

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 atau biasa disebut dengan K13 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks tersebut dapat berwujud tulisan maupun teks lisan. Tujuan dari pendekatan berbasis teks memang baik agar kualitas membaca peserta didik lebih meningkat. Namun disisi lain jika peserta didik hanya berpatokan dengan teks saja tanpa diimbangi dengan media yang memadai rasanya akan tidak seimbang. Berlangsunya kurikulum 13 memperbarui proses pembelajaran yang pada mulanya berpusat pada pendidik berganti berpusat pada peserta didik. Dalam kurikulum 13 peserta didik harus berperan aktif dalam pembelajaran, artinya peserta didik harus memecahkan masalah dan mencari solusinya sendiri mengenai materi yang dipelajari dan guru hanya berperan sebagai pendamping peserta didik. Berdasarkan hal tersebut guru diwajibkan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Namun hasil dilapangan tidak sesuai dengan apa yang diperintahkan. Kenyataannya peserta didik masih sulit untuk dilepas begitu saja, peserta didik masih kebingungan dan masih bergantung dengan bantuan guru.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama memang tidak jauh berbeda dengan jenjang sebelumnya yaitu Sekolah Dasar. Yang membedakan adalah tingkat kesulitan materinya. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD peserta didik hanya mendapatkan materi dasar saja, sedangkan di jenjang SMP materi yang didapatkan peserta didik sudah beragam. Hal ini yang

menjadikan peserta didik masih menganggap sepele pembelajaran bahasa Indonesia padahal jika pemahaman peserta didik kurang maka peserta didik akan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, guru sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Jika media pembelajaran hanya berbasis buku teks saja sudah dapat dipastikan bahwa peserta didik akan kurang paham dalam menangkap materi yang diajarkan. Oleh karena itu pemilihan media oleh guru harus sesuai dan tepat. Hastiti *et al* (2017) menjelaskan bahwa “Guru adalah sebagai perencana, pelaksana, dan pengembang kurikulum bagi kelasnya. Oleh karena itu semua yang diterapkan guru di dalam kelas akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar dan proses pembelajaran itu sendiri”. Karena media pembelajaran memiliki peran penting, pemilihan media yang tepat akan membantu peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu bentuk media bukan hanya berupa buku teks saja, namun terdapat banyak jenis kategori lainnya. Peserta didik akan lebih bosan ketika hanya berpanduan dengan buku, siswa menganggap buku terlalu kaku dan harus dibaca berulang kali supaya mendapat pemahaman.

Munadi (2008:5) berpendapat bahwa sumber belajar bukan hanya dari guru. Oleh karena itu guru diwajibkan untuk melahirkan sumber belajar sehingga menciptakan suasana belajar yang mendukung. Sumber-sumber belajar tersebut berfungsi menyampaikan isi pembelajaran yang telah diciptakan terarah oleh pendidik, yang biasa disebut media pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran bisa disimpulkan menjadi sesuatu yang bisa mengungkapkan dan

mengeluarkan isi pembelajaran secara terarah supaya dapat menciptakan suasana dan teknik belajar yang efektif.

Seiring dengan perkembangan teknologi banyak memberikan dampak bagi dunia pendidikan. Banyak manfaat yang dapat kita ambil untuk membantu proses pembelajaran. Berdasarkan observasi tahap awal di SMP Islam Sultan Agung 4 Semarang, SMP Nurul Ulum Semarang, Mts Darul Hasanah Semarang peserta didik cenderung lebih senang dan nyaman ketika guru menggunakan media video sebagai penunjang pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif baik ketika menjawab pertanyaan dari guru atau mengerjakan lembar kerja siswa. Salah satu fungsi dari media yang berbasis teknologi adalah memudahkan pekerjaan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik dan mudah. Selain itu peserta didik akan tertarik dan bersemangat dalam proses belajar karena media pembelajarannya menyenangkan dan tidak membosankan. Sesuai dengan isi dalam buku bahan ajar pada media pembelajaran terbitan Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2008 menjelaskan bahwa menurut penelitian, daya serap panca indra manusia tidaklah sama. Panca indra yang dimiliki manusia, masing-masing mempunyai karakteristik ketika memahami pembelajaran. Cara belajar peserta didik memakai indra penglihat sebesar 82%, indra pendengar 11%, indra peraba 3,5%, indra perasa 2,5% dan indra pencium 1%. Artinya penyajian materi pembelajaran yang menggunakan indra penglihat dapat menghasilkan presentase yang tinggi. Jika disandingkan antara indra penglihat dan indra pendengar secara bersama makan akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Banyaknya kasus pada dunia pendidikan menjadikan siswa perlu diberikan edukasi lebih mengenai nilai pendidikan karakter. Nilai pendidikan karakter pada siswa perlu dibubuhkan pada setiap mata pelajaran. Agar siswa lebih mengetahui betapa pentingnya sikap tersebut. Dengan adanya pemberitaan diluar sana mengenai siswa yang dengan beraninya melawan guru menjadikan bukti nyata kurangnya pemahaman mengenai nilai pendidikan karakter. Oleh karena itu penelitian ini menambahkan nilai pendidikan karakter pada pembelajaran fabel.

