

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses yang bertujuan untuk mengembangkan segala aspek kepribadian yang dimiliki manusia yaitu nilai, sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu pendidikan juga bertujuan untuk membentuk kepribadian suatu individu yang lebih baik, menjadi individu yang lebih berbudaya, berpengetahuan luas, serta menjadi suatu individu yang terampil dalam segala hal. Menurut Wahyudin (2007:3.9) pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku (*change of behavior*) peserta didik. Perubahan tingkah laku yang dimaksud bukan sekedar perubahan dalam penambahan jenis tingkah lakunya, tetapi juga perubahan struktural yang berkenaan dengan perubahan tingkah laku menuju kepada kemapanan. Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan, karena setiap orang berhak memperoleh pendidikan. Sekolah dan lembaga pendidikan adalah tempat untuk memperoleh pendidikan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Ada dua konsep pendidikan yang saling berkaitan yaitu belajar dan pembelajaran. Belajar adalah sebuah bentuk atau proses perubahan yang dialami siswa yang tadinya tidak tahu menjadi tahu dan

adanya perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenjang pendidikan (Musfiquon, 2012:3). Sedangkan pembelajaran menurut Gagne dan Briggs (dalam Ramansyah, 2012:9) didefinisikan sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi terjadinya proses belajar

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia. Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan bersastra yang meliputi empat komponen, yaitu menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan dan merupakan catur tunggal (Tarigan, 2008:1). Mulai tahun 2006 telah diberlakukan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan perangkat dan perencanaan yang berorientasi pada pembelajaran berbasis kompetensi serta hasil belajar yang harus dicapai siswa. Penilaian kegiatan belajar mengajar dan pemberdayaan sumber daya pendidikan dalam pengembangan kurikulum sekolah KTSP yang bertujuan pada pendidikan dasar yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih maju.

Sesuai dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia kelas VI SDN Glagga 2 Arosbaya mengenai isi dan bahan pembelajaran, yaitu bahasa sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk bermacam-macam fungsi

sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa, materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia juga diarahkan dan dititikberatkan pada fungsi bahasa itu sendiri. Isi dan bahan juga harus menunjang pada pencapaian tujuan. Untuk mencapai tujuan tersebut, ruang lingkup mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia juga menyangkut segi penguasaan kebahasaan, kemampuan memahami, mengapresiasi sastra, dan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia. Sebagai bahan penelitian salah satu yang sesuai dengan standar kompetensi SD kelas VI yaitu memahami teks dengan membaca intensif dan membaca teks drama.

Pada pembelajaran sastra ada dua unsur pembangun di dalamnya yakni unsur intrinsik dan ekstrinsik. Intrinsik merupakan unsur pembangun dari dalam suatu karya sastra, sedangkan ekstrinsik merupakan unsur pembangun dari luar karya sastra. Sebagai salah satu unsur yang membangun dari dalam karya sastra itu, unsur intrinsik inilah yang menyebabkan karya sastra itu hadir melalui kepaduan berbagai unsur intrinsik, yaitu unsur-unsur yang dikemas dalam wujud struktur karya sastra, yang terdapat dalam tokoh, watak, latar, tema, atau amanat. Unsur-unsur tersebut menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan, amanat, moral, atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca atau pendengar.

Pembelajaran sastra di SD pada dasarnya bertujuan agar siswa memiliki rasa peka terhadap karya sastra sehingga mendorong dan tertarik untuk mempelajarinya. Di dalam pembelajaran sastra tersebut terjadi proses yang memungkinkan terjadinya pengenalan, pemahaman, dan penikmatan terhadap karya sastra sehingga siswa mampu menerapkan temuannya dalam kehidupan

nyata, siswa akan memperoleh manfaat karya sastra yang diapresiasi, yakni membantu keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, serta menunjang pembentukan watak.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), silabus mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia kelas VI SDN Glagga 2 Arosbaya kompetensi yang harus dikuasai siswa ialah memahami teks dengan membaca intensif dan membaca teks drama. Salah satu indikator pembelajarannya yaitu siswa dapat mengidentifikasi berbagai unsur (tokoh, sifat, latar, tema, jalan cerita dan amanat) dari teks drama anak yang dibacakan. Untuk dapat menentukan unsur instrinsik drama dengan baik, maka terlebih dahulu siswa perlu memperoleh pemahaman tentang bagaimana memahami tokoh, watak, latar, tema, jalan cerita, dan amanat dalam drama anak, yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan memahami unsur intrinsik suatu karya sastra, serta meningkatkan kemampuan berbahasa.

Drama adalah salah satu jenis karya sastra yang mempunyai kelebihan dibandingkan dengan karya sastra jenis lain, yaitu unsur pementasan yang mengungkapkan isi cerita secara langsung dan dipertontonkan di depan umum. Pembelajaran drama perlu diberikan di sekolah dasar khususnya di kelas VI SDN Glagga 2 Arosbaya karena dapat menggali dan menemukan nilai kognitif, nilai efektif, nilai sosial, dan dapat mencerdaskan anak.

Berdasarkan hasil ulangan harian siswa pada pokok bahasan mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak yang diperoleh masih rendah. Rendahnya hasil tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Dalam kenyataan yang terjadi di kelas, guru menghadapi anak yang sulit memahami materi pelajaran,

meskipun guru sudah berupaya sebaik mungkin dalam menjelaskan materi, tetapi sebagian anak masih belum memahami apa yang telah dijelaskan. Selain itu, lingkungan sangat mempengaruhi pada diri siswa misalnya lingkungan di luar sekolah yang kurang memotivasi siswa dalam belajar, sedangkan kendala guru yaitu belum menerapkan media pembelajaran secara efektif. Dari beberapa permasalahan tersebut membuktikan bahwa kemampuan siswa mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak masih rendah. Kurang berhasilnya pembelajaran bahasa Indonesia juga dapat dilihat melalui rendahnya hasil evaluasi siswa pada pembelajaran tentang materi mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak. Meskipun materi tersebut sudah sering diajarkan kepada siswa, tetapi hasil yang diperoleh belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah. Hal ini disebabkan siswa kurang memahami unsur-unsur dari sebuah drama anak yang di dalamnya mencakup tokoh, watak, latar, tema, dan amanat.

Selama ini, Bapak Sujiyanto guru kelas VI SDN Glagga 2 Arosbaya sering menggunakan metode ceramah dan buku teks dalam menyampaikan pembelajaran bahasa Indonesia salah satunya tentang materi mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak. Sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan dalam mengikuti pembelajaran dan berdampak rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Bapak Sujiyanto pernah menggunakan media pada saat proses pembelajaran yaitu media permainan *smart snake and ladders*. Akan tetapi media tersebut digunakan dalam mata pelajaran matematika. Berdasarkan pengalaman yang didapat dalam menggunakan media *smart snake and ladders*, Bapak Sujiyanto berinisiatif untuk menerapkannya pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi unsur-unsur teks drama anak pada siswa kelas VI SDN Glagga 2 Arosbaya.

Dengan diterapkannya media tersebut pada siswa kelas VI diharapkan motivasi dan semangat belajar siswa bertambah sehingga hasil pembelajaran juga meningkat.

Menurut Bapak Sujiyanto media *smart snake and ladders* ini sangat cocok diterapkan pada siswa kelas atas yaitu kelas 4, 5, dan 6. Dikarenakan dapat menumbuhkan keaktifan dan kerjasama antar siswa dalam bermain dan belajar. Apabila diterapkan di kelas bawah yaitu kelas 1, 2, dan 3 kurang cocok karena siswa kelas 1, 2, dan 3 dalam hal kerjasama belum maksimal, melainkan sifat suka bermain siswa yang paling dominan. Peneliti memilih SDN Glagga 2 Arosbaya sebagai tempat penelitian dikarenakan faktor telah digunakannya sebuah media dalam pembelajaran yang dikemas secara menarik dan efisien dalam proses pembelajaran. Telah kita ketahui bahwa tidak semua sekolah menerapkan media dalam setiap pembelajaran, hal ini dikarenakan kurang produktifitasnya guru untuk mengemas suatu proses pembelajaran agar lebih menarik.

Peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam memperkuat penyampaian pesan-pesan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah berupa permainan. Permainan haruslah menuntut keaktifan pesertanya. Para peserta didik akan memberi makna sendiri pada permainannya dan melakukan pengontrolan sendiri terhadap kegiatan yang dilakukan. Dari berbagai macam kegiatan bermain itu, peserta didik dapat diajarkan untuk bertanggung jawab, tenggang rasa, mandiri, dan sebagainya.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad dalam Musfiqon 2012:26). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa. Hamalik (dalam Musfiqon 2012:32) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan belajar.

