

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 mata pelajaran bahasa Indonesia secara umum bertujuan, agar peserta didik mampu mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis. Selaras dengan keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa menurut para ahli dibagi menjadi 4, yaitu; keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*).¹ Salah satu keterampilan berbahasa yang akan difokuskan pada penelitian ini adalah keterampilan berbicara khususnya menceritakan kembali.

Pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 berbasis teks. Peserta didik dituntut untuk paham mengenai berbagai teks yang terdapat dalam kurikulum 2013. Salah satu teks yang terdapat dalam kurikulum 2013 adalah teks fabel. Teks fabel merupakan salah satu jenis teks sastra yang dipelajari peserta didik SMP/MTs kelas VII. Cerita fabel merupakan bentuk fiksi yang menjadi bahan materi pembelajaran peserta didik SMP/MTs pada kurikulum 2013. Fabel merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang berperilaku menyerupai manusia. Fabel sering disebut juga cerita moral karena pesan yang ada dalam cerita fabel berkaitan erat dengan moral.

Fabel adalah cerita binatang yang dimaksud sebagai personifikasi karakter

¹Hendry Guntur. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. (Bandung: CV Angkasa, 2015). hlm. 1

manusia. Binatang-binatang yang dijadikan tokoh dapat berbicara, bersikap dan berperilaku seperti manusia.²

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa teks fabel merupakan salah satu teks sastra jenis cerita fiksi. Cerita mengenai kehidupan yang diperankan oleh binatang-binatang dan terdapat pesan pada setiap ceritanya.

Untuk mempelajari mengenai teks fabel diperlukan bahan ajar. Konsep bahan ajar yaitu seluruh wujud bahan yang digunakan guru ataupun instruktur ketika proses pembelajaran. Bahan ajar ialah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis ataupun tidak, sehingga terbentuk area ataupun atmosfer yang membolehkan untuk partisipasi didik belajar.³

Dapat dipahami bahwa bahan ajar sesungguhnya segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru atau instruktur selama proses pembelajaran berlangsung. Baik itu dalam bentuk *software*, alat maupun buku yang digunakan.

Salah satu bahan ajar yang menarik minat peserta didik adalah dalam jaringan (daring). Daring yaitu tersambung lewat jaringan pc, internet serta sebagainya. *E-learning* merupakan teknologi data serta komunikasi buat mengaktifkan peserta didik untuk belajar kapanpun dan dimanapun.⁴

Kompetensi dasar yang difokuskan dalam penelitian ini adalah KD 4.15 kelas VII yang berbunyi “Menceritakan kembali isi cerita fabel/ legenda daerah

² Burhan Nurgiyantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2010). hlm.190

³ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011). hlm.51

⁴ Wiwin Hartanto. *Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran*. DOI:

<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/download/3438/2696/>

setempat yang dibaca/didengar”⁵. Keterampilan berbicara dalam teks sastra adalah menceritakan kembali.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, wawancara dengan peserta didik dan pengamatan saat proses pembelajaran peserta didik kelas VII⁶ salah satu Sekolah Menengah Pertama Negeri di daerah Jakarta Pusat yang berlokasi di Jl. Budi Utomo no. 5. Kesimpulan yang diambil dari hasil wawancara dan pengamatan tersebut yakni; kemampuan berbicara peserta didik pada teks fabel kelas VII sangat kurang hal itu dikarenakan peserta didik kurang terampil dalam berbicara sehingga menghambat peserta didik untuk menyampaikan hasil pikirannya kepada orang lain. Oleh karena itu harus ada bahan ajar teks fabel yang menarik minat belajar peserta didik agar dapat meningkatkan keterampilan berbicara khususnya menceritakan kembali peserta didik .

Berdasarkan penelitian terdahulu dan hasil analisis kebutuhan, pengembangan bahan ajar teks fabel keterampilan berbicara khususnya menceritakan kembali berbasis edmodo belum pernah diteliti. Hal-hal tersebut melatarbelakangi peneliti untuk melakukan pengembangan bahan ajar teks fabel keterampilan berbicara khususnya menceritakan kembali. Pengembangan bahan ajar teks fabel keterampilan berbicara khususnya menceritakan kembali berbasis edmodo ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia .

⁵Permen 37 tahun 2018: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengenai KI KD Mata Pelajaran

⁶Pada tanggal 19-21 Agustus 2019

B. Fokus Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar teks fabel khususnya menceritakan kembali dalam jaringan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik SMP kelas VII.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengembangan bahan ajar teks fabel keterampilan berbicara khususnya menceritakan kembali berbasis edmodo?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Setelah penelitian ini dilakukan diharapkan hasil penelitian ini akan bermanfaat secara teoretik maupun praktik sebagai berikut:

1. Manfaat teoretik

Manfaat teoretik berkaitan dengan keilmuan, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan dalam perkembangan ilmu pengetahuan tentang teks fabel keterampilan berbicara khususnya menceritakan kembali.

2. Manfaat praktik

a. Peserta didik

Sebagai bahan ajar teks fabel keterampilan berbicara khususnya menceritakan kembali.

b. Guru

Sebagai bahan ajar teks fabel keterampilan berbicara khususnya menceritakan kembali daring pada proses pembelajaran.

c. Peneliti

- 1) Peneliti dapat menemukan solusi pemecahan permasalahan mengenai kurangnya keterampilan berbicara teks fabel peserta didik daring.
- 2) Menambah pengetahuan peneliti mengenai pengembangan bahan ajar daring.

d. Peneliti lain

Menjadi referensi penelitian pengembangan bahan ajar keterampilan berbicara dalam jaringan.