BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada proses pembelajaran, kemampuan peserta didik dalam berbicara sangat memengaruhi hasil belajarnya. Kegiatan pembelajaran khususnya bahasa Indonesia sangat dekat dengan keterampilan berbicara yakni menceritakan kembali isi cerita. Siswa dituntut dapat berkomunikasi dengan baik dan tentunya terampil dalam menyampaikan informasi-informasi yang telah diterimanya. Cerita fabel merupakan materi pelajaran pada kelas VII SMP semester genap. Materi tersebut memiliki tujuanmeyampaikan pesan moral atau nilai moral yang digambarkan melalui peran binatang yang memiliki karakter seperti manusia.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif dapat memberi peningkatan pemahaman terhadap materi bahasa Indonesia, khususnya teks cerita fabel. Lestari (dalam Bonita, 2020) menyatakan bahwa teks cerita fabel merupakan teks yang menceritakan kehidupan binatang dengan perilaku menyerupai manusia yang memiliki tujuan menyampaikan pesan moral sertaselaku hiburan. Pendapat lain juga mengatakan Fabel adalah cerita atau dongeng yang bertokohkan binatang.

Kesulitan dalam bercerita memang sering terjadi pada setiap siswa. Hal tersebut juga terjadi di kelas VII A SMP N 5 Abang.Berdasarkan hasil observasi di lapangan, peneliti menemukan bahwasanya peserta didik di kelas VII A masih

kurang ketika menyampaikan informasi. Masalah di lapangan yakni minimnya gairah peserta didik dalam bercerita khususnya menceritakan kembali isi cerita. Peserta didik masih kebingungan untuk menceritakan kembali isi cerita. Hal ini disebabkan bahwa siswa menghafal teks dari guru. Ketika guru memberi kesempatan siswa untuk bercerita di depan teman-teman, peserta didik melupakan teks yang dihafalkan sehingga memberi pengaruh pada kelancaran ketika bercerita. Selain itu, peserta didik yang gugup untuk tampil menceritakan kembali isi cerita yang telah diberikan. Tentunya hal terkait memberi pengaruh pada hasil penilaian peserta didik.

Di kelas VII A jumlah siswa yakni 36 dimanapeserta didik laki-laki berjumlah 18 orang sedangkan peserta didik perempuan berjumlah 18 orang. Bapak I Made Ngurah Suragangga, S.Pd. selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia mengatakan bahwa dari 36 orang, peserta diidk ketika menceritakan kembali isi cerita rata-rata peserta didik mendapatkan nilai KKM yaitu 66. KKM bahasa Indonesia di SMP N 5 Abang yakni 65. Di SMP N 5 Abang khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat kategori penilaian yaitu 53 sampai 64 (kurang baik), 65 sampai 76 (cukup), 77 sampai 88 (tinggi), 89 sampai 100 (sangat tinggi). Hal terkait mengindikasikan peserta didik belum mencapai nilai dengan kategori tinggi yakni 77. Dari 36 peserta didik yang meraih nilai KKM kategori cukup hanya 32 orang yang melampaui nilai kategori cukup hanya 4 orang. Data tersebut menunjukkandari 36 siswa hanya 88,88% yang mampu meraih kategori cukup sedangkan sisanya 11,11% kategori tinggi. Jadi, kemampuan bercerita di kelas VII A SMP N 5 Abang masih rendah.

Rendahnya kemampuan bercerita peserta didikdikarenakan oleh faktor internal karena (1) siswa tidak menguasai isi cerita, (2) siswa merasa gugup sehingga lupa dengan isi cerita. Kedua, faktor eksternal yakni penggunaan media pembelajaran yang terfokus pada teks, sekolah belum menyediakan sarana maupun media yang memadai proses pembelajaran. Dengan adanya faktor tersebut, menyebabkan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran fabel.

SMP Negeri 5 Abang merupakan SMP yang terletak di Kabupaten Karangasem, tepatnya di Kecamatan Abang. SMP Negeri 5 Abang pada proses pembelajaran belum mengaplikasikan media pembelajaran yang inovatif namun masih memanfaatkan buku teks dan teks yang diperoleh di internet. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang relevan dengan kondisi di lapangan, selain itu siswa dituntut untuk mampu memahami materi yang memiliki banyak aspek. Pemilihan media pembelajaran yang tidak kreatif serta inovatif sehingga menimbulkan rasa bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran cerita fabel. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang terfokus pada teks.

Dewasa ini, teknologi berkembang sedemikian pesat dan informasi dengan mudah tersebar. Banyak inovasi yang telah diciptakan oleh manusia untuk kebutuhannya. Kemajuan teknologi telah mendorong setiap orang untuk mempercepat dirinya agar memiliki keahlian yang diharapkan. Hal tersebut dapat dijumpai pada kehidupan sehari-hari, banyak kegiatan jual-beli yang beralih menggunakan teknologi. Hal tersebut didukung oleh teknologi itu sendiri dengan adanya internet yang memudahkan kita untuk bertransaksi menggunakan *handphone* atau laptop yang kita kenal belanja *online*. Tidak hanya itu, saat ini

juga banyak aplikasi yang menawarkan barang-barang yang kita inginkan sekaligus jasa mengirim barang kita langsung ke rumah. Hal ini disebabkan adanya persaingan yang sangat ketat, sehingga perlu memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk setiap keahlian.

Dalam hal pendidikan, perkembangan teknologi saat ini sangat membantu proses pembelajaran, karena banyak media berbasis digital yang tersebar untuk menunjang pembelajaran. Pembelajaran tak hanya dilaksanakandengan cara tatap muka ataupun luring tetapi bisa secara *online* (daring). Dalam pembelajaran, guru dapat memaksimalkan manfaat media berbasis digital seperti video animasi yang ada di internet. Freud Pervical dan Henry Ellington (dalam Syamsuar, 2018) memaparkan inovasi pembelajaran dalamperkembangan teknologi informasi digital merupakan pemanfaatan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat di era revolusi industri 4.0 dengan tujuan memberi peningkatan mutu pembelajaran. Melaluipenggunaan media pembelajaran, siswa mampu untuk merespon dengan aktif pada proses pembelajaran berlangsung. Siswa dapat menangkap dengan maksimal materi yang dijelaskan oleh guru yang tidak hanya menggunakan teks saja dalam memanfaatkan media pembelajaran tetapi dapat berupa video, gambar maupun sejenisnya yang menarik keinginan siswa untuk belajar.

Media pembelajaran saat ini sangatlah penting pada proses pembelajaran. Media dalam artian yang luas bermakna pemanfaatan dengan cara maksimum keseluruhan komponen sistem serta sumber belajar guna meraih tujuan pembelajaran tertentudan pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan pebelajar (Miftah, 2013). Media pembelajaran adalah segala hal yang bertujuan

membantu menyampaikan hal-hal terkait proses pembelajaran (Hasan.dkk, 2021:85). Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa, siswa juga akan berpikir lebih kreatif serta lebih aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran akan memberikan arahan dan kemudahan dalam penyampaikan materi pelajaran.

Ada berbagai teknologi komunikasi yang bisa dimaksimalkan selaku media pembelajaran seperti*Youtube*. Guru tidak menggunakan media audiovisual seperti youtube. Hal tersebut disebabkan oleh ketersediaan sarana di sekolah dan kemampuan guru untuk mengaplikasikannya. Padahal pemanfaatan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa.

Terkait permasalahan tersebut, dibutuhkanmedia yang menarik pada proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi efektif serta menyenangkan bagi siswa. Bentuk media pembelajaran yang bisaditerapkan adalah youtube "Kejarcita" dikarenakan video-video yang ditampilkan bergerak di bidang pendidikan. Dibandingkan dengan *channel* lainnya yang menampilkan video-video sebagai hiburan untuk para penonton.

Youtube adalah aplikasi yang banyak peminatnya, karena mudah diakses di mana saja dan kapan pun. Popularitasnya diperkirakan akan meningkat seiring jumlah penggunanya (Mujianto, 2019). *Youtube* menyediakan berbagai macam video yang dapat kita manfaatkan sebaik mungkin tidak hanya sebagai hiburan, tetapi dapat dipergunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kesiapan sebagai guru dalam pelaksanaan pembelajaran harus diperhatikan, bahwasannya guru harus mampu menguasai media yang ingin diterapkan pada proses pembelajaran tersebut.

Youtube Kejarcita merupakan salah satu *channel* yang menyuguhkan video yang menarik perhatian penonton. *Youtube* Kejarcita adalah salah satu badan usaha sosial yang bergerak di bidang pendidikan yang telah bergabung sejak tahun 2017. Sebelum tahun 2020 *youtube* Kejarcita menggunakan nama CubeNotes. Kejarcita memiliki visi yakni meluaskan akses pendidikan berkualitas bagi anak-anak Indonesia. Kejarcita dapat menyediakan fasilitas belajar online bagi siswa, serta sistem pendukung mengajar bagi sekolah dan institusi lainnya yang memberikan layanan pendidikan bagi anak-anak. Dengan adanya visi tersebut, bawasannya penggunaan media yang inovatif dan fasilitas belajar online yang berkualitas dapat membantu siswa pada kegiatan pembelajaran, sekaligusmemberi peningkatan mutu pendidikan saat ini.

Terdapat kelebihan dari penggunaan media video youtube tersebut selaku media pembelajaran antara lain: (1) Melalui *youtube*, guru dapat mengakses video yang berkaitan dengan pembelajaran di jenjang SMP, termasuk teks cerita fabel, (2) Guru dapat memanfaatkan media youtube yang berbentuk audiovisual karena dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif pada pembelajaran, (3)*Youtube* Kejarcita dapat diakses dengan mudah yang secara langsung menampilkan kumpulan video-video menarik yang berkaitan dengan pendidikan, khususnya cerita fabel.

Terdapat lima penelitian sejenis yang pernah diteliti sebelumnnya. Kelima penelitian terkait tentu saja mempunyai persamaan serta perbedaan terhadap penelitian yang sedang dirancang.

Penelitian pertama dilakukan Dewi, Ni Luh Putu Jayanti Maha (2021)**.** Penelitian tersebutmempunyai persamaan terhadap penelitian ini. Persamaan

tersebut adalah sama-sama meneliti media pembelajaran teks cerita fabel, serta subjek penelitiannya kelas VII SMP. Terdapat juga perbedaan antara penelitian Dewi, Ni Luh Putu Jayanti Maha (2021) dan penelitian yang peneliti rancang. Penelitian Dewi (2021) lebih menekankan media audio visual pada peserta didik, dibandingkan penelitian ini, yakni media video *youtube*.

Penelitian kedua dilakukan oleh Pramiari, Ida Ayu Gede (2021). Dalam penelitian ini terdapat persamaan yakni sama-sama meneliti materi pembelajaran teks cerita fabel dan merupakan penelitian tindakan kelas. Persamaan lainnya dari penelitian tersebut terhadap peneliti ini yakni subjek penelitian kelas VII. Terdapat perbedaan penelitian tersebut dan penelitian ini, yakni peneliti menggunakan media video *youtube*"Kejarcita", sedangkan Pramiari, Ida Ayu Gede (2021) menggunakan media tayangan televisi "Pada Zaman Dahulu"

Penelitian ketiga dilakukan oleh Silitonga dan Hasibuan (2021) dengan judul penelitian**.** Persamaan dari penelitian Silitonga dan Hasibuan terhadap penelitian ini yakni sama-sama menggunakan media *Youtube* selaku media pembelajaran serta sasarannya kelas VII SMP. Namun terdapat beberapa perbedaan. Pertama, penelitian Silitonga dan Hasibuan mengaplikasikan penelitian kuantitatif, adapun penelitian ini mengaplikasikan penelitian tindakan kelas. Kedua, penelitian Silitonga dan Hasibuan membahas materi teks prosedur, sedangkan peneliti membahas teks cerita fabel.

Penelitian keempat dilakukan oleh Rahman, Rahmawati (2020) dengan judul penelitian**.**Dalam penelitian ini terdapat persamaan yakni sama-sama menggunakan media dalam bentuk media audio visual dan membahas mengenai keterampilan menceritakan kembali cerita. Namun terdapat juga beberapa

perbedaan dalam penelitian. Pertama, Rahman (2020) dalam penelitiannya membahas materi cerita fiksi, sedangkan peneliti membahas materi teks cerita fabel. Kedua, subjek penelitian Rahman yaitu kelas IV, sedangkan subjek peneliti dalam penelitian ini kelas VII. Ketiga, Rahman menggunakan video animasi, sedangkan peneliti menggunakan video *youtube* kejarcita.

Penelitian kelima dilakukan oleh Solicha, Marcha (2018) dengan judul penelitian**.** Dalam penelitian ini terdapat persamaan yakni penelitian tindakan kelas menggunakan media video.Terdapat perbedaan yakni subjek penelitian. Subjek penelitian oleh Solicha kelas X MIPA 4 sedangkan subjek penelitian yang peneliti teliti kelas VII A. Selain itu, perbedaannya terletak pada materi yang dibahas. Solicha (2018) melakukan penelitian yang membahas pembelajaran teks *narrative*, sedangkan peneliti membahas materi cerita fabel.

Berpedoman pada pemaparantersebut, peneliti tertarik menggali lebih dalam penggunaan media video *youtube*selaku media video yang termasuk animasi sehingga penggunaan media video youtube pada pembelajaran teks cerita fabel akan dijabarkan dalam penelitian ini. Sehingga, dilakukan penelitian berjudul**"Penggunaan Media Video *Youtube* Kejarcita untuk Meningkatkan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel pada Kelas VII A SMP Negeri 5 Abang".**

1.2 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang terkait, diidentifikasi permasalahan berikut ini.

1. Peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran cerita fabel.
2. Penggunaan media oleh guru pada pembelajaran yang masih terfokus kepada teks.

3. Pembelajaran teks fabel yang kurang mengembangkan ide kreatif.
4. Sekolah belum menyediakan sarana atau media pembelajaran yang memadai.
5. Belum ada yang menggunakan media *youtube* dalam pelaksanaan pembelajaran di SMP N 5 Abang.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, seluruh permasalahan yang diidentifikasi harus dikaji dengan tujuan memperoleh hasil yang maksimal. Guna terhindar dari pelebaran pokok masalah dan membuat penelitian lebih terarah serta memudahkan pembahasan, terdapat pembatasan masalah agar mencapai tujuan penelitian. Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, serta karena keterbatasan waktu, penulis membatasi penelitian terhadap penggunaan media video *youtube* kejarcita guna memberi peningkatan keterampilan menceritakan kembali isi cerita fabel. Selain itu, peneliti membatasi masalah hasil belajar yang bisa diraih dan respon peserta didik sesudah diterapkan media youtube kejarcita.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah dari penelitian ini.

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran cerita fabel dengan menggunakan media video *youtube* Kejarcita?
2. Bagaimanakah hasil belajar cerita fabel dengan menggunakan media video *youtube* Kejarcita?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media video *youtube* Kejarcita dalam pembelajaran cerita fabel?

1.5 Tujuan

Tujuan penelitian ini diantaranya.

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran cerita fabel dengan media video *youtube* Kejarcita.
2. Mengetahui hasil belajar siswa dalam penggunaan media video *youtube* Kejarcita pada pembelajaran cerita fabel di SMP N 5 Abang.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik terkait penggunaan video *youtube* Kejarcita dalam pembelajaran cerita fabel.

1.6 Manfaat

Terdapat dua manfaat yang didapatkan dari penelitian ini, yakni manfaat teoretis serta manfaat praktis.

1. Manfaat teoretis

   Hasil penelitian diharapkan menjadi acuan teori pendidikan khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga mampu memperluas pengetahuan serta meningkatkan pemahaman tentang media pembelajaran yang inovatif serta kreatif. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi serta acuan penelitian serupa.

2. Manfaat Praktis

   Secara praktis penelitian ini dapat dimanfaatkan terkait kepentingan pembelajaran, sebagai berikut.

   1) Untuk Peserta Didik

      Guna menghilangkan kejenuhan, memberi peningkatan motivasi, serta menarik perhatian pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya

cerita fabel, dikarenakan pada proses pembelajaran tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

2) Untuk Guru

Selaku alternatif untuk media pembelajaran khususnya pada pembelajaran cerita fabel. Dari pengalaman tersebut dapat meningkatkan guru dalammengembangkan pembelajaran yang menumbuhkan ketertarikan peserta didik pada pembelajaran.

3) Untuk peneliti lainnya

Selaku informasi berharga untuk para peneliti lainnya dalam bentuk referensi, khususnya pemanfaatan media *youtube* "Kejarcita" pada pembelajaran cerita fabel.

4) Untuk peneliti, menambah wawasan serta ilmu, khususnya cerita fabel dengan media video *youtube* "Kejarcita".