

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia tidak bisa terlepas dari pelajaran bahasa. Pelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu pembelajaran bahasa yang harus dipelajari. Menurut Joharis (2022 : 1) Pendidikan bermutu merupakan pendidikan yang mencakup strategi dan program-program untuk mendorong kreatifitas pengajar maupun peserta didik.

Sejak implementasi kurikulum 2013, pelajaran bahasa Indonesia menjadi hal yang diperhatikan. Mata pelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pembelajaran teks, dengan maksud agar peserta didik lebih giat membaca dan menyerap banyak informasi dari teks yang dibacanya. Sesuai dengan kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, yaitu: (1) keterampilan berbicara, (2) keterampilan menyimak, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Keterampilan-keterampilan yang disebutkan di atas sangat penting untuk dipahami seseorang agar dapat berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari dengan masyarakat dan keterampilan tersebut memiliki hubungan yang sangat erat. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa yang terdapat pada pembelajaran menulis.

Keterampilan menulis ialah kemampuan yang sangat terpenting supaya dipelajari, dikarenakan ada beberapa manfaat yang bisa didapat dalam aktivitas ini. Menulis ialah satu rencana mengubah bentuk pemikiran serta penalaran, hingga jadi suatu simbol, pertanda, maupun tulisan (Joharis, 2019 : 1). Keterampilan menulis pasti tidak datang begitu saja, tetapi diperlukan banyak latihan agar menghasilkan tulisan yang berkualitas. Adapun modal dasar dari menulis adalah ide, gagasan, atau inspirasi yang akan dikembangkan menjadi sebuah cerita. Melalui aktivitas menulis, peserta didik bisa menyampaikan ide serta pemikirannya dalam struktur yang logis dan terorganisir melalui latihan menulis. Namun, dalam tahapan menulis beberapa siswa masih ada yang memiliki kesulitan dalam menulis, penyebab siswa kesulitan dalam menulis dikarenakan kurangnya kemampuan siswa dalam menuangkan gagasannya menjadi sebuah tulisan, sedangkan siswa yang memiliki kemampuan yang cukup dalam menulis akan mampu menuangkan pikiran dan perasaannya melalui tulisan dalam bentuk sebuah teks (Helda, 2017 : 217). Oleh sebab itu, keterampilan menulis memiliki peran yang penting untuk semua materi pembelajaran termasuk materi teks fabel.

Teks fabel merupakan teks yang mengisahkan tentang kehidupan hewan yang tindakannya mencerminkan perilaku manusia dan dimaksudkan untuk menunjukkan pelajaran moral sekaligus untuk menghibur. Teks fabel merupakan narasi fiksi tentang binatang yang berbicara serta bertindak seperti manusia, dan umumnya dipakai sebagai simbol serta contoh tentang kehidupan manusia. Sifat-sifat fabel yang cenderung disukai anak-anak membuat teks fabel cocok untuk dibaca oleh anak-anak karena dapat mengajarkan moralitas dan membentuk

karakter (Sarumpaet dalam Hapsari, 2016 : 14). Dalam strukturnya teks fabel terdiri dari empat bagian yakni orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda. (Kemendikbud, 2016 : 209).

Fabel termasuk dalam kategori cerita fiksi atau teks naratif, tidak seperti kisah yang terjadi di dunia nyata (Kemendikbud, 2016 : 194). Fabel juga dibedakan menjadi dua jenis, yaitu fabel klasik dan fabel modern. Fabel klasik adalah cerita yang diwariskan secara turun menurun terutama melalui sarana lisan, yang berasal dari zaman dahulu. Sedangkan fabel modern didefinisikan sebagai cerita yang relatif baru muncul dan sengaja ditulis oleh seorang pengarang tertentu sebagai karya sastra (Burhan Nurgiyantoro, 2013 : 193-194). Maka dari itu, peneliti memilih teks fabel jenis modern sebagai materi yang akan difokuskan dalam penelitian ini, karena fabel modern isi ceritanya belum terlalu lama dan binatang yang diceritakan lebih beragam.

