

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan wadah dalam pengembangan sumber daya manusia. Pengembangan ini mampu memberikan kontribusi dalam majunya sebuah negara. Oleh sebab itu, perlunya pendidikan yang berkualitas sehingga berdampak untuk kemajuan negara dalam pembangunan. Menurut Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah (dikdasmen), Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pendidikan yang berkualitas dapat dicapai melalui 6 komponen yaitu pengembangan kemampuan profesionalisme pembelajar, pengembangan pengelolaan lingkungan, prasarana dan sarana pendidikan, pengembangan pengelolaan sekolah, pengembangan supervisi atau pengawasan dan evaluasi, pengembangan alat evaluasi belajar, dan pengembangan hubungan sekolah dan masyarakat.¹

Keseluruhan komponen tersebut harus saling mendukung untuk mencapai pendidikan yang berkualitas tetapi banyak komponen yang belum terealisasi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat diketahui dari pernyataan Dirjen Guru dan Tenaga Pendidikan Kemendikbud bahwa perbedaan dana masing-masing daerah yang

¹ Martinis Yamin, Paradigma Baru Pembelajaran, (Jakarta: Gaung Persada Press,2018), hal. 233 diakses pada 1 februari 2020 pukul 15.04 WIB

berbeda berpengaruh terhadap kompetensi guru yaitu perbedaan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru tersebut. Pada umumnya, dilihat dari ketimpangan pendidikan yang disebabkan karena belum terjangkaunya pendidikan di seluruh Indonesia. Oleh sebab itu, dalam meratakan informasi dan prasarana dalam dunia pendidikan menjadi tantangan bagi seluruh pihak dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia agar berkualitas dan berhasil memenuhi secara keseluruhan komponen.

Pada penelitian ini, peneliti menitikberatkan terhadap penggunaan metode serta media pengajaran. Terutama di kota, prasarana, pengawasan, kompetensi guru dapat dikembangkan dengan kemudahan informasi serta dana yang besar sehingga pelatihan dan infrastruktur untuk kegiatan belajar dapat dipenuhi. Maka dari itu, penggunaan media merupakan menjadi alternatif dalam kegiatan belajar serta menjadi salah satu jawaban agar pembelajaran di kelas tidak terkesan monoton dan kurang menarik.

Media menjadi alat bantu untuk memudahkan siswa mengetahui materi yang sedang diajarkan. Berdasarkan observasi peneliti, kegiatan belajar mengajar secara garis besar menggunakan cara konvensional yang sederhana dengan tidak banyak melibatkan kegiatan interaktif dan kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD yang sesuai dengan kurikulum 2013. Adapun faktor-faktor minat siswa dalam kegiatan pembelajaran menurut

Suryabrata adalah faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa digolongkan menjadi tiga, sebagai berikut: faktor dari dalam, faktor dari luar, dan faktor instrumen. Salah satu faktor yang sangat menunjang untuk minat belajar siswa yaitu faktor instrumen. Dalam penggunaan perangkat pembelajaran tersebut harus dirancang oleh guru sesuai dengan hasil yang diharapkan. Faktor instrumen ini juga menjadi faktor pendukung dari cara siswa menguasai materi pembelajaran serta media pembelajaran menjadi fokus dalam penelitian.

Penggunaan media pembelajaran saat ini di SDN Cilangkap 03 kelas II masih sederhana dan tidak komunikatif karena masih bertumpu pada buku pembelajaran.

Hal ini menjadi ketertarikan peneliti untuk melihat keefektifan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa. Karena kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SDN Cilangkap 03 memang masih dilaksanakan secara konvensional bahkan peneliti menyadari bahwa media boneka tangan termasuk media yang tergolong konvensional yang saat ini telah tegerus zaman. Namun, di era sekarang bukan berarti tidak efektif digunakan lagi tetapi media ini harus dikembangkan kembali kepada siswa yaitu berupa nilai-nilai kebudayaan.

Dalam hal ini, media boneka tangan juga sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan

dengan lebih baik dan lebih sempurna serta media boneka ini dapat membantu meningkatkan kemampuan lingual/bahasa pada siswa, keterampilan bercerita sebab dalam bercerita siswa harus mempunyai ide/bahan cerita, keberanian, dan ekspresi. Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita. Menurut Hamalik dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris "Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah". Demikian juga Slameto dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris mengungkapkan bahwa mengajar adalah "Penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya". Dengan menggunakan media boneka tangan ini pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih mudah dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi jenuh dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

Menurut Bromley dalam Dhieni terdapat 4 aspek untuk menguasai materi pembelajaran bahasa Indonesia yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.² Keempat keterampilan ini penting dikembangkan karena dengan menyimak siswa dapat tumbuh sikap apresiatif ketika temannya sedang berbicara, dengan berbicara siswa

² Rani Usay Bhintari,, Skripsi: "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa*", (Jakarta: 2018). 5 November 2019

dapat memperlancar komunikasinya antar sesama, dengan membaca siswa dapat memperbanyak kosakata yang mereka miliki sekaligus dengan berbicara dapat membantu mereka dalam mempermudah mereka untuk melakukan keterampilan bercerita.

