

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sejalan dengan fenomena perubahan kebudayaan yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Perubahan tersebut selalu diartikan sebagai suatu perbaikan terhadap sistem pendidikan dalam rangka mengantisipasi segala kemungkinan dimasa depan. Pendidikan nasional memiliki visi dan misi dalam pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun visi pendidikan nasional adalah mewujudkan masyarakat madani sebagai bangsa dan masyarakat Indonesia baru yang bertatanankan pada NKRI dalam proses pendidikan. Sedangkan pada misi pendidikan nasional yaitu misi makro dan mikro jangka panjang, sedang, dan pendek yang diharapkan mampu memberikan hasil berupa pelajar-pelajar Indonesia yang berintegritas dan mengacu pada NKRI. (Mulyasa, 2017)

Belajar merupakan kegiatan yang berproses pada perubahan terhadap tingkah laku yang sebelumnya buruk hingga menjadi baik dengan memanfaatkan interaksi yang terjadi pada lingkungan disekitarnya. Perubahan yang terjadi akan menjadi langkah yang mengawali perubahan pada hidup yang akan dijalani kedepannya. Slameto menyatakan jika belajar merupakan proses dalam melakukan sesuatu untuk mendapatkan hal yang akan berakibat pada perubahan tingkah laku pada dirinya yang merupakan hasil dari interaksinya dan lingkungan disekitarnya. (Agustianingsih & Rosmaini, 2018)

Pada proses pembelajaran tentunya menggunakan dasar-dasar komponen yang terdapat pada kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 sendiri diharapkan mampu membentuk kompetensi pada peserta didik baik pada kompetensi sikap maupun kompetensi pengetahuan sehingga terdapat pelajaran bahasa Indonesia untuk kurikulum 2013 guna bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dengan menjadikan bahasa sebagai ilmu pengetahuan berbasis teks.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia terdapat salah satu materi ilmu pengetahuan berbasis teks yaitu teks fabel. Teks fabel sendiri dipelajari menurut kurikulum 2013 di jenjang kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Teks fabel adalah sebuah karya sastra yang terdiri dari cerita-cerita yang mengangkat hewan-hewan sebagai tokoh dalam cerita tersebut. Teks fabel sendiri masuk pada cerita fantasi yang berisi tentang hewan-hewan yang mampu bertingkah dan bersikap layaknya manusia yang mampu memberikan pelajaran kepada pembaca. (Hapsari & Sumartini, 2016)

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur peneliti dengan salah satu guru bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 1 Medan yaitu bapak Darwanto, M.Pd. beliau mengatakan jika beliau selama melakukan proses belajar mengajar di kelas hanya memanfaatkan buku pelajaran atau buku cetak yang dipublikasikan oleh kemendikbud. Namun tidak jarang juga beliau menggunakan sumber belajar yang bersumber dari internet/*blogspot* yang biasanya berisi pendapat pribadi penulis terkait materi yang dibahas. Hal yang menyebabkan beliau menggunakan sumber belajar selain dari sumber lain dikarenakan ada beberapa penjabaran teks fabel

yang tidak dijelaskan secara mendalam dan hanya mengangkat materi secara garis besar saja yang akhirnya mengharuskan guru mencari dan menemukan sumber materi tambahan.

Namun, materi tambahan yang terdapat di internet/*blogspot* tersebut masih dianggap kurang memadai untuk memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa selama pembelajaran sehingga hal ini berdampak kepada siswa yang kurang bisa memahami isi materi secara keseluruhan sesuai dengan silabus kurikulum 2013 yang sudah ditentukan. Masalah lain juga terdapat dimana media pembelajaran yang digunakan guru selama pembelajaran kurang bervariasi yang mengakibatkan minat dan motivasi siswa menjadi cenderung jenuh dan akhirnya terus-terusan menurun.

Dengan permasalahan ini peneliti menemukan sebuah ide untuk mengembangkan sebuah materi ajar cetak yang bisa digunakan dengan mudah, dan diharapkan siswa dapat termotivasi dengan menggunakan bentuk *leaflet* yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti. Media *leaflet* ini termasuk media yang baru dan jarang diterapkan di sekolah. Hal yang mendasari peneliti untuk mengembangkan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* adalah untuk memberikan materi ajar yang sudah memenuhi indikator-indikator yang terdapat dalam pembelajaran dengan bentuk yang lebih sederhana dibandingkan buku paket sehingga diharapkan mampu menarik minat siswa dalam belajar, kemudian pemilihan bentuk *leaflet* juga karena kaya akan warna yang tentu memiliki daya tarik sendiri untuk siswa, dan materi yang tersusun dalam materi ajar berbentuk

leaflet ini sistematis, ringkas, dan mudah dipahami sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahami isi dari *leaflet* tersebut.

