

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu usaha atau proses manusia dalam mencari ilmu, baik secara akademis maupun non akademis. Kemajuan teknologi pada zaman sekarang tumbuh semakin pesat. Guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut untuk proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, peserta didik tidak akan bosan dan pembelajaran tidak menjadi monoton sehingga menjadikan pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Peserta didik mempelajari materi-materi yang bermanfaat yang telah diberikan oleh pendidik. Hal itu juga diungkapkan oleh Warsita dalam Sufanti, dkk, (2017: 10) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk menjadikan peserta didik belajar dan membelajarkan peserta didik. Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran diartikan sebagai upaya menciptakan sebagai upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Pembelajaran menunjukkan usaha peserta didik mempelajari bahan pembelajaran.

Proses pembelajaran terdapat proses belajar mengajar antara guru dengan peserta didik. Mengajar merupakan proses guru membimbing atau memberikan ilmu pengetahuan atau pengalaman kepada peserta didik yang belum pernah di ketahui oleh peserta didik sehingga peserta didik menjadi terarah dalam kehidupannya. Seperti yang diujarkan Slameto dalam Sufanti, dkk, (2017: 9) menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong dan membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah, dan atau mengembangkan keterampilan (*skill*), sikap (*attitude*), cita-cita (*ideals*), penghargaan (*appreciations*), dan pengetahuan (*knowledge*). Definisi ini menekankan makna mengajar sebagai suatu aktivitas membimbing

dan mengarahkan peserta didik agar bisa belajar. Guru berusaha memberikan arahan atau bantuan yang dilakukan dengan memfasilitasi peserta didik agar dapat mengembangkan potensinya yang mencakup potensi secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aktivitas memfasilitasi dalam hal ini, menunjukkan bahwa guru berperan sebagai fasilitator.

Belajar adalah usaha atau proses seseorang dari sesuatu yang tidak diketahuinya menjadi tahu untuk menjadi lebih baik lagi dari sebelumnya dan menjadi lebih maju dan berkembang pemikiran seseorang tersebut mulai dari sikap, dan kemampuan daya pikir. Hal tersebut diperkuat oleh ahli bernama Sudjana dalam Sufanti, dkk, (2017: 3) menjelaskan bahwa belajar bukan menghafal dan buka pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, dan kemampuan daya kreasi, daya penerimaan dan aspek lain yang ada pada individu peserta didik. Lebih lanjut belajar didefinisikan sebagai proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu; proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berbuat melalui pengalaman; serta proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu.

Guru sangat berperan penting, yaitu memberikan informasi atau hal-hal yang penting baik dalam pendidikan atau non pendidikan yang bermanfaat untuk peserta didik. Sedangkan peserta didik sebagai penerima informasi yang bermanfaat tentang ilmu yang telah diberikan oleh guru. Seperti yang dituturkan Djago tarigan dan HG. Tarigan dalam Sufanti (2014: 5) menyebutkan bahwa peran guru dalam PPBM meliputi informator (sumber informasi berupa ilmu dan pengetahuan umum), organisator (pengelola kegiatan belajar mengajar), konduktor (menjaga dan mengatur keserasian kegiatan proses belajar mengajar kesasaran yang lebih ditetapkan, katalisator (pengantar kegiatan kegiatan ke arah tujuan), pengarah (mengarahkan semua kegiatan proses belajar mengajar mengarah ketujuan intruksional), inisiator (pengambil inisiatif pertama sehingga muncul gairah kerja), moderator

(pengantar siswa kearah masalah), transmitter (penyebab ide, ilmu, peraturan, kebijakan pimpinan, dan lain-lain), fasilitator (pemberi kemudahan belajar bagi siswa), dan evaluator (penilai kegiatan proses belajar mengajar teristimewa prestasi belajar siswa), berperan sebagai pendidik, belajar mengajar teristimewa prestasi belajar siswa), berperan sebagai pendidik, sedangkan murid sebagai terdidik. Pendidikan tidak pernah terlepas dari kegiatan belajar, keberhasilan pendidikan sangat terpengaruh oleh proses belajar mengajar.

