pengembangan materi ajar teks fabel yang berbasis video animasi ini sebagai pengaktualan terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat. KineMaster Pro dipilih menjadi aplikasi yang akan digunakan untuk membantu pengembangan materi ajar teks fabel karena aplikasi ini sangat diminati oleh berbagai kalangan masyarakat. Beraneka ragam fitur-fitur yang disajikan dalam aplikasi KineMaster Pro mampu membuat materi ajar yang dikembangkan semakin menarik. Sementara itu, materi ajar yang dibuat dalam bentuk video animasi akan membuat proses pembelajaran jauh lebih efisien sehingga waktu tidak lagi terbuang hanya untuk mencatat sebuah materi pembelajaran. Selanjutnya, siswa juga dapat belajar dimana saja dan kapan saja untuk lebih memahami materi teks fabel.

Berdasarkan pemerolehan data yang telah dikaji maka dapat diketahui bahwa ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas topik yang mirip. Pertama, penelitian yang dikaji oleh Nely Arif dan Duti Volya (2021) dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Bahasa Inggris Berbasis Youtube dengan Memanfaatkan Aplikasi Edit KineMaster dan Power Point untuk Mahasiswa di Luar Prodi Bahasa Inggris UNJA”. Kedua, penelitian yang dikaji oleh Dani Sagita, Azhar, dan Dina Syaflita (2022) dengan judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis KineMaster Pro V4 pada Materi Suhu dan Kalor di Kelas XI SMA”. Ketiga, penelitian yang dikaji oleh Dewi Srigati, Dudung Burhanudin, Elvrin Septyanti (2022) dengan judul “Pengembangan Materi Ajar Menulis Teks Fabel Berbasis Media Gambar Seri untuk Siswa Kelas VII SMPN 3 Kepenuhan Kabupaten Rokan Hulu”.

Melalui beberapa hasil dari penelitian yang sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan membuat judul penelitian tentang "Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbasis Video Animasi Berbantuan Aplikasi KineMaster Pro Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu :

1. Siswa SMP Swasta YPK Medan kurang memahami materi pembelajaran pada teks fabel.
2. Penyampaian materi teks fabel di SMP Swasta YPK Medan masih kurang efektif karena hanya bersumber pada guru dan buku.

3. Minat belajar siswa di SMP Swasta YPK Medan masih rendah terutama pada materi pembelajaran teks fabel.
4. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran teks fabel masih belum diterapkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Indonesia cukup beragam. Sehingga peneliti berfokus pada titik permasalahan di KD 3.15 dan KD 4.15 dengan berbantuan aplikasi KineMaster Pro maka batasan masalah dari penelitian ini adalah “Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbasis Video Animasi Berbantuan Aplikasi KineMaster Pro pada siswa kelas VII SMP Swasta YPK Medan Tahun Ajaran 2022/2023.”

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi fokus masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks fabel berbasis video animasi berbantuan aplikasi *KineMaster Pro* pada siswa kelas VII SMP Swasta YPK Medan?
2. Bagaimana wujud produk materi ajar teks fabel berbasis video animasi berbantuan aplikasi *KineMaster Pro* pada siswa kelas VII SMP Swasta YPK Medan?

3. Bagaimana kelayakan materi ajar teks fabel berbasis video animasi berbantuan aplikasi *KineMaster Pro* pada siswa kelas VII SMP Swasta YPK Medan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian dalam pengembangan ini untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan materi ajar teks fabel berbasis video animasi berbantuan aplikasi *KineMaster Pro* pada siswa kelas VII SMP Swasta YPK Medan.
2. Mengetahui wujud produk materi ajar teks fabel berbasis video animasi berbantuan aplikasi *KineMaster Pro* pada siswa kelas VII SMP Swasta YPK Medan.
3. Mengetahui kelayakan materi ajar teks fabel berbasis video animasi berbantuan aplikasi *KineMaster Pro* pada siswa kelas VII SMP Swasta YPK Medan.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian ini akan memberikan sebuah manfaat secara teoritis dan praktis terhadap berbagai pihak yakni:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk dunia pendidikan terkhusus pengembangan materi ajar dengan berbantuan

pada multimedia interaktif supaya guru tergerak untuk mengembangkan materi ajar sesuai kebutuhan siswa SMP.

- b. Supaya dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru tentang penggunaan aplikasi *KineMaster Pro* sebagai alat bantu dalam membuat materi ajar bagi perkembangan dunia pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini bisa menambah wawasan kepada peneliti untuk mengembangkan materi ajar berbasis video animasi yang berbantuan aplikasi *KineMaster Pro*.
- b. Bagi sekolah, pengembangan materi ajar teks fabel berbasis video animasi berbantuan aplikasi *KineMaster Pro* menjadi media pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan materi pembelajaran.
- c. Bagi guru, penelitian ini bisa membantu guru untuk lebih baik menyampaikan materi pembelajaran supaya mudah dipahami oleh siswa.
- d. Bagi siswa, penelitian ini bisa memaksimalkan minat, motivasi, serta peningkatan daya intelektual siswa pada materi teks fabel.