

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa sangat dibutuhkan oleh manusia sebagai makhluk sosial. Bahasa digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lain baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan bahasa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berupa gagasan, interaksi, perasaan, dan keinginan. Proses berinteraksi ataupun berkomunikasi dalam keterampilan berbahasa memiliki kaitan antara satu dengan yang lain (Susanto, 2013).

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum merdeka terdiri dari empat elemen yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan membaca dan memirsa, keterampilan berbicara dan mempresentasikan, dan yang terakhir keterampilan menulis (Kurka, 2022). Keempat kemampuan tersebut dikuasai siswa secara bertahap dengan kurun waktunya. Kemampuan yang pertama tumbuh yakni kemampuan menyimak dan memirsa. Selanjutnya, mulai berkembang pada kemampuan membaca. Kemudian berkembanglah kemampuan berbicara dan mempresentasikan sebelum kemampuan menulis (Sutama, 2016). Menulis merupakan keterampilan yang paling rumit atau kompleks dibanding dengan keterampilan berbahasa yang lain, karena untuk menulis, penulis harus mampu menyusun, mengelola isi dari tulisan, dan dapat menyalurkan kedalam bahasa tulisan. (Dalman, 2016).

Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama keterampilan menulis termuat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII salah satunya yaitu pembelajaran menulis teks naratif dalam bentuk cerita fantasi. Siswa diajarkan untuk mampu menuliskan pengalaman dengan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa. Menulis memiliki beberapa tujuan salah satunya adalah untuk sekadar menghibur dan menyenangkan pembaca tulisan yang mengandung tujuan estetik disebut tulisan literer (wacana kesastraan atau *literary discourse*) (Tarigan, 2013). Naratif atau narasi merupakan sebuah karangan yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian dengan tujuan agar seolah-olah pembaca ikut mengalami kejadian yang diceritakan (Kosasih, 2004). Dari pernyataan tersebut teks narasi bertujuan untuk membuat para pembaca atau mendengar merasa terhibur dengan cerita yang telah mereka baca atau mereka dengar. Beberapa jenis teks naratif atau narasi adalah cerita fantasi, cerita pendek, dongeng, novel, roman, dan masih banyak lagi.

Cerita fantasi adalah cerita yang menampilkan tokoh, alur, atau tema yang kebenarannya diragukan, baik sebagian dari isi cerita atau bahkan hampir seluruhnya. Teks cerita fantasi merupakan cerita fiksi yang menyuguhkan dunia khayal dari imajinasi pengarang (Nurgiyantoro, 2013). Sedangkan menulis teks cerita fantasi adalah kegiatan menulis teks cerita yang berisi tentang hal-hal ajaib dengan pemberian tokoh-tokoh unik seperti monster, pohon, ataupun batu yang bisa berbicara seperti manusia. Interaksi yang terjadi antar tokoh memunculkan hal-hal aneh di luar pemahaman logika manusia. Ciri utama cerita fantasi dapat dilihat dari tokoh-tokoh juga

tempatnyanya yang merupakan hasil fantasi dan tidak ada di kehidupan nyata (Kurniawan, 2014).

Selain menguasai keterampilan berbahasa siswa juga harus mampu mengamalkan karakter yang baik. Secara bahasa karakter berasal dari bahasa latin *charakter*, yang memiliki arti: watak, sifat, tabiat, budi pekerti, kepribadian atau akhlak. Karakter juga dapat dipahami sebagai sifat dasar, kepribadian, tingkah laku/perilaku dan kebiasaan-kebiasaan yang terstruktur. Sedangkan menurut istilah, karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang mana manusia mempunyai banyak sifat tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Pendidikan karakter bertujuan untuk menumbuhkan perilaku terpuji yang sesuai dengan nilai-nilai secara umum, tradisi budaya, kesepakatan sosial, dan religiositas agama, menanamkan semangat kepemimpinan yang bertanggung jawab sebagai penerus bangsa, dan memperkuat kemampuan untuk menghindari sifat tercela yang dapat merugikan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan (Tsauri, 2015). Salah satu upaya peneliti untuk menanamkan pendidikan karakter di sekolah yakni dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran, yang diharapkan dapat membentuk dan mengembangkan kepribadian peserta didik sesuai jati diri bangsa.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari penyampaian informasi yaitu antara guru kepada siswa agar siswa termotivasi dan mampu berpartisipasi secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran. Ada lima komponen dalam