Keterampilan bercerita merupakan salah satu pemberian pengalaman bagi siswa untuk melatih siswa berbicara dengan membawakan cerita secara lisan dalam bentuk cerita yang diberikan dari guru kepada siswa.³

Pelaksanaan pembelajaran bercerita dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan, memberikan keterangan atau memberikan penjelasan dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan anak karena dengan berkembangnya kemampuan, bahasa yang dikuasai juga akan semakin banyak. Selain itu juga pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan karena melalui mendengarkan siswa memperoleh bermacam-macam informasi tentang pengetahuan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Oleh karena itu, dengan banyaknya manfaat dari keterampilan bercerita dan pentingnya menguasai keterampilan bercerita bagi siswa merupakan

3 Yusi Nopriani, Sri Sapaharayuningsih, Yulidesni “*Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Boneka Jari*”, Vol. 1 No. 2, hal. 125. Diakses pada 3 Februari 2020

4 Hasti Sarahaswati, “*Pengembangan Kreativitas Pembelajaran Bercerita*” (Bandung:PPPTK TK dan PLB,2018), hal.5. Diakses pada 29 Maret 2020 pukul 18.00 WIB

tugas guru dalam mendidik dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat untuk siswa yaitu media boneka tangan

Namun, keterampilan bercerita yang dikenalkan oleh guru kepada siswa biasanya hanya melalui teori dan sedikit yang mengenalkan lewat kegiatan praktik. Keterampilan bercerita juga belum banyak yang menggunakan media pembelajaran yang baik dan tepat sehingga membuat siswa kesulitan dalam mempelajari keterampilan bercerita. Akibat media yang belum tepat dalam keterampilan bercerita menyebabkan siswa belum mempunyai bekal yang baik dalam keterampilan bercerita.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di SDN Cilangkap 03 beberapa guru di sana guru kelas II masih banyak yang menggunakan media pembelajaran konvensional yang sederhana. Dikarenakan guru kelas II berpendapat bahwa untuk menilai sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami suatu materi cukup dengan memberikan soal melalui buku latihan saja tanpa harus menyediakan media lain. Namun dengan begitu tidak tersampainya materi dengan baik. Maka dari itu, betapa pentingnya sebuah media pembelajaran boneka tangan dalam proses kegiatan belajar Bahasa Indonesia. Berikut hasil dari wawancara mengenai penggunaan media boneka tangan di SDN Cilangkap 03 :

WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN GURU

KELAS II SEKOLAH DASAR

Nama Responden : Resna Kusprihatini, S.Pd

Instansi : SDN Cilangkap 03

Tabel 1. 1 Wawancara Analisis Kebutuhan Guru

No	Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1	Siswa	Berapa jumlah siswa kelas II di SDN Cilangkap 03 ?	Terdapat 4 rombongan belajar kelas II masing-masing rombongan belajar berjumlah 32 siswa.
2	Pembelajaran	Metode pembelajaran apa yang selama ini bapak/ibu lakukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Percobaan, media pembelajaran, diskusi kelompok, ceramah, bermain peran.
3		Apa saja kelebihan dan kekurangan dari metode pembelajaran yang bapak/ibu gunakan?	Kekurangan pada metode yang saya gunakan itu, kalau saya menggunakan metode praktik ada siswa yang lupa membawa alat, kalau diskusi siswa menjadi ngobrol, jika menyediakan video guru harus menyediakan kuota lebih. Jika bermain

			peran anak-anak kurang serius.
4		Apakah peserta didik di kelas II antusias dalam belajar Bahasa Indonesia?	Antusias.
5		Kesulitan apa yang bapak/ibu alami saat mengajar Bahasa Indonesia?	Sulit menyampaikan materi yang tidak ada mediana.
6		Apakah bapak/ibu menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran muatan pembelajaran Bahasa?	Ya, contohnya seperti boneka hewan pada dongeng fabel. Namun tergantung pada materi pembelajarannya.
7	Media Pembelajaran	Bagaimana ketersediaan media untuk peserta didik? Cukup ataukah membutuhkan media pembelajaran lain?	Tergantung bagaimana materi pembelajarannya, terkadang siswa diminta membawa peralatan sendiri dari rumah untuk dapat praktik di sekolah.
8		Apakah ada media yang ibu/bapak gunakan untuk menjelaskan materi Bahasa mengenai pembelajaran bercerita/dongeng?	Belum ada media yang digunakan dalam bercerita.

9		Apa saja kekurangan jika tidak menggunakan media pembelajaran?	Kekurangannya adalah siswa kurang tertarik dengan cerita yang disampaikan.
10		Dengan tidak menggunakan media tersebut apakah siswa cukup memahami materi pembelajaran bercerita?	Kurang memahami dan kurang menarik bagi siswa.

