

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam rangka pelaksanaan pembangunan nasional maka tutunan hidup dan kualitas masyarakat Indonesia diarahkan agar mengalami peningkatan dalam berbagai bidang, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional telah menjelaskan bahwa “pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan isi dari Undang-Undang di atas maka pendidikan nasional sebenarnya mempunyai arti penting yaitu untuk membentuk manusia Pancasila yang berkualitas tinggi dan berkepribadian mandiri, sehingga mampu mendukung meningkatnya perkembangan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia.

Pendidikan merupakan cara yang dapat ditempuh oleh manusia untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya. Melalui pendidikan, diharapkan dapat membentuk manusia menjadi pribadi dan masyarakat yang terdidik dengan memiliki kecerdasan intelegensi, emosional, dan spiritual yang tercermin dalam aktivitas yang terampil, kreatif dan inovatif. Maka upaya sadar atas pentingnya pendidikan harus mulai dilakukan minimal dari sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan fase yang tepat dalam menanamkan konsep sejak dini.

Semua kegiatan yang kita lakukan dalam kehidupan sehari-hari pasti memerlukan bahasa sebagai alat untuk berkomunikasi dengan orang di sekitar. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (1976:75) bahasa adalah “sistem lambang bunyi (bunyi bahasa) yang dipakai orang untuk melahirkan pikiran dan perasaan misalnya menambah pengetahuan”. Bahasa merupakan komponen atau alat yang paling penting ketika kita melakukan komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa anak yaitu melalui adanya pelajaran Bahasa Indonesia.

Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari empat aspek yaitu: (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, (4) dan keterampilan menulis (Depdiknas, 2006). Keterampilan berbahasa tersebut harus dimiliki setiap orang tidak hanya untuk mencapai kesuksesan dalam jenjang pendidikan namun sangat bermanfaat dalam kehidupannya.

Keempat aspek keterampilan di atas dilaksanakan seluruhnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keterampilan yang dianggap paling sulit dikuasai oleh siswa adalah keterampilan menulis, karena sering kali ketika siswa diminta untuk membuat tulisan muncul pertanyaan dalam diri mereka apa yang harus ditulis, bagaimana cara menuliskannya, dan apakah benar ini dapat dikatakan sebagai sebuah tulisan yang bagus. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat Burhan Nurgiyantoro (dalam Timory, 2010:2):

yang mengungkapkan bahwa dibanding tiga kompetensi berbahasa lain, kompetensi menulis secara umum boleh dikatakan lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur asli bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal itu disebabkan kompetensi menulis menghendaki penguasaan berbagai unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri yang akan menjadi unsur karangan. Baik unsur bahasa atau

unsur isi pesan harus terjalin sedemikian rupa sehingga menghasilkan karangan yang runtut, padu, dan berisi.

Simpulan dari kutipan di atas menjelaskan bahwa menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif, sehingga dalam menulis harus terampil memperhatikan struktur bahasa, kosa kata, tanda baca, dan amanat. Seharusnya pembelajaran menulis bisa mendapatkan perhatian yang lebih dari pendidik agar kesulitan-kesulitan dalam kegiatan menulis dapat diminimalisir. Salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan dalam aspek menulis yaitu dengan cara melatih kegiatan menulis siswa secara intensif dan bermakna serta dengan dukungan daya kreatifitas dari seorang pendidik dalam proses pembelajaran.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat diukur dengan tes hasil belajar, namun pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya masih rendah karena belum mampu membuat tulisan yang baik dan benar. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran keterampilan menulis di sekolah dasar masih belum memperoleh perhatian yang lebih dari seorang pendidik sehingga belum mencapai keberhasilan.

Keberhasilan pembelajaran dalam kelas tidak hanya menjadi tanggung jawab peserta didik saja namun juga terkait dengan bagaimana proses penyampaian materi sehingga siswa merasa nyaman ketika belajar serta mampu memahami isi materi pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam) yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa serta guru;
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar) yakni kondisi lingkungan disekitar siswa serta guru;

- 3) Faktor pendekatan pembelajaran (*Approach to learning*) yakni jenis upaya belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.