SSL (*Smart Snake and Ladders*) atau ular tangga pintar adalah suatu media pembelajaran yang mengacu pada permainan ular tangga, di dalamnya memuat soal-soal pelajaran bahasa Indonesia tentang mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak. Media ini berbentuk seperti papan catur yang terdapat petak-petak yang pada beberapa petaknya terdapat amplop kecil yang digunakan sebagai tempat menaruh soal-soal. Media pembelajaran ini memiliki panjang 78cm dan lebar 60cm, dimana pada setiap petaknya berukuran persegi 12cm x 12cm x 12cm x 12cm. Setiap petak yang terdapat amplop kecil memiliki soal yang berbeda-beda antara amplop kecil satu dengan amplop kecil yang lain. Soal yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar pada tingkat SD.

Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Fitri Afrila, 2016 yang berjudul “Pengaruh Permainan *Smart Snake Ladder* Terhadap Perilaku Moral Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh Kecamatan Akabiluru Kabupaten 50 Sumatera Barat”. Hasil penelitian terdapat pengaruh

yang signifikan terhadap perilaku moral anak sesudah menggunakan permainan *smart snake ladder*. Hal ini dapat diketahui bahwa adanya perbedaan berupa peningkatan perilaku moral anak sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan permainan *smart snake ladder*. Hasil penelitian juga menghasilkan presentase peningkatan sebesar $(p) = 22,18\%$ artinya pengaruh penerapan permainan *smart snake ladder* terhadap perilaku moral anak usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Kanagarian Sariak Laweh sebesar 22,18% yang dapat diartikan bahwa 77,78% perilaku moral anak dipengaruhi oleh faktor lain. Penelitian ini menggunakan *smart snake ladder* untuk meningkatkan perilaku moral pada anak usia 5-6 tahun, sedangkan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah penggunaan media permainan *smart snake and ladders* untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak.

Berdasarkan informasi dari guru kelas VI SDN Glagga 2 Arosbaya dan diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media SSL (*Smart Snake and Ladders*) untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak. Penulis berharap pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian kualitatif yang berjudul “Penggunaan Media Permainan *Smart Snake and Ladders* untuk Mengidentifikasi Unsur-Unsur Teks Drama Anak pada Siswa Kelas VI SDN Glagga 2 Arosbaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana proses penggunaan media permainan *smart snake and ladders* untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak pada siswa kelas VI SDN Glagga 2 Arosbaya?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang diajukan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media permainan *smart snake and ladders* untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak pada siswa kelas VI SDN Glagga 2 Arosbaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan serta memberikan sumbangan pemikiran tentang pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Khususnya media permainan *smart snake and ladders* atau ular tangga pintar untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak yang memiliki keunikan dari segi bentuk dikarenakan memiliki ukuran yang besar, penampilan media penuh dengan warna yang disukai anak-anak, dan cara permainan yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap perkembangan sekolah dalam menggunakan media pembelajaran yakni media permainan *smart snake and ladders* untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Memberikan motivasi, wawasan, pengetahuan, dan keterampilan bagi guru sebagai masukan dalam menggunakan media permainan *smart snake and ladders* untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak mata pelajaran bahasa Indonesia.

c. Bagi Siswa

Memberikan motivasi dan mendorong siswa untuk dapat lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran. Khususnya pada materi mengidentifikasi berbagai unsur (tokoh, sifat, latar, jalan cerita, amanat) teks drama anak pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

d. Bagi Peneliti

Mengetahui masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran dan dapat mencari solusi untuk pemecahannya serta menambah wawasan dalam melakukan penelitian dengan menggunakan media permainan *smart snake and ladders* untuk mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak mata pelajaran bahasa Indonesia.

1.5 Asumsi Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengajukan asumsi sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media permainan *smart snake and ladders* dalam materi mengidentifikasi unsur-unsur teks drama anak dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.
- 2) Penggunaan media permainan *smart snake and ladders* membuat pembelajaran aktif dan kondusif.
- 3) Penggunaan media permainan *smart snake and ladders* dapat memudahkan siswa dalam mengidentifikasi berbagai unsur-unsur dari teks drama anak.