Selain itu, alasan peneliti memilih teks fabel dikarenakan ada beberapa pesan yang terdapat dalam cerita teks fabel. Selain ceritanya yang menarik dan menyenangkan, cerita fabel juga memiliki nilai-nilai moral yang terdapat di dalamnya. Nilai-nilai moral tersebut yaitu sikap, kewajiban, karakter, jujur, ramah, dan sebagainya. Nilai-nilai moral ini dapat digunakan sebagai pelajaran hidup yang bisa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga teks fabel dapat bermanfaat bagi peserta didik. Selain meningkatkan nilai-nilai moral dapat juga meningkatkan nilai-nilai sosial, nilai-nilai religius, dan lainnya.

Salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang harus dikuasai siswa kelas VII SMP untuk mempelajari bahasa Indonesia terdapat pada KD 3.16 menelaah

struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Pada kompetensi dasar ini, siswa harus mampu menelaah isi teks fabel secara tertulis. Namun kenyataannya kemampuan peserta didik pada menelaah isi teks fabel berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan masih kurang, serta peserta didik kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini yang mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan dalam merangkai kata-kata saat menulis, serta media pembelajaran guru kurang beragam, khususnya dalam penyampaian isi materi teks fabel.

Hal ini dibuktikan dari hasil observasi di SMP Negeri 7 Medan pada tanggal 14 Februari 2023 dengan mewawancarai guru bahasa Indonesia kelas VII Ibu Asma Isti Andriani, S.Pd. mengatakan bahwa, siswa tidak terlalu minat dalam menulis terutama menulis teks fabel, penyebab kurang minatnya siswa dalam menulis dikarenakan kurang mampunya siswa dalam memahami teks fabel berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan secara benar, dan ketidakmampuan peserta didik untuk menuangkan konsep dan mengatur kata-kata dalam menulis dengan cara yang tidak sesuai seperti yang diharapkan. Terlihat dari rata-rata nilai peserta didik pada menulis teks fabel masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Adapun hal lain yang menyebabkan siswa kurang mampu menulis teks fabel berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dikarenakan guru hanya berfokus menggunakan media buku teks bahasa Indonesia dan LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai media pembelajaran saat mempelajari teks fabel tanpa menggunakan media terbaru pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas maka disimpulkan bahwa, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru ketika kegiatan belajar mengajar pada materi teks fabel. Hal ini tentunya bisa mempengaruhi dalam hasil belajar peserta didik. Ketika peserta didik diberikan pelajaran baru pasti akan merasakan suasana baru bagi peserta didik yang akan berdampak pada hasil belajar. Inilah yang akan menjadi fokus peneliti untuk merancang media pembelajaran yang mampu membangkitkan ketertarikan belajar siswa dan diharapkan lebih berpartisipasi dan mudah dipahami oleh siswa pada proses pembelajaran materi teks fabel.

Media sebagai salah satu komponen yang harus dimasukkan ke dalam strategi pembelajaran dikarenakan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan untuk mendorong gagasan, perasaan, minat, dan kesiapan siswa untuk belajar agar dapat mencapai rencana pembelajaran (Sukiman, 2012). Jika guru menggunakan dan memanfaatkan media dengan sesuai, maka siswa akan mampu menerima semua pesan yang diajarkan dan meningkatkan kemampuan siswa selaras dengan kegiatan rencana pembelajaran (Indriana, 2011:23).

Penelitian ini memfokuskan pada materi menulis teks fabel berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan. Dalam penyampaian materi teks fabel guru tidak hanya menggunakan media buku teks bahasa Indonesia, LKS, atau metode konvensional, akan tetapi memerlukan media pembelajaran yang bisa mendorong dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa tentang materi yang disampaikan. Maka

dari itu, untuk mengatasi masalah tersebut peneliti hendak memilih menggunakan media audio visual sebagai media dalam penelitian ini. Media audio visual merupakan media yang menggabungkan gambar dan suara dalam proses pembuatannya (Arsyad, 2011). Salah satu media audio visual yang akan diterapkan pada penelitian ini yakni *video scribe*.