pengertian media pembelajaran. Ada lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. *Pertama*, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. *Kedua*, sebagai bahan dan sumber belajar. *Ketiga*, sebagai alat yang merangsang motivasi dalam belajar siswa. *Keempat*, sebagai alat yang efektif untuk membantu mencapai hasil pembelajaran yang komperhensif dan bermakna. *Kelima*, alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Kelima komponen tersebut saling bersinergi dengan baik sehingga mempengaruhi keberhasilan pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan (Hasan et al., 2021). Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media sangat bermanfaat dan penting dalam pembelajaran sehingga guru harus mampu menentukan media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki banyak macam, antara lain media visual, media audio visual, media audio. Media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan diungkapkan ke dalam bentuk visual. Selain itu media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide gagasan, mengilustrasikan fakta-fakta yang mungkin dapat lebih mudah untuk dicerna dan diingat apabila disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media visual antara lain: foto, ilustrasi, *flashcard*, grafik, bagan, diagram, poster, peta, *pop-up*, *pop-up book* dan masih banyak lagi (Utami, 2017).

Pop-up adalah istilah yang sering diterapkan pada setiap buku tiga dimensi ataupun bergerak. *Pop-up* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti "muncul keluar" sedangkan *pop-up book* diartikan sebagai buku yang

berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku (D & Ardiansyah, 2019). Secara sederhana, *pop-up book* adalah buku tiga dimensi yang berisi gambar-gambar yang muncul keluar pada saat dibuka.

Data yang diperoleh pada wawancara awal dari beberapa MTsN di Kediri, salah satunya di MTsN 1 Kota Kediri peneliti melakukan wawancara tanggal 07 Desember 2023 pada salah satu guru Bahasa Indonesia atas nama Sri Hanif, M.Pd. diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa mampu menuliskan teks naratif dalam bentuk cerita fantasi karena besarnya motivasi yang diberikan guru seperti menerbitkan karya mereka menjadi buku antologi setelah pembelajaran menulis teks naratif, selain itu guru juga menggunakan media yang menarik untuk menstimulus imajinasi siswa seperti video dan buku bergambar. Di MTsN 3 Kota Kediri peneliti melakukan observasi dan wawancara tanggal 9 Januari 2024 - 14 Februari 2024 pada salah satu guru Bahasa Indonesia atas nama Rolis Listiyorini, S.Pd. diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa mampu menulis cerita fantasi yang menarik karena besarnya motivasi siswa dalam belajar dan bersaing secara sehat, sebagian besar siswa juga suka membaca berbagai buku cerita seperti novel dan kumpulan cerita fiksi yang tersedia banyak di perpustakaan sekolah. Sedangkan di MTsN 4 Kediri peneliti melakukan observasi dan wawancara pada salah satu guru bahasa Indonesia di MTsN 4 Kediri atas nama Ahmad Wahani Adid, S.Pd. diperoleh informasi bahwa di MTsN 4 Kediri kelas VII

ada 8 kelas yakni kelas VII A sampai VII H yang seluruhnya merupakan kelas reguler, dari beberapa kelas tersebut ada salah satu kelas yang dikenal sebagai kelas paling sedikit siswanya namun agak susah diatur, yakni kelas VII A, dalam kelas tersebut sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menuangkan ide menulis cerita fantasi. Hal ini disebabkan sebagian besar siswa kelas VII A adalah siswa-siswa yang aktif dalam bidang olahraga dan seni musik mereka juga kurang suka membaca buku, selain itu guru juga kurang memberi motivasi belajar yang sesuai dalam bentuk media pembelajaran yang mampu menumbuhkan semangat belajar siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti berupaya memperbaiki pembelajaran menulis teks naratif dalam bentuk cerita fantasi dengan pengembangan media *pop-up book* sebagai alternatif media pembelajaran. Peneliti merasa media *pop-up book* mampu menarik fokus perhatian siswa terhadap materi ajar, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.

Media *pop-up book* bermuatan nilai karakter dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan siswa yang lebih suka dengan gambar dari pada membaca juga sarana prasarana yang dimiliki sekolah belum memadai, seperti tidak adanya LCD proyektor pada setiap kelas. Selain itu media *pop-up book* bermuatan nilai karakter yang memiliki gambar menarik dan bisa bergerak-gerak dengan detail peristiwa merupakan karya peneliti yang digambar melalui aplikasi *ibis painting* mempunyai peranan penting untuk menambah imajinasi siswa dalam membuat cerita