(Syah, 2013:129)

Faktor-faktor di atas saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Segala sesuatu pasti memiliki sisi positif dan negatif, maka untuk meminimalisir pengaruh-pengaruh negatif dari faktor tersebut guru harus mempunyai upaya sadar bahwa guru yang memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran.

Paulo Freire (dalam Al-Rasyid, 2013:35) mengemukakan bahwa pendidikan dimulai dengan pandangan terhadap manusia. Manusia yang utuh adalah manusia sebagai subyek untuk menjadi masyarakat yang terbuka, sedangkan manusia sebagai obyek maka hanya melakukan adaptasi saja. Sehingga, untuk menjadikan manusia berkualitas maka mereka harus diberikan dukungan dan kesempatan untuk bertindak sebagai subyek.

Kenyataannya berdasarkan pengamatan di kelas IV SDN Paterongan 1 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini khususnya materi tentang menulis, siswa masih dijadikan sebagai obyek dalam pembelajaran. Mereka hanya dibiarkan duduk, diam, dan mendengarkan. Guru juga kurang memberikan motivasi dan bimbingan selama proses pembelajaran. Guru lebih banyak meminta siswa untuk membaca sendiri, sehingga kurangnya interaksi antara guru dan siswa yang mengakibatkan pembelajaran masih bersifat satu arah. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan hanya memanfaatkan buku pegangan (paket) sebagai media pembelajarannya, padahal adanya peranan media sangat penting untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Pembelajaran yang

seperti ini cenderung kurang menarik perhatian siswa, sehingga keterampilan menulis siswa masih rendah.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pokok utama permasalahan dalam pembelajaran menulis adalah kurangnya perhatian guru dalam merencanakan proses pembelajaran dan menentukan perangkat pembelajaran sehingga memengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut juga dapat berpengaruh terhadap keterampilan menulis siswa.

Permasalahan pembelajaran yang terjadi harus segera diatasi, sehingga perlu adanya perubahan dalam pembelajaran. Pembelajaran diharapkan lebih mengarah pada kebutuhan siswa yang disesuaikan dengan karakteristik anak SD. Kegiatan siswa harus lebih diperhatikan sehingga siswa tidak lagi dipandang sebagai obyek pembelajaran melainkan sebagai subyek yang aktif. Seorang guru harus kreatif dalam merancang proses pembelajaran, dan harus terampil memilih model pembelajaran yang inovatif, serta harus teliti dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan agar materi ajar dapat tersampaikan dengan baik dan dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melatih kegiatan menulis siswa yaitu dengan memilih media pembelajaran yang menarik perhatian. Media pembelajaran yang menarik serta disajikan secara konkrit akan menjadi daya dukung dalam mencapai keberhasilan proses pembelajaran. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget pada usia 7-11 tahun masuk pada tahap kognitif operasional konkrit. Berdasarkan pernyataan tersebut maka dapat dikatakan bahwa perkembangan kognitif siswa khususnya kelas IV SD berada pada tingkat operasional kongkret. Pada tahap ini seseorang akan berpikir secara

sistematis mengenai benda-benda serta peristiwa-peristiwa yang konkrit. Sebaiknya pembelajaran Bahasa Indonesia dapat disajikan menyerupai keadaan yang sesungguhnya agar peserta didik lebih mudah memahami materi karena siswa pada usia SD akan lebih memahami sesuatu yang berhubungan dengan kehidupan nyata.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mampu menghubungkan pengalaman hidup siswa dengan materi ajar, sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Media pembelajaran menurut Gagne (dalam Sadiman, 2012:6) merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan media untuk pembelajaran Bahasa Indonesia yang bernama “Kotak Ajaib”. Media ini termasuk kedalam media pembelajaran visual jenis model (*manipulative obbjektif*), karena media ini dibuat menyerupai bentuk aslinya.

Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran “Kotak Ajaib” ini karena dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu menjelaskan bahwa penggunaan media visual *manipulative objektif* (maket) dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh HJ. Fatimah M dengan judul “Penggunaan Media *Manipulatif* dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV” telah memperoleh hasil bahwa penggunaan media *manipulatif* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Engkerengas Kapuas Hulu.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Imatul Khoiriyah dengan judul “Pengaruh Media Maket terhadap Aktivitas Belajar dan Penguasaan Materi

Siswa” juga menunjukkan bahwa media maket berpengaruh terhadap peningkatan aktivitas belajar dan signifikan terhadap penguasaan materi oleh siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu maka pengembangan media “Kotak Ajaib” ini diasumsikan dapat mempengaruhi keterampilan menulis cerita siswa.

Pengembangan media “Kotak Ajaib” disajikan dalam bentuk 3 dimensi yang merupakan tiruan dari keadaan aslinya (manipulatif obyek). Pemberian nama kotak ajaib bertujuan untuk menarik perhatian siswa karena jika kotak biasanya tempat menyimpan sesuatu maka dalam kotak ajaib ini berisi pemandangan dan manusia mini. Siswa diajak untuk melihat kejadian secara konkrit dalam media kotak ajaib agar imajinasi mereka semakin terarah sehingga siswa dapat menemukan gambaran peristiwa yang akan mereka tuangkan dalam cerita.

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas maka untuk memberikan perhatian pada pembelajaran menulis untuk siswa kelas IV SD peneliti tertarik mengembangkan media “Kotak Ajaib” dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Ajaib pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Cerita untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Paterongan 1 Galis Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di muka, maka dapat diketahui bahwa kondisi nyata di sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak terkait penggunaan media yang terbatas hanya pada buku paket serta siswa lebih banyak duduk diam mendengarkan. Idealnya dalam proses pembelajaran siswa SD akan lebih mudah memahami jika pembelajaran disajikan secara konkrit sesuai dengan

pengalaman hidup sehari-hari serta mereka aktif bekerja sendiri. Senada dengan uraian tersebut maka untuk mencapai kondisi yang ideal dapat disusun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu bagaimana validitas hasil pengembangan media pembelajaran Kotak Ajaib sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerita untuk siswa kelas IV di SD Negeri Paterongan 1 Galis Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media pembelajaran kotak ajaib pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis cerita untuk siswa kelas IV di SD Negeri Paterongan 1 Galis Bangkalan.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis, media pembelajaran ini disebut “Kotak Ajaib”. Pengembangan media pembelajaran mengacu pada materi pokok Bahasa Indonesia dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) tentang pokok bahasan Menulis Cerita dengan Tema Kegemaran untuk SD Kelas IV. Media pembelajaran tersebut merupakan media pembelajaran visual 3 dimensi yaitu media yang dapat dilihat secara jelas serta dapat diamati dari segala arah, media ini disajikan tanpa proyeksi. Media pembelajaran kotak ajaib termasuk dalam jenis model (manipulative objektif), karena media ini memuat tiruan dari objek secara nyata.

Bentuk dari media kotak ajaib yaitu kotak yang didalamnya memuat maket dari sebuah peristiwa. Maket tersebut didesain agar dapat di keluarkan dan

dimasukkan kembali ke dalam kotak, sehingga diharapkan dapat memancing perhatian dan minat belajar siswa. Maket memuat gambaran tentang suatu peristiwa dengan latar/background gambar alam, kemudian di depan latar terdapat objek tiruan dari manusia, rumah, tumbuhan dan sepeda. Semua objek dalam maket tersebut disusun secara jelas sehingga membentuk sebuah cerita yang lengkap. Perancangan media pembelajaran dibuat dengan menyerupai kondisi di kehidupan nyata, sehingga dengan melihat dan memperhatikan media yang disajikan maka diharapkan siswa dapat menuliskan cerita sesuai dengan peristiwa yang ditampilkan dalam media.

Cara pembuatan dan penggunaan media dikatakan sederhana karena pendidik dapat membuat sendiri media kotak ajaib ini dengan bahan-bahan yang berada di lingkungan sekitar. Alat yang digunakan untuk mempermudah proses pembuatan media yaitu gunting, cutter, dan kuas. Sedangkan bahan yang diperlukan antara lain; triplek, styrofoam, kain flannel, koran, lem, dan cat. Penggunaan media di dalam kelas juga dapat mengurangi penjelasan secara verbal, karena guru hanya menjelaskan poin-poin penting dalam materi menulis cerita selanjutnya siswa diminta memperhatikan media kemudian menuliskan cerita berdasarkan kejadian dalam media pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran diharapkan dapat mengkonkritkan pemahaman siswa, sehingga dapat mengasah dan melatih keterampilan siswa dalam menulis cerita.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan berdasarkan masalah yang telah diuraikan di muka dilakukan untuk memperoleh beberapa manfaat berikut:

1) Manfaat Teoretis

Menambah referensi untuk memperkuat teori dalam bidang pendidikan yaitu tentang pengembangan media pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Membantu siswa memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian belajar siswa serta keterampilan menulis siswa.

Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta secara konkrit sesuai dengan keadaan dalam kehidupan nyata.

b) Bagi Guru

Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Memberikan sumbangan pemikiran dan motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Menjadi alternatif contoh pengembangan media untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti untuk memecahkan masalah-masalah yang ada di lapangan.

Menerapkan teori yang sudah diperoleh ke dalam kehidupan nyata.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget bahwa anak usia 7-11 tahun berada dalam tahap operasional konkrit, maka dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran “Kotak Ajaib” ini dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi menulis cerita untuk siswa kelas IV SD. Adanya media pembelajaran kotak ajaib dapat membantu terciptanya proses pembelajaran yang menyerupai keadaan sesungguhnya.

Penelitian pengembangan produk ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

- 1) Pemanfaatan media pembelajaran terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi menulis cerita.
- 2) Uji coba media secara terbatas hanya pada validator ahli dan siswa kelas IV.
- 3) Media ini hanya sampai pada uji pemakaian pada kelompok besar dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.
- 4) Produksi massal hanya terbatas untuk SD yang digunakan untuk penelitian sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan yang telah diurai di atas.

1.7 Definisi Operasional

Berikut ini akan dijabarkan secara jelas tentang definisi operasional beberapa istilah yang terkait dalam konsep pokok penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan akan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran baik bagi guru dan siswa.

Melalui media pembelajaran guru dapat menyamakan persepsi setiap siswa dalam kelas, sehingga pemahaman mereka semua sama dan jelas. Secara menyeluruh siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan konsep yang benar. Maka dapat disimpulkan dengan adanya bantuan media pembelajaran maka proses pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang sama bagi semua siswa sehingga materi lebih mudah dipahami.

2. Media Pembelajaran “Kotak Ajaib”

Media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini termasuk kedalam media visual jenis manipulatif objektif yang langsung disajikan tanpa proyeksi. Media pembelajaran “Kotak Ajaib” ini menyajikan tiruan dari objek sebenarnya (manusia, rumah, tumbuhan dan sepeda). Guru dapat menggunakan media ini dalam materi menulis cerita tema kegemaran, sehingga siswa dapat menulis cerita sesuai contoh konkrit dalam media. Siswa dapat mengamati media dari segala arah agar lebih memahami cerita yang ada dalam media, sehingga siswa mampu menuliskan cerita yang lengkap.

3. Materi Menulis

Materi Menulis yang difokuskan dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi dalam bentuk tulisan. Aspek menulis ini dikembangkan untuk anak kelas IV SD terkait salah satu KD menulis yaitu menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll. Hasil belajar menulis cerita siswa diukur dengan adanya tes secara individu untuk membuat sebuah tulisan berdasarkan media kotak ajaib yang sudah dikembangkan oleh pengembang.