Video scribe didefinisikan sebagai sebuah perangkat lunak yang dapat membuat animasi bergerak secara otomatis dan dibuat menjadi sebuah video yang lengkap. Karakteristik penggunaan *video scribe* yaitu dengan tampilan menggabungkan suara, gambar, serta desain yang menarik agar peserta didik dapat menikmati aktivitas pembelajaran (Winda Dwi Hudhana, 2019). Kemampuan perangkat lunak ini sangat luas sehingga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Guru dapat mengkreasi isi dari media *video scribe* agar materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik dan peserta didik bisa mengerti materi dengan tepat. Selain itu pengguna media *video scribe* juga bisa menggabungkan suara sesuai kebutuhan dalam membuat video (Dyah Ayu Wulandari, 2016 : 6). Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran berbasis *video scribe* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa pada menulis teks fabel dan meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Media *video scribe* memiliki pengaruh peningkatan dalam proses pembelajaran yang telah dibuktikan oleh penelitian terdahulu. Salah satu penelitian terdahulu dilakukan oleh Bella Safira & Tri Nur Wahyudi (2019) yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran *Video Scribe* Pada Mata Pelajaran

Akuntansi di Era Industri 4.0” hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah Delanggu menanggapi *video scribe* sebagai alat pembelajaran di era industri 4.0. Guru menganggapnya mudah untuk mengajar dan berkomunikasi dengan siswa. Siswa kelas X SMK Muhammadiyah Delanggu menunjukkan reaksi yang lebih antusias saat menggunakan media pembelajaran *video scribe* untuk mata pelajaran akuntansi. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam akuntansi menjadi lebih baik setelah menggunakan media ini untuk mengajarkan kompetensi akuntansi dasar.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Silfiani (2019) yang berjudul “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran *Video Scribe* berbasis *Embedded Test* Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 17 Bone Kabupaten Bone” hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas eksperimen dikategorikan dengan baik, sedangkan hasil belajar di kelas kontrol dikategorikan dengan cukup. Artinya pada kelas X SMAN 17 Bone Kabupaten Bone, hasil belajar fisika siswa berbeda ketika mereka menggunakan media pembelajaran konvensional dan *video scribe* berbasis *embedded tes*. Hal ini didasarkan pada hasil uji t_2 dari *sampel independent* yang menunjukkan bahwa hasil thitung $> t_{tabel}$, yaitu $6,485 > 2,01$, yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran di sekolah, terutama media pembelajaran *video scribe* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas menyatakan, *video scribe* berhasil dalam media pembelajaran untuk berbagai mata pelajaran dan layak digunakan

guru untuk kegiatan proses pembelajaran di dalam kelas. Maka, media pembelajaran berbasis *video scribe* dapat dijadikan sebagai alat pada kegiatan mata pelajaran bahasa Indonesia terutama dalam materi teks fabel. Penggunaan media *video scribe* diharapkan bisa meningkatkan minat siswa agar menulis teks fabel sesuai struktur dan kaidah kebahasaan, sehingga pemahaman siswa terhadap materi menulis teks fabel meningkat, sehubungan dengan permasalahan yang sudah dipaparkan, maka dari itu peneliti memilih judul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Pada Materi Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, dengan demikian identifikasi masalah pada penelitian ini yakni:

1. Pada kegiatan mata pelajaran bahasa Indonesia guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi terutama dalam penyampaian materi teks fabel.
2. Masih terdapat peserta didik yang kurang mampu menulis teks fabel sesuai struktur dan kaidah kebahasaan dengan benar.
3. Hasil belajar siswa pada materi menulis teks fabel rata-rata masih dibawah KKM.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian diperlukan pembatasan masalah supaya masalah yang hendak dikaji tidak meluas. Maka penelitian ini dibatasi pada implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi menulis teks fabel sesuai struktur dan kaidah kebahasaan siswa kelas VII SMP Negeri 7 Medan.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi menulis teks fabel oleh guru bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 7 Medan?
2. Apakah implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menulis teks fabel sesuai struktur dan kaidah kebahasaan kelas VII SMP Negeri 7 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil implementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi menulis teks fabel yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 7 Medan.

2. Untuk mengetahui hasil nilai siswa setelah mengimplementasi media pembelajaran berbasis *video scribe* pada materi menulis teks fabel sesuai struktur dan kaidah kebahasaan kelas VII SMP Negeri 7 Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu baru, secara khusus dalam pelajaran bahasa Indonesia di bagian materi teks fabel.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat secara langsung memberikan pengalaman kepada peneliti sebagai calon guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif dan hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman referensi bagi penelitian berikutnya.

b. Bagi Guru

Membantu guru saat menyampaikan materi teks fabel dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *video scribe* pada aktivitas pembelajaran berlangsung.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat membangun kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan dan meningkatkan keinginan untuk belajar melalui media *video scribe*.