Hal ini sependapat dengan Winarso, dkk. dalam penelitian (Winarso & Yuliyanti, 2017) yang mengembangkan bahan ajar *leaflet* pada materi kubus dan balok pada pelajaran matematika. Peneliti berusaha menemukan jika bahan ajar yang dapat menaikkan minat dan kemauan siswa untuk belajar matematika berdasarkan masalah seperti ketakutan siswa terhadap pelajaran matematika yang dianggap pelajaran yang sulit. Hal ini membuat peneliti memilih untuk mengembangkan bahan ajar dengan bentuk *leaflet* pada materi kubus dan balok berbasis kemampuan kognitif siswa dengan berdasar pada teori Bruner. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Winarso, dkk. didapati hasil yang positif terhadap perkembangan minat siswa dalam belajar matematika. Hal ini juga yang mendasari peneliti untuk mengembangkan sebuah materi ajar dengan menggunakan media yang serupa dan diterapkan di pelajaran bahasa Indonesia yang diharapkan mampu memberikan respon yang sama atau lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas menjadi dasar penulis melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Materi Ajar Teks Fabel Berbentuk Leaflet Berbantuan Canva Kelas VII SMP.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Materi ajar yang digunakan di kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan masih belum bervariasi.

2. Kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran di kelas.
3. Materi ajar yang digunakan di kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan masih dianggap belum memadai.
4. Materi ajar yang digunakan di kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Medan masih perlu dikembangkan.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari penelitian yang salah sasaran, maka perlu dirumuskan satu batasan dalam penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini terfokus pada identifikasi masalah poin 4 yaitu pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* berbantuan canva kelas VII SMP.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Medan?
2. Bagaimana produk akhir pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Medan?
3. Bagaimana validasi kelayakan produk pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Medan.
2. Untuk mengetahui produk akhir pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Medan.
3. Untuk mengetahui validasi kelayakan produk pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Akademis/Lembaga Pendidikan

Hasil dari penelitian ini mampu memberikan kontribusi dan inovasi bagi akademis/lembaga pendidikan mengenai pengembangan materi ajar teks fabel berbentuk *leaflet* kelas VII untuk siswa, dan diharapkan mampu menjadi sebuah referensi untuk penelitian yang akan datang guna meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia ditingkat SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman serta wawasan peneliti pada proses pembelajaran yang ada di sekolah dan menjadi syarat utama untuk lulus memperoleh gelar sarjana.

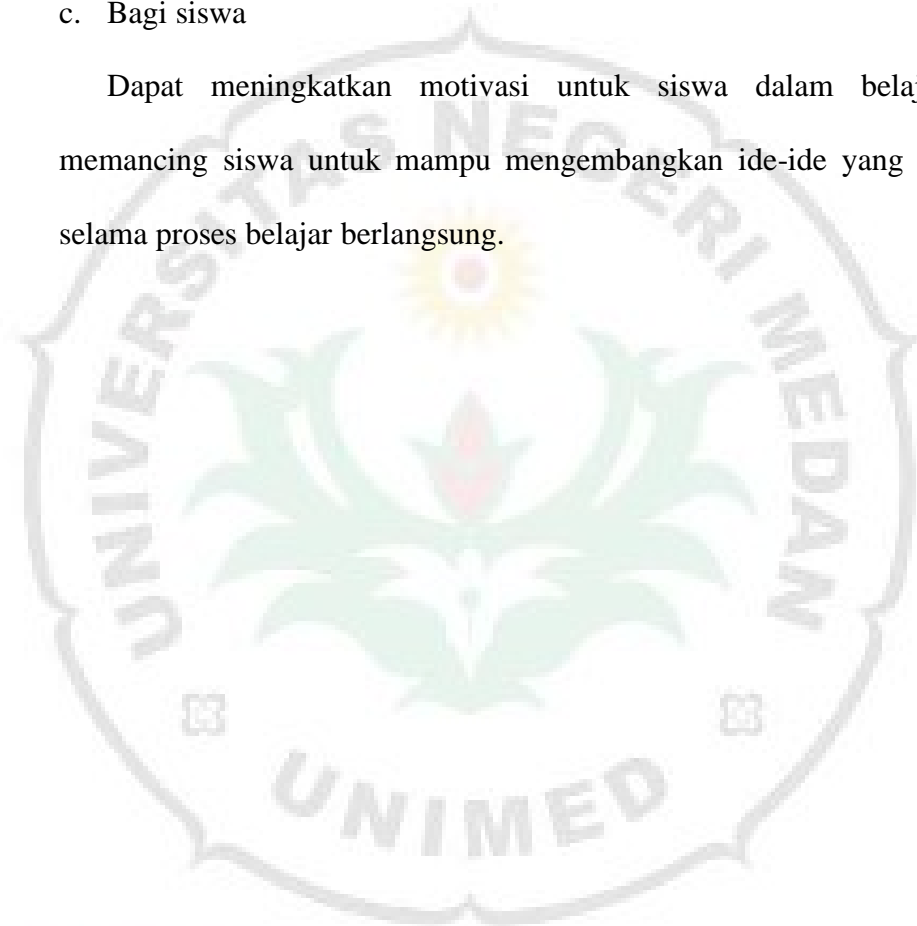
b. Bagi guru

Dapat menciptakan inovasi yang baru untuk mempermudah kegiatan pembelajaran di kelas baik pembelajaran yang berlangsung secara luring

maupun daring sehingga diharapkan guru mampu menciptakan sebuah materi ajar baru yang sudah memenuhi indikator yang telah ditentukan.

c. Bagi siswa

Dapat meningkatkan motivasi untuk siswa dalam belajar dan memancing siswa untuk mampu mengembangkan ide-ide yang tertuang selama proses belajar berlangsung.



THE
Character Building
UNIVERSITY