

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu konsep mendidik yang diwujudkan dalam bentuk perbuatan atau cara mendidik yang dilakukan oleh manusia pada umumnya. Pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia yang berkualitas tinggi dan berilmu pengetahuan tinggi (Rohmawati, 2010). Tujuan pendidikan nasional tercantum dalam Undang-Undang RI No.2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional BAB II, pasal 4 yang berbunyi “Pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya”. Tujuan nasional merupakan sesuatu yang harus dicapai oleh lembaga-lembaga pendidikan baik dari manajemen sekolah, kurikulum, dan guru. Pendidikan formal memiliki peran yang sangat besar untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, salah satu contoh pendidikan formal adalah sekolah. Sekolah dituntut untuk menjadikan manusia yang memiliki ilmu pengetahuan tinggi dan berwawasan luas. Demi mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas, sekolah harus menyediakan pembelajaran yang bermakna.

Guru berkewajiban untuk memberikan pengalaman belajar yang sesungguhnya. Guru berkewajiban untuk memberikan pengalaman belajar yang sesungguhnya. Dalam memberikan pengalaman belajar seorang guru harus menggunakan bahasa yang baik dalam berkomunikasi. Bahasa merupakan suatu bentuk komunikasi baik secara lisan maupun tulisan atau isyarat yang berdasarkan

pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kumpulan kata-kata yang digunakan oleh orang beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Suniantari (dalam Mutiah, 2010:165) menyatakan bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang kaya. Pengalaman-pengalaman yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Proses anak memahami, menghubungkan, dan mengutarakan pengetahuannya dalam bentuk bahasa yang mudah dipahami, semuanya akan menentukan perkembangan bahasanya. Kemampuan berbicara dan kemampuan membaca merupakan kemampuan aktual yang dapat diukur dan termasuk ke dalam perkembangan bahasa.

Salah satu permasalahan yang menyangkut pengelolaan proses belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah kurangnya pengetahuan bagi guru SD, serta terbatasnya dana dan sarana tentang bagaimana cara membuat dan menggunakan media atau alat peraga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Di sisi lain pentingnya media atau alat peraga dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah diakui oleh semua jajaran pengelola pendidikan dan para ahli pendidikan. Kompetensi guru dalam pelaksanaan interaksi belajar mengajar mempunyai indikator, mampu membuka pelajaran, mampu menyajikan materi, mampu menggunakan metode atau strategi, mampu menggunakan media atau alat peraga, mampu menggunakan bahasa yang komunikatif, mampu memotivasi siswa, mampu mengorganisasi kegiatan, mampu menyimpulkan pelajaran, mampu memberikan umpan balik, mampu melaksanakan penilaian, dan mampu

menggunakan waktu.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di SDN Bedanten Bungah Gresik diketahui bahwa dalam pembelajaran guru lebih banyak yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar. Guru masih mengajar dengan menggunakan ceramah. Guru masih menjadi sumber atau pusat ilmu sehingga pembelajaran di dalam kelas, kurang menarik perhatian siswa, dan membuat siswa mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Masalah ini akan berakibat pada hasil belajar siswa siswinya sehingga hasil yang didapatkan kurang memuaskan bagi guru maupun siswanya. KKM yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 di SDN Bedanten Bungah Gresik adalah 70, jika anak mendapat nilai < 70 dinyatakan anak belum tuntas mengikuti pelajaran, sedangkan anak mendapat nilai > 70 dinyatakan anak sudah tuntas mengikuti pembelajaran. Dilihat dari hasil Ujian Tengah Semester nilai yang didapatkan siswa siswi masih banyak yang belum tuntas sehingga siswa dihsruskan untuk melakukan remedial untuk mencapai ketuntasannya.

