

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Saat ini kurikulum yang ditetapkan adalah Kurikulum 2013 yang menekankan siswa untuk lebih aktif belajar dan siswa juga harus aktif mencari referensi agar lebih mudah berinovasi. Oemar (2012:8) menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan Kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada pembelajaran berbasis pada teks. Priyatni (2014:68) menyatakan jenis-jenis teks yang terdapat pada jenjang SMP/MTs terdapat 14 jenis teks, yaitu (1) teks hasil observasi, (2) teks tanggapan deskriptif, (3) teks eksposisi, (4) teks eksplanasi, (5) teks cerita pendek, (6) teks cerita moral, (7) teks ulasan, (8) teks diskusi, (9) teks cerita prosedur, (10) teks cerita biografi, (11) teks eks-emplum, (12) teks tanggapan kritis, (13) teks tantangan, dan (14) teks rekaman percobaan. Pembelajaran berbasis teks lisan maupun tulisan menekankan pada pemahaman siswa dalam kegiatan belajar. Setiap teks memiliki struktur berbeda antara teks satu dengan teks lainnya. Hallday dan Ruqaiya (1994:13) menyatakan bahwa teks merupakan bahasa yang berfungsi. Bahasa yang berfungsi merupakan bahasa yang sedang melaksanakan tugas tertentu dalam konteks situasi. Dengan kata lain, teks merupakan penggunaan bahasa baik lisan maupun tulisan dengan makna, situasi, dan tujuan tertentu. Salah satu teks yang dipelajari siswa kelas VII SMP



berdasarkan Kurikulum 2013 adalah teks cerita moral atau sering disebut teks fabel.

Teks fabel merupakan teks yang berisi tentang nilai moral kehidupan masyarakat. Fabel adalah materi pelajaran yang muncul pada semester genap kelas VII SMP. Materi pelajaran teks cerita fabel bertujuan untuk menyampaikan nilai moral, nilai-nilai budi pekerti, atau kebaikan yang penggambarannya diperankan oleh binatang yang memiliki karakter seperti manusia. Karakter yang diperankan pada teks cerita fabel ada yang baik ada pula yang tidak baik. Binatang yang memerankan karakter baik memiliki sifat jujur, sopan, bijaksana, suka menolong, serta melakukan perbuatan terpuji. Ada pula yang berkarakter tidak baik mereka memiliki sifat sombong, licik, suka mencuri, serta ingin menang sendiri. Fabel sering disebut dengan cerita moral karena pesan yang terkandung di dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral manusia. Oleh karena itu, bagian terakhir dari cerita fabel berisi pernyataan yang menunjukkan amanat dari penulis kepada pembaca (Rahmawati, 2016). Masa pertumbuhan siswa SMP merupakan masa suatu peralihan dari anak-anak ke dewasa. Pada masa ini, siswa mengalami perkembangan yang signifikan dalam kehidupannya. Mereka mengalami perubahan fisik, emosi, perilaku, sosial, kognitif, dan moral. Selama terjadinya proses pertumbuhan dan perkembangan, siswa akan mengalami berbagai macam masalah. Maka dari itu, materi pelajaran teks cerita fabel sangat cocok diterapkan pada siswa kelas VII SMP.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, penerapan media audio visual di SMP Negeri 1 Mengwi sudah diterapkan. Rata-rata guru atau

pendidik sudah menggunakan media audio visual sebagai salah satu media pembelajaran. Pembelajaran yang memanfaatkan media audio visual salah satunya teks cerita fabel. Guru memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran teks cerita fabel karena media audio visual memudahkan proses belajar mengajar. Pembelajaran fabel berlangsung secara daring dikarenakan terjadinya pandemi covid 19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dari rumah untuk mencegah penularan covid 19. Dalam proses pembelajaran teks cerita fabel, guru menayangkan berbagai contoh materi fabel melalui media audio visual yang menarik perhatian siswa. Siswa lebih senang belajar jika materi ditayangkan melalui media audio visual. Dalam proses pembelajaran, guru selalu berusaha membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran teks cerita fabel menggunakan media audio visual dapat terlaksana karena adanya fasilitas yang mendukung kegiatan belajar mengajar seperti komputer, LCD, *speaker*, dan *wifi*. Peserta didik cenderung senang mengikuti pembelajaran teks fabel menggunakan media audio visual karena media audio visual merupakan media yang sangat menarik. Siswa sekarang cenderung tertarik belajar apabila guru mengajar dengan cara menayangkan materi pelajaran yang berisi gambar, suara, dan lainnya. Hal tersebut didasari oleh perkembangan teknologi yang sangat canggih. Perkembangan teknologi yang sangat canggih memicu adanya kecenderungan siswa kecanduan teknologi. Perkembangan teknologi juga juga sangat mempengaruhi karakteristik dan cara pandang siswa di sekolah. Siswa zaman sekarang atau sering disebut generasi Z terbiasa berkomunikasi dan menyelesaikan masalah

melalui dunia maya atau internet. Mereka memiliki kemampuan tinggi dalam mengakses maupun mengaplikasikan teknologi internet. Generasi Z dibesarkan pada era digital dengan aneka teknologi yang sangat canggih seperti laptop, gadget, internet, dan media elektronik lainnya. Sifat khas mereka adalah *multitasking*, terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam waktu bersamaan bisa membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik dalam waktu bersamaan.

Dalam kegiatan pembelajaran teks cerita fabel, guru dituntut menggunakan media yang benar-benar cocok untuk siswa agar minat siswa dalam belajar semakin meningkat. Semakin tinggi minat siswa dalam belajar, semakin tinggi pula keberhasilan guru dalam proses mengajar. Guru profesional dituntut agar dapat menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media memegang peran penting dalam keberhasilan proses belajar-mengajar. Kata media berasal dari bahasa Latin adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai media sangatlah luas, namun yang kita batasi pada media pembelajaran saja yakni media yang digunakan oleh guru sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran (Daryanto, 2013:5). Peran media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui media, hal yang bersifat tidak berwujud atau abstrak akan menjadi lebih konkret. Media pembelajaran juga dapat menarik minat siswa dalam memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru melalui bahasa verbal.

Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses

belajar mengajar agar dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Azhar, 2013:10). Media pembelajaran merupakan alat atau perantara dalam menyampaikan suatu pesan. Raharjo (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2013:7) menyatakan bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada penerima pesan tersebut. Sutirman (2013:5) menyatakan media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Siswa zaman sekarang lebih senang belajar jika disajikan media pembelajaran berupa gambar dan visual. Mereka lebih mudah memahami pelajaran jika disediakan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi daripada pelajaran yang bersifat monoton karena tidak menggunakan media. Dalam pendidikan, media pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus berhasil melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi Kustandi dan Sutjipto (2013:21). Media pembelajaran berkembang mengikuti arus teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer. Guru profesional harus cermat dan pintar memilih media pembelajaran yang akan disajikan untuk siswa.

Media pembelajaran yang cocok disajikan untuk siswa sesuai perkembangan teknologi adalah media pembelajaran audio visual. Teknologi

audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan suatu materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual Kustandi dan Sutjipto (2013:30). Guru profesional juga dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Media pembelajaran audio visual memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran audio visual siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena media audio visual sangat menarik jika disajikan dalam pembelajaran. Media audio visual memudahkan guru dalam mengajar. Guru hanya meminta siswa memperhatikan media yang disajikan dan guru membantu siswa saat siswa memiliki masalah dengan materi yang telah disajikan melalui audio visual. Siswa juga lebih mudah belajar jika media pembelajaran yang disajikan guru menarik, inovatif, dan praktis. Siswa tertarik belajar tergantung media yang disajikan oleh guru. Tanpa media pembelajaran komunikasi kemungkinan kecil terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Saat ini media pembelajaran cerita fabel cukup banyak. Media pembelajaran fabel bisa berupa teks cerita fabel, film animasi fabel, dan masih banyak media yang bisa digunakan untuk materi teks cerita fabel. Guru dapat mencari contoh pelajaran pada link *youtube*, *google*, dan sosial media lainnya. Zaman dulu biasanya guru memberikan siswa materi fabel menggunakan media yang monoton. Kebanyakan guru hanya memberikan contoh materi fabel cerita Si Kancil. Padahal materi fabel sangat penting dipelajari siswa karena fabel dapat membentuk kepribadian anak dan orang dewasa dilihat dari

karakter moral yang diperankan. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini berfokus padacerita fabel.

Penelitian ini bukanlah penelitian baru. Penelitian sejenis ini sudah pernah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya. Sebelum penelitian ini direncanakan, telah ditemukan beberapa penelitian yang juga meneliti tentang media audio visual sebagai strategi pembelajaran. Penelitian pertama dilakukan oleh Diman pada tahun 2012 dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Audio Visual dalam Merangsang Minat Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Seni Tari”. Penelitian tersebut dirancang dalam bentuk pengembangan media audio visual dan mengambil subjek penelitian di PGSD FIP UNM UPP Parepare. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan hasil tes akhir mahasiswa. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan yang peneliti teliti, yaitu dari segi pemanfaatan atau penggunaan media (audio visual). Prosedur penggunaan media audio visual lebih ditekankan pada penelitian ini demi berhasilnya target yang diinginkan. Dalam penelitian kami, media merupakan sarana utama untuk merangsang pelajar dalam memahami materi dengan baik. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada sasaran penelitiannya. Penelitian Sayidiman fokus kepada merangsang minat mahasiswa terhadap mata kuliah seni tari, sedangkan peneliti memfokuskan kepada pembelajaran teks fabel terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mengwi.

Penelitian kedua dilakukan oleh Handayani pada tahun 2018 dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Model Berpikir Induktif dan Model Saintifik pada Pembelajaran Menulis Fabel”. Penelitian ini dirancang dalam

bentuk deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan mengambil subjek penelitian pada siswa kelas VII SMP Islam Sultan Agung 1 Semarang. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui potensi siswa dalam pembelajaran teks fabel dan hasil yang diraih setelah model tersebut dilakukan. Hal tersebut berhubungan erat dengan penelitian yang sedang peneliti teliti, yaitu tentang pembelajaran teks fabel yang dibahas secara terperinci dan kompleks serta sama-sama memiliki subjek penelitian yang sama yaitu siswa kelas VII SMP. Namun perbedaan pada penelitian kami terletak pada metode atau media yang digunakan. Jika penelitian Lina Hndayani menggunakan model berpikir induktif dan model saintifik maka peneliti sendiri menggunakan media audio visual sebagai sarana pembelajarannya.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Haryani pada tahun 2017 dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Menggunakan Media Visual Proyeksi dalam Keterampilan Menulis Teks Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu”. Penelitian ketiga ini memiliki pembahasan yang sama persis dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan, terlebih media yang digunakan yaitu audio visual, serta subjek yang menjadi sasarannya yaitu siswa kelas VII SMP. Selain itu, penelitian tersebut juga ingin mengupas lebih jauh bagaimana potensi serta minat siswa dalam pembelajaran teks fabel.

Penelitian keempat dilakukan oleh Aprima pada tahun 2018 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 16 Padang”. Dalam penelitian tersebut lebih spesifik membahas tentang model yang digunakan oleh guru untuk melihat hasil siswa dalam menulis teks fabel. Hal

tersebut tentu menjadi referensi segar bagi para guru ataupun calon guru untuk melakukan inovasi nantinya dalam materi pembelajaran teks fabel. Hanya saja,

penelitian Rini Aprima lebih menekankan metode inkuiri kepada siswa dibandingkan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu media audio visual.

Berbagai penelitian yang telah dijabarkan di atas dapat dikatakan sejenis dengan yang peneliti lakukan. Ragam penelitian tersebut memiliki persamaan

dengan apa yang peneliti lakukan yaitu terkait dengan media audio visual ataupun pembelajaran teks fabel. Berdasarkan hal tersebut, penelitian dengan

judul “Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Teks Fabel Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Mengwi” dalam kajian tersebut menarik untuk diteliti mengingat banyak sekali manfaat yang akan dihasilkan nantinya.

1. 2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut.

1. Siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media audio visual.
2. Kurangnya minat siswa belajar pada pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran.
3. Siswa tidak menyukai penggunaan media yang bersifat monoton.
4. Perkembangan teknologi yang canggih mempengaruhi cara pembelajaran di sekolah.
5. Guru berperan penting dalam memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran fabel.

1. 3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang ditemukan di atas, pembatasan masalah perlu dilakukan dalam penelitian. Agar penelitian ini terarah, makadiadakan pembatasan masalah. Penulis membatasi penelitian ini khusus pada pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran fabel.

1. 4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana prinsip pemilihan media audio visual dalam pembelajaran teks fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Mengwi?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran audio visual guru dalam pembelajaran teks fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Mengwi?
3. Bagaimana efek penggunaan media audio visual bagi siswa dalam pembelajaran teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mengwi ?

1. 5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan prinsip pemilihan media audio visual dalam pembelajaran teks fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Mengwi.
2. Mendeskripsikan media pembelajaran audio visual guru dalam pembelajaran teks fabel di kelas VII SMP Negeri 1 Mengwi.
3. Mendeskripsikan efek pemanfaatan media audio visual bagi siswa dalam pembelajaran teks fabel siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mengwi.

1. 6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada pembaca, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan terkait pemanfaatan media pembelajaran, terutama pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain sebagai berikut.

a. Bagi siswa,

Hasil penelitian ini dapat memotivasi siswa, memberikan pengalaman belajar, dan memudahkan siswa dalam memproduksi teks cerita fabel.

b. Bagi guru,

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai masukan dalam pembelajaran. Selain itu, guru diharapkan dapat menjadi pelopor dalam penggunaan media audio visual sehingga siswa dapat menangkap pelajaran dengan baik.

c. Bagi peneliti,

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti dalam pemanfaatan media audio visual khususnya untuk memproduksi sebuah teks, terutama teks cerita fabel.

d. Bagi peneliti lain,

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian sejenisnya. Penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks fabel disesuaikan berdasarkan karakteristik peserta didik.