Guru juga harus memiliki inovasi agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan, selain itu guru juga harus menyiapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton. Inovasi pendidikan merupakan suatu temuan yang baru, gagasan atau ide seseorang yang digunakan untuk memecahkan masalah dalam dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran, untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Strategi merupakan metode atau cara seseorang guru dalam memberikan ilmu pembelajaran kepada siswa agar mencapai tujuan secara maksimal yang diinginkan oleh guru. Seperti yang diujarkan oleh Iskandarwassid dan Sunendar dalam Sufanti (2014: 25) Secara umum strategi ialah suatu garis-garis haluan bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Sedangkan Pembelajaran inovatif menurut Suyatno dalam Chasana (2012:2) adalah pembelajaran yang dikemas oleh guru atas dorongan gagasan atau teknik baru untuk kemajuan hasil belajar siswa. Pembelajaran inovatif ini perlu di diterapkan oleh pendidik di dalam kelas untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang sedang diajarkan oleh pendidik.

Keberhasilan pembelajaran seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor selain dari dirinya sendiri, terdapat faktor lain. Faktor dari dirinya sendiri misalnya, dalam daya tangkap atau kecerdasan seseorang berbedabeda dalam menerima sebuah informasi. Faktor lain misalnya kesiapan dari pihak sekolah, meliputi kepala sekolah, pengembangan kurikulum yang dilakukan

oleh guru, dan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Sukmadinata dalam Nasucha (2019: 3) juga berpendapat bahwa prinsip untuk mencapai keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor bawaan, faktor lingkungan, dan usaha atas kemauan sendiri. Faktor bawaan diperoleh sejak anak masih usia dini yang selalu senang membaca dan memiliki keingintahuan yang sangat tinggi. Faktor lingkungan dipengaruhi oleh ayah, ibu, atau keluarga dekat yang selalu mendukung dalam proses pendewasaan berfikir. Sedangkan faktor usaha atas kemauan sendiri merupakan keinginan anak untuk lebih maju sehingga ia selalu membaca dan belajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan suatu informasi tertentu kepada penerima informasi sehingga penerima informasi dapat memahami dengan mudah makna yang terdapat didalam informasi tersebut yang telah diberikan oleh pengirim informasi.

Tidak semua media dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, tetapi terdapat langkah-langkah dalam mengembangkan media kedalam pembelajaran, yaitu guru harus melihat kebutuhan dan karakteristik peserta didik, apakah media yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran dan peserta didik, merumuskan tujuan pembelajaran, merumuskan materi yang akan diberikan kepada peserta didik, menilai hasil peserta didik setelah menggunakan media, kemudian melakukan remedial kepada peserta didik bagi yang belum berhasil, dan yang terakhir melakukan evaluasi. Hal ini diperkuat oleh ahli mengujarkan bernama Sadiman dalam Laila (2018: 3) model pengembangan media pembelajaran memiliki 6 langkah, yaitu (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik; (2) merumuskan tujuan intruksional pembelajaran; (3) merumuskan butir-butir materi; (4) mengembangkan alat ukur keberhasilan ; (5) menulis naskah media; (6) mengadakan tes dan revisi.

Pada penelitian ini memanfaatkan lirik lagu sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal itu karena terdapat kesesuaian antara media pembelajaran yang digunakan dengan materi

pembelajaran cerita fantasi. Lirik lagu merupakan ekspresi seseorang mengenai hal-hal yang sudah dialami dan ditulis, dituangkan kedalam kelengkapan dimusik dan dapat dibedakan dari orang lain karena memiliki kekhasan setiap orang masing-masing. Hal itu sejalan dengan Menurut Daemono dalam Sari, dkk, (2016: 36) mengatakan bahwa lirik lagu merupakan ekspresi seseorang tentang suatu hal yang sudah dilihat, didengar maupun dialaminya, lagu merupakan kata-kata dan bahasa untuk menciptakan daya tarik dan kekhasan terhadap lirik atau syairnya.

Dalam memanfaatkan lirik lagu, guru harus pintar dalam memilih lirik lagu yang memiliki makna positif sesuai dengan umurnya, sehingga melalui lirik lagu tersebut dapat memberikan nilai-nilai positif terhadap peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), terutama dikelas VII yang akan memasuki usia remaja sehingga dapat mencontoh hal-hal yang positif untuk dilakukan, bukan menggunakan lirik lagu yang bermakna negatif, karena jika guru salah dalam memberikan lirik lagu yang memiliki makna negatif, maka siswa akan terpengaruh dan mencontoh apa yang didalam lirik lagu yang memiliki makna negatif. Hal itu akan memberikan penilaian buruk kepada peserta didik, karena jika peserta didik melakukan hal yang negatif, maka orang lain memiliki penilaian buruk mengenai peserta didik tersebut, selain itu juga berdampak kepada Sekolah Menengah Pertama (SMP) tersebut. Peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) rata-rata usia masih tergolong sangat muda, dan belum mempunyai pengalaman. Sehingga ketika dia memperoleh segala informasi atau masukan dari orang lain dia menjadi penasaran, kemudian muncul rasa untuk coba-coba.

Pada penelitian ini dengan menerapkan media pembelajaran berupa lirik lagu tersebut tidak disadari oleh pendidik bahwa hal sepele seperti lirik lagu dapat mempermudah pendidik dalam memberikan materi, selain itu juga dapat mendorong peserta didik menemukan ide, dan kemudian dapat dituangkan kedalam tulisan, khususnya materi pembelajaran cerita fantasi. Cerita fantasi adalah cerita berupa khayalan, diluar dugaan manusia, ceritanya

tidak masuk akal yang dibuat oleh pengarang sesuai yang ada didalam pikirannya.

Menulis merupakan kegiatan yang sangat rumit, karena penulis tidak hanya menyalin kata-kata dari seseorang, tetapi menulis merupakan kegiatan dengan mengembangkan kata-kata atau pikiran sehingga menjadi bahasa tulisan yang berstruktur dan mudah dipahami oleh pembaca. Seperti yang diungkapkan oleh Gie dalam Kapitan, dkk, (2018: 101) menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang dalam mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami. Bahasa merupakan rangkaian kata-kata yang digunakan seseorang untuk berkomunikasi antar sesama manusia untuk mencapai suatu tujuan yang memiliki makna tertentu sehingga lawan pembicara paham apa yang dimaksud.

Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah penerapan lirik lagu sebagai media pembelajaran cerita fantasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan keefektifan lirik lagu sebagai media pembelajaran cerita fantasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan lirik lagu sebagai media pembelajaran cerita fantasi di SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo ?
2. Bagaimana keefektifan lirik lagu sebagai media pembelajaran cerita fantasi di SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menerapkan lirik lagu sebagai media pembelajaran dalam cerita fantasi di SMP Negeri 2 Gatak Sukoharjo.
2. Untuk mendeskripsikan keefektifan lirik lagu sebagai media pembelajaran cerita fantasi di SMP Negeri 2 Gatak Sukoahrjo.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diberikan oleh penulis sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoretis**

Secara umum dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengembangan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP kelas VII melalui pembelajaran cerita fantasi menggunakan media pembelajaran lirik lagu.

##### **2. Manfaat praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini akan bermanfaat sebagai berikut.

###### **a. a. Manfaat bagi guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran lirik lagu dapat mendorong ide pada peserta didik sehingga dia memiliki imajinasi dan dituangkan dalam kegiatan menulis.

###### **b. Manfaat bagi siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam kegiatan menulis cerita fantasi secara efektif dan variatif dengan menggunakan media pembelajaran berupa lirik lagu.

###### **c. Manfaat bagi sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk dijadikan sebagai bahan baru dalam penggunaan lirik lagu sebagai media pembelajaran cerita fantasi yang meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas sekolah.

###### **d. Manfaat bagi peneliti**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti pada saat menerapkan lirik lagu sebagai media pembelajaran cerita fantasi. Selain itu juga menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti.

###### **e. Bagi peneliti selanjutnya**

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi atau perbandingan untuk penelitian yang relevan.