Maka dari itu, perlu adanya pengembangan media dalam pembelajaran kegiatan bercerita yaitu salah satunya media boneka tangan. Media boneka tangan cocok digunakan dalam pembelajaran keterampilan bercerita karena boneka merupakan mainan yang disukai anak-anak. Boneka juga bermacam-macam bentuknya yang bisa disesuaikan dengan kegiatan belajar anak. Misalnya boneka binatang, boneka dengan wajah tokoh, dan sebagainya. Penggunaan media boneka dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi bagi guru dalam menumbuhkan minat siswa dalam bercerita. Media boneka menarik bagi siswa karena dengan boneka siswa dapat termotivasi dalam melakukan kegiatan bercerita, menumbuhkan imajinasi siswa karena pengajar yang biasanya hanya dengan metode ceramah.

Dalam pengaplikasiannya media boneka dapat diintegrasikan ke dalam program Gerakan Literasi Sekolah seperti membaca cerita anak merupakan salah satu sarana yang tepat dalam menginternalisasikan

pengembangan media boneka tangan pada peserta didik di kelas II Sekolah Dasar.

Terkait hal tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan media boneka tangan sebagai media bagi peserta didik dalam melakukan kegiatan di kelas dan sarana untuk mengembangkan kemampuan dalam bercerita karena aspek ini dapat diterapkan pada pembelajaran kurikulum 2013. Dalam pengembangannya, boneka tangan disesuaikan dengan perkembangan anak-anak kelas II Sekolah Dasar. Pertama, dari segi pemilihan bentuk boneka, warna yang cerah, karakter dan aksesoris hendaknya membangun semangat peserta didik dalam memainkan bonekanya, dapat mengembangkan daya imajinasi peserta didik serta dapat merancang aksesoris sendiri dan bisa menyesuaikan karakternya sendiri, contohnya mereka dapat memasang dasi, topi, kostum sendiri. Perbedaan yang terdapat dari boneka tangan yang lainnya yaitu dari segi penggunaan alat, peneliti menambahkan alat perekam suara sebagai perangsang anak untuk mengikuti kegiatan bercerita dan membantu guru dalam menstimulasi perkembangan kecerdasan siswa.

Berdasarkan pemaparan yang telah peneliti sampaikan, maka peneliti akan mengembangkan pembelajaran bercerita menggunakan media boneka tangan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Karena boneka tangan merupakan perantara yang digunakan untuk melibatkan siswa dalam keterampilan berbicara melalui kegiatan

bercerita, menjadikan siswa lebih aktif serta mampu mengungkapkan isi pembelajaran dengan media boneka tangan karena siswa dapat memiliki keterampilan berbicara yang ia tuangkan dengan ekspresi dalam menyatakan perasaannya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dideskripsikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Siswa masih kurang minat dan termotivasi dalam pembelajaran bercerita.
2. Pembelajaran bercerita yang dilakukan oleh guru masih sederhana dan tidak komunikatif karena masih bertumpu pada buku pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD yang sesuai dengan kurikulum 2013.
4. Pembelajaran di kelas terkesan monoton dan kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibatasi masalah pada penelitian ini pengembangan media boneka dalam bercerita untuk kelas II Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

5. Bagaimana mengembangkan media boneka yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas II SDN Cilangkap 03?
6. Bagaimana kelayakan media pembelajaran boneka tangan untuk siswa kelas II SDN Cilangkap 03?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media boneka dalam pembelajaran bercerita Bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, antara lain :

1. Secara Teoritis

Penelitian menghasilkan produk hasil pengembangan berupa boneka tangan, yang mampu memberikan manfaat dalam dunia pendidikan pada pembelajaran tematik dan pengembangan perangkat pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Boneka tangan yang dihasilkan dapat digunakan sebagai sarana untuk memudahkan peserta didik kelas II Sekolah Dasar memahami materi bahasa Indonesia, meningkatkan minat dan hasil belajar bahasa Indonesia, juga dapat meningkatkan keterampilan berbicara yang dimiliki peserta didik sehingga selama pembelajaran mereka menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, dan produktif.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan berupa boneka dalam pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat digunakan oleh pendidik sebagai bahan ajar penunjang kegiatan belajar bahasa Indonesia kelas II SD, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas guru dalam mengajar. Selain itu, diharapkan juga dengan adanya pengembangan boneka ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagi pendidik untuk terus berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan boneka dapat dijadikan sebagai pembaharuan sekaligus menambah bahan ajar penunjang yang telah ada di sekolah. Selain itu, produk hasil pengembangan

boneka dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II Sekolah Dasar ini juga dapat menjadi referensi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran lainnya guna mengoptimalkan ketercapaian tujuan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan mutu sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan bahan ajar penunjang berupa boneka dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas II SD, dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk menciptakan karya yang lebih baik, efektif, tepat guna, dan bermanfaat, serta sebagai bahan masukan untuk membantu penelitian lain terkait dengan masalah pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

