BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebagian besar memandang mutu pendidikan di Indonesia masih sangat rendah, hal ini ditandai dengan rendahnya prestasi belajar siswa, banyaknya lulusan sekolah yang tidak siap pakai, menurunnya attitude yang dimiliki siswa, kemampuan siswa yang masih belum sesuai dengan harapan, dan masih rendahnya indeks prestasi siswa di tingkat internasional. Pendidikan dipandang sebagai faktor penting yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena melalui pendidikan dapat terjadi proses komunikasi yang dapat memperkaya pengetahuan seseorang.

Upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan agar dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut tentunya menjadi tanggung jawab bersama, terlebih bagi semua tenaga kependidikan. Guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Sehingga guru menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, tentunya banyak hal yang menjadi kendala guru. Hal yang paling sulit adalah menumbuhkan minat belajar pada siswa, padahal minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, hal utama yang harus dilakukan guru dalam upaya

meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan meningkatkan minat belajar siswa terlebih dahulu.

Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran. Gagne (dalam Pribadi, 2009), mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai “*a set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning*”. Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Sebagai serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan maka guru dalam hal ini harus merancang strategi pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Strategi pembelajaran adalah suatu kondisi yang diciptakan oleh instruktur dengan sengaja (metode, sarana prasarana, materi, media, dsb), agar siswa dipermudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Prawiladilaga dan Siregar, 2007).

Salah satu strategi pembelajaran adalah media. Media sebagai salah satu komponen yang harus diciptakan dalam strategi pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut. Menurut Hamidjojo (dalam Latuheru, 1988), media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan/menyebar ide, sehingga ide, atau pendapat, atau gagasan yang dikemukakan/ disampaikan itu bisa sampai pada penerima. Dalam dunia pendidikan, segala bentuk perantara tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Ibrahim, dkk, 2000:6). Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari.

Salah satu materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP pada Kurikulum 2013 edisi revisi, yaitu materi Teks Fabel. Materi ini adalah materi pelajaran yang wajib untuk dipelajari siswa, yang menekankan proses belajar terpusat kepada siswa yang terdapat pada KD 3.15 dan 4.15. Tuntutan kurikulum yang tercantum dalam KD tersebut memiliki tujuan, manfaat, serta dampak yang baik bagi siswa. Tak hanya sekedar mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah, namun di balik itu siswa dapat mengetahui dan memiliki pemahaman mengenai pesan, serta hal-hal baik yang terdapat dalam fabel tersebut. Siswa juga melatih sikap, dan dapat menentukan ciri – ciri serta unsur - unsur fabel. Terlebih lagi, juga dapat melatih dan mengembangkan keterampilan siswa dalam membuat teks fabel.

Teks fabel merupakan cerita kehidupan binatang yang menyerupai manusia. Fabel termasuk jenis cerita fiksi, bukan kisah tentang kehidupan nyata.

Teks fabel sering juga disebut cerita moral karena pesan yang disampaikan dalam teks fabel sangat berkaitan dengan pesan moral. Menurut Yuliani, S (2016:90) teks fabel merupakan cerita fiksi yang di dalamnya bercerita mengenai kehidupan hewan serta mengandung nilai-nilai moral.

Pendapat lain dikemukakan oleh Wahono, dkk (2014:6) yang menjelaskan, "Teks cerita fabel pada hakikatnya termasuk jenis dongeng, bercerita penuh imajinasi dan tidak masuk akal. Teks fabel termasuk jenis dongeng yang menggunakan hewan sebagai tokoh cerita untuk menggambarkan watak dan perilaku manusia". Jadi dapat disimpulkan bahwa teks fabel merupakan cerita dongeng yang menggunakan binatang sebagai tokohnya yang menyerupai dan bersifat seperti manusia serta memiliki pesan moral di dalamnya. Jika materi ini dapat tersampaikan sesuai dengan tujuan dan keinginan kurikulum dengan bantuan media ajar yang mendukung tentu saja akan sangat memberikan dampak yang baik bagi kualitas pembelajaran serta kualitas prestasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Pantai Labu, Kabupaten Deli Serdang, pada bulan Juni tahun 2022 peneliti menemukan bahwa SMP Negeri 1 Pantai Labu tersebut telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya adalah ketersediaan LCD proyektor. Namun, hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Hasil wawancara dengan ibu Tujiah, S.Pd menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Guru masih berpedoman pada buku teks tanpa menggunakan media pembelajaran lain. Pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dan mencatat di

papan tulis. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru dalam membuat media pembelajaran.

Beberapa murid kelas VII mengatakan media pembelajaran yang digunakan untuk materi teks fabel masih sebatas penggunaan buku teks saja dan kurang menarik, mereka menginginkan pembelajaran yang menarik. Hal tersebut didukung oleh pendapat Damayanti (2017) yang menyatakan bahwa saat proses belajar siswa masih kurang termotivasi dan sulit memahami materi pembelajaran dikarenakan guru menerapkan pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang kreatif. Kemudian Sadiman (2014:7) mengatakan penggunaan media saat proses belajar mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keinginan siswa saat belajar, pembelajaran yang hanya terpaku pada buku teks membuat banyak siswa mengalami kesulitan belajar. Dengan demikian, pendidik harus mengembangkan media pembelajaran yang dapat merangsang pikiran serta keinginan belajar siswa di dalam proses belajar sehingga hasil akhir yang harus dimiliki oleh peserta didik bisa tercapai dan guru diharuskan untuk mampu beradaptasi serta mampu menggunakan media pembelajaran untuk mendukung kinerja dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi permasalahan tersebut adalah *video scribe sparkol*. *Video Scribe Sparkol* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh Sparkol (salah satu perusahaan

yang ada di Inggris). Menurut Sparkol *Video Scribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah.

Menurut Rofiqah (2019) *Video Scribe Sparkol* adalah aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan music yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.

Scribe Sparkol merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *video scribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan matapelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di-*importke* dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *video scribe sparkol* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscribe*. Pengguna hanya perlu mendownload *software* dan diinstall pada PC yang dimiliki.

Hal ini di dukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Dyah (2016) berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol VideoScribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA adapun hasil penelitian ini menunjukkan hasil validasi terbukti valid dengan rata-rata dari validasi isi (materi) 87,5%, validasi ahli desain 75,9% yang menyatakan sangat valid, dan hasil validasi guru kelas 82% menyatakan valid. Maka hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Nasikhah, M.T (2019), adapun hasil penelitiannya menunjukkan kualitas handout berbasis video *Scribe Sparkol* untuk media pembelajaran fisika pada materi pesawat sederhana mempunyai kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dengan rincian persentase validasi ahli media 90%, ahli materi 88,5% serta respon peserta didik 95%.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan suatu media ajar yang menarik agar peserta didik merasa senang dan memahami materi pelajaran pada saat materi berlangsung. Adapun judul penelitian ini **Pengembangan Materi Teks Fabel Berbasis Media *Scribe Sparkol* di Kelas VII SMP Negeri 1 Pantai Labu.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Minimya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran dalam kelas

2. Pembelajaran masih kurang interaktif karena jalannya pembelajaran masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa
3. Belum adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa memahami teks fabel,
4. Pengembangan Media *Scribe Sparkol* dalam pembelajaran teks fabel pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Pantai Labu belum pernah dilakukan.
5. Kemampuan menulis teks fabel pada siswa masih dibawah KKM

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan tersebut, tidak semua masalah dapat dibahas karena keterbatasan kemampuan, waktu, serta dana, agar lebih memperdalam analisa data, maka pada penelitian ini hanya akan membahas beberapa cakupan media pembelajaran teks fabel yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Scribe Sparkol*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat di tentukan rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *Scribe Sparkol* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi teks fabel kelas VII SMP ?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Scribe Sparkol* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi teks fabel kelas VII di SMP Negeri 1 Pantai Labu ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Scribe Sparkol* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi teks fabel kelas VII SMP Negeri 1 Pantai Labu.
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *Scribe Sparkol* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi teks fabel kelas VII SMP Negeri 1 Pantai Labu.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari peneliti dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan serta dapat digunakan dalam referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan tepat guna.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

1. Merupakan salah satu usaha dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dibangku kuliah sebagai kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan
2. Menambah keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepatguna dan berdayaguna

b. Bagi Guru

1. Mempermudah guru dalam menyajikan informasi terkait ilmu pengetahuan yang akan diberikan kepada siswa
2. Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk lebih aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran

c. Bagi Siswa

1. Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru karena media yang disajikan mampu mawadahi karakteristik siswa yang beragam.
2. Memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menambah minat dan motivasi siswa untuk belajar.