pendek sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah menuangkan ide berdasarkan gambar yang terdapat pada *pop-up book* tersebut, *pop-up book* bermuatan nilai karakter ini juga mampu menanamkan nilai-nilai karakter yang baik untuk peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dirasa perlu bagi meneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan berbasis *pop-up book*. Oleh karena itu penulis mengambil judul penelitian “*Pengembangan Media Pop-up Book Bermuatan Nilai Karakter untuk Pembelajaran Menulis Teks Naratif di MTsN 4 Kediri*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media *pop-up book* bermuatan nilai karakter?
2. Bagaimana kelayakan media *pop-up book* bermuatan nilai karakter untuk pembelajaran menulis teks naratif?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikaji oleh peneliti maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media *pop-up book* bermuatan nilai karakter.
2. Menguji kelayakan media *pop-up book* bermuatan nilai karakter media untuk pembelajaran menulis teks naratif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan peneliti dari *pop-up book* bermuatan nilai karakter untuk pembelajaran menulis teks naratif dalam bentuk cerita fantasi adalah sebagai berikut:

1. Media *pop-up book* ini merupakan buku pop-up yang berseri dari beberapa nilai karakter.
2. Media *pop-up book* berukuran B5
3. Bahan media menggunakan kertas karton tebal dan kertas jasmine dengan sampul berlaminasi
4. Jumlah halaman 5 halaman
5. Cover bergambar dengan judul ‘SINI (Fiksi Mini) Berbudi’ dengan disertai seri sesuai isi cerita dalam *pop-up book* tersebut
 - a. Seri 1 ‘Menanam Kejujuran dalam Diri’
 - b. Seri 2 ‘Tolong-menolong’
 - c. Seri 3 ‘Toleransi’
6. Bagian awal berisi petunjuk penggunaan buku bagi guru yang disertai barkot materi teks cerpen dan petunjuk penggunaan buku bagi siswa.
7. Bagian isi berisi gambar-gambar yang bergerak dan menceritakan alur peristiwa cerita pendek yang bermuatan nilai karakter seperti, kerja keras, disiplin, jujur, tanggung jawab, toleransi, dan sebagainya.
8. Dalam media *pop-up book* memuat beberapa topik, antara lain:
 - a. Kejujuran

- b. Gotong-royong
 - c. Toleransi
9. Bagian penutup berisi quotes isi cerita dan profil penulis.
 10. Menggunakan Bahasa Indonesia.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini dianggap penting karena diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoretis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat yang positif dalam memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan masukan dan pertimbangan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik.

2. Praktis

a. Bagi siswa

Mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan juga tidak monoton sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa khususnya kemampuan siswa dalam berpikir kreatif untuk membuat sebuah cerita, memilih kata, menentukan alur dan mengembangkan kalimat. Selain itu,

peserta didik juga mampu memahami nilai-nilai karakter yang baik menggunakan *pop-up book* bermuatan nilai karakter.

b. Bagi guru

Sebagai alternatif dalam dalam menstimulus imajinasi siswa pada pembelajaran menulis cerita fantasi dengan menggunakan media *pop-up book*. Selain sebagai alat untuk membantu pembelajaran siswa media *pop-up book* ini juga dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Media dapat memperbaiki masalah-masalah atau kesulitan yang dihaapi siswa sebagai usaha meningkatkan dan memperbaiki mutu pelajaran sekolah. Selain itu media ini juga diharapkan mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar berupa media *pop-up book* bermuatan nilai karakter yang mengacu pada beberapa asumsi, yaitu:

1. Dengan media *pop-up book*, diharapkan siswa mampu berpikir aktif, kreatif dan mampu mengembangkan imajinasi mereka untuk menulis sebuah cerita fantasi.

- Media yang dikembangkan ini, diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian akan dibatasi masalah yang dikaji. Batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Media yang berupa *pop-up book* hanya difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam pembelajaran menulis teks naratif dalam bentuk cerita fantasi.
- Subjek penelitian ini dibatasi hanya untuk kelas VII A MTsN 4 Kediri.
- Pengembangan media *pop-up book* ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian dikembangkan berdasarkan teori Borg and Gall yaitu model pengembangan *Research and Development (R&D)* yang memiliki 10 tahapan namun peneliti modifikasi dengan menggunakan 7 tahapan.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang relevan.

Tabel 1.1. Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1	Jurnal oleh Maisarah, Ade Alawiyah Lubis, Farrel Zahra Vadinda, dan Razita Dayana yang berjudul " <i>Pengembangan Media</i>	1. Sama-sama mengembankan media pop-up book	1. Peneliti meneliti pada materi menulis teks naratif sedangkan

	<i>Pop-Up pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VIII SMP</i> (Maisarah et al., 2021)		<p>Maisarah DKK meneliti pada materi puisi</p> <p>2. Perbeaan yang keudua adalah pada subjek coba, dimana peneliti meneliti kelas VII sedangkan Maisarah DKK meneliti pada kelas VIII</p>
2	Jurnal yang berjudul <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel bagi Peserta Didik Kelas VII”</i> oleh Reza Gharini dan Subyantoro (Gharini, 2018).	1. Meneliti pada subjek coba yang sama yakni kelas VII	<p>1. Peneliti meneliti pada materi menulis teks naratif sedangkan Reza dan Subyantoro meneliti pada materi teks fabel</p> <p>2. Peredaan yang keudua pada media yang dikembangkan dimana peneliti mengemangkan media <i>pop-up book</i> sedangkan Reza dan Subyantoro mengembangkan media kartu bergamar.</p>
3	Jurnal oleh Rahmawati, Ida Sari Roekhan <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Fabel dengan Macromedia Flash bagi Siswa SMP”</i>	1. Sama-sama menggunakan metode pengembangan	<p>1. Peneliti meneliti pada materi menulis teks naratif sedangkan Ida meneliti pada materi teks fabel</p> <p>2. Peredaan yang keudua pada</p>

			media yang dikembangkan dimana peneliti mengemangkan media <i>pop-up book</i> sedangkan Ida mengembangkan media <i>macromedia flash</i>
4	Skripsi yang berjudul “ <i>Pengembangan Media Pop-up Book dalam Pembelajaran Teks Fabel di SMP Kelas VII</i> ” oleh Aprilia Wulandari (Wulandari, 2023)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan media <i>pop-up book</i> 2. Meneliti subjek coba yang sama yakni kelas VII 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti meneliti pada materi menulis teks naratif sedangkan Aprilia Wulanari meneliti pada materi teks fabel
5	Tesis yang berjudul “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Narasi Dimasa Pandemi Covid-19 Berbentuk Pop-up Book Digital Untuk Peserta Didik Kelas VII</i> ” oleh Yerli Agilia Putri (Putri, 2022)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan media <i>pop-up book</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengembangkan media cetak Yerli Agilia Putri mengembangkan media digital 2. Peneliti mengemangkan media untuk pemelajaran menulis teks naratif sedangkan Yerli Agilia Putri mengembangkan media pembelajaran menulis teks narasi
6	Jurnal yang berjudul “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Video</i> ”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama menggunakan metode penelitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peneliti mengembangkan media cetak Himatul Ulya

	<p><i>Explanasi, Pop Up dan Kahoot”</i> oleh Himatul Ulya, Noer Hidayatul Laily, Mukhammad Luqman Hakim dari IAIN Kediri (Ulya et al., 2020)</p>	<p>pengembangan</p>	<p>DKK mengembangkan media digital</p> <p>2. Peneliti meneliti pada pembelajaran menulis teks naratif sedangkan Maisarah DKK meneliti pada pembelajaran PAI</p>
--	--	---------------------	---

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media *pop-up book* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media

Pengembangan media adalah sebuah cara atau usaha yang terencana untuk membuat alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi. Pengembangan media dilakukan untuk penyampaian informasi yang tidak cukup disampaikan secara lisan saja.

2. Teks Naratif Cerita Fantasi (Cerita Fantasi)

Teks naratif atau teks narasi adalah sebuah karangan cerita yang menceritakan suatu peristiwa. Teks naratif memiliki banyak bentuk seperti cerita pendek, cerita fantasi, dongeng, novel, dan sebagainya. Cerita fantasi merupakan karangan yang menceritakan alur peristiwa

imajinasi, kisahnya fiktif yang bersumber dari imajinasi pengarang.

Tujuan dari cerita fantasi ialah menghibur pembaca.

3. Nilai Karakter

Karakter berarti watak, sifat, kepribadian atau akhlak. Karakter adalah sifat manusia yang pada umumnya manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Nilai karakter merupakan nilai-nilai yang baik dalam diri dan tercerminkan pada perilaku.

4. *Pop-up Book*

Pop-up book diartikan sebagai buku yang berisi gambar tiga dimensi. *Pop-up book* mengandung unsur interaktif pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku.

5. Kemampuan Menulis Cerita fantasi

Menulis cerita fantasi merupakan sebuah kegiatan menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan dalam bahasa tulis. Keterampilan ini sangat besar artinya bagi siswa selama ia mengikuti kegiatan pendidikan di bangku sekolah. Melalui sebuah tulisan siswa dapat mengorganisasikan pikirannya.