Ketika proses pembelajaran pada materi fabel siswa masih kesulitan untuk menceritakan kembali isi fabel yang dibaca atau didengar. Hal ini membuat peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran yang diciptakan harus dapat mengubah pola pemikiran peserta didik dan meningkatkan minat serta semangat peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran tidak hanya menciptakan media tanpa melihat hasil yang akan diperoleh peserta didik. Pembuatan media pembelajaran harus sinkron dengan masalah yang ditemui oleh peserta didik.

Berdasarkan deskripsi diatas maka peneliti mempunyai solusi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video yang bermuatan nilai pendidikan karakter guna peserta didik dapat menceritakan kembali isi fabel kelas VII. Sehingga video tersebut bisa digunakan sebagai media bagi guru lain karena tidak merepotkan bagi guru yang membutuhkan media pembelajaran. Adapun judul penelitian ini adalah "*Pengembangan Media Video "Gahera" Bermuatan*

Nilai Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Fabel Bagi Peserta Didik SMP kelas VII di Kota Semarang”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan suatu langkah permulaan dalam penguasaan dimana suatu objek tertentu dapat peneliti kenali sebagai suatu masalah. Sesuai dengan latar belakang masalah yang diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penyebab masalah tersebut antara lain metode, model, dan bahan ajar.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan dalam sebuah penelitian. Hal ini supaya penelitian yang dilakukan lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud. Sesuai dengan judul yang ditulis peneliti, maka penelitian membatasi permasalahan yaitu bagaimana mengembangkan media video “gahera” bermuatan nilai pendidikan karakter pada pembelajaran fabel bagi peserta didik SMP kelas VII.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana analisis kebutuhan siswa dan guru pada pengembangan media berbasis video “gahera” bermuatan nilai pendidikan karakter pada pembelajaran fabel bagi peserta didik SMP ?

2. Bagaimana draf pengembangan media berbasis video “gahera” bermuatan nilai pendidikan karakter pada pembelajaran fabel bagi peserta didik SMP ?
3. Bagaimana hasil uji validasi media berbasis video “gahera” bermuatan nilai pendidikan karakter pada pembelajaran fabel bagi peserta didik SMP ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini akan dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut merupakan penjelasan mengenai tujuan umum dan tujuan khusus dari penelitian ini.

1. Mengetahui kebutuhan siswa dan guru pada pengembangan media berbasis video “gahera” bermuatan nilai pendidikan karakter pada pembelajaran fabel bagi peserta didik SMP
2. Menyusun draf pengembangan media berbasis video “gahera” bermuatan nilai pendidikan karakter pada pembelajaran fabel bagi peserta didik SMP
3. Mendeskripsikan hasil uji validasi pengembangan media berbasis video “gahera” bermuatan nilai pendidikan karakter pada pembelajaran fabel bagi peserta didik SMP

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis. Berikut uraiannya mengenai manfaat penelitian ini.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi fabel.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi menceritakan kembali isi fabel melalui pengembangan media berbasis video yang bermuatan nilai pendidikan karakter, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal, membantu guru dalam mengelola pembelajaran yang menarik dan bermakna, menambah alternatif media pembelajaran yang bisa diterapkan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi fabel yang didengar/dibaca, memberikan kontribusi yang positif dalam rangka perbaikan proses pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.