Kondisi di SDN Bedanten Bungah Gresik masih dikategorikan sekolah yang minim. Dilihat dari fasilitas sekolah dan siswa, Ketika KBM berlangsung guru hanya bisa menjelaskan materi dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Hampir semua guru ketika KBM berlangsung tidak menggunakan media, sehingga siswa belajarnya kurang bersemangat akibatnya guru yang mengajarkannya bersifat monoton oleh karena itu siswa tidak ikut berpartisipasi dalam proses pembelajarannya. Dengan pembelajaran seperti itu bisa berakibat

pada hasil prestasi siswa. Kebanyakan siswa cenderung tidak tuntas dalam mengikuti pembelajaran, apalagi ketika pembelajaran guru sering tidak menggunakan bahasa yang tidak baku, suara yang digunakan kurang keras sehingga siswa yang duduk paling belakang tidak kedengaran. Kebanyakan siswa kelas 1 masih belum bisa membedakan huruf vokal dan konsonan. Dari situ siswa sendiri akan tidak tahu mana huruf alfabet yang termasuk huruf vokal dan konsonan.

Salah satu upaya meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar yang lebih baik adalah dengan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dengan menggunakan media akan bermanfaat dalam kegiatan proses belajar mengajar.. Media sangat membantu siswa dalam memahami materi begitu juga dengan guru dapat lebih mudah mentransformasikan ilmu kepada siswanya melalui media. Dilihat dari permasalahan yang ada yakni siswa kelas 1 masih banyak yang tidak mengenal huruf vokal maka peneliti mengambil materi mengenai pengenalan huruf vokal. Pembelajaran dengan menggunakan media dadu huruf permainan dan belajar media yang dapat digunakan membantu siswa untuk memahami pelajaran, sehingga peneliti memilih untuk mengembangkan media dadu huruf di kelas I SDN Bedanten Bungah Gresik.

Media dadu huruf menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa 61,67% sebelum dilakukan penelitian, kemudian setelah dilakukan penelitian ketuntasan hasil belajar siswa menjadi 86,67% sehingga menunjukkan mengalami peningkatan sebesar 25,00% (Rohmawati, 2010). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu huruf memberikan pengaruh signifikan terhadap

ketuntasan belajar siswa terhadap pelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti mengangkat judul tentang "Pengembangan Media Dadu Huruf Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pengenalan Huruf Vokal kelas I SDN Bedanten Bungah Gresik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti menuliskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Validitas Media Pembelajaran Dadu Huruf Pada Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengenalan Huruf Vokal kelas I SDN Bedanten Bungah Gresik ?
2. Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran Dadu Huruf Pada Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengenalan Huruf Vokal kelas I SDN Bedanten Bungah Gresik ?
3. Bagaimana Daya Tarik Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Dadu Huruf Pada Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengenalan Huruf Vokal kelas I SDN Bedanten Bungah Gresik ?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari dilakukannya penelitian pengembangan media pembelajaran dadu huruf sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Validitas Media Pembelajaran Dadu Huruf Pada Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengenalan Huruf Vokal kelas I SDN Bedanten Bungah Gresik

2. Untuk Mengetahui Efektivitas Media Pembelajaran Dadu Huruf Pada Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengenalan Huruf Vokal kelas I SDN Bedanten Bungah Gresik.
3. Untuk Mengetahui Daya Tarik Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Dadu Huruf Pada Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengenalan Huruf Vokal kelas I SDN Bedanten Bungah Gresik.

1.4 Spesifikasi Produk

Media dadu huruf merupakan media 3 dimensi yang dibuat sesuai dengan mata Bahasa Indonesia kelas I materi tentang mengenal huruf vokal. Media ini dibuat berdasarkan keperluan guru dan siswa. Media ini dibuat seefektif dan semenarik mungkin agar siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Karena pada siswa kelas rendah lebih suka media yang nyata, penuh warna dan unik. Siswa juga akan lebih mudah memahami materi jika menggunakan media pembelajaran. Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Dadu Huruf yang merupakan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I materi pengenalan huruf vokal
- 2) Media pembelajaran dadu huruf merupakan media pembelajaran yang berbentuk kubus dengan menggunakan styrofoam kemudian dilapisi kertas yang sudah diglasi dan bertuliskan huruf vokal .
- 3) Produk dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media dadu huruf.

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan adalah.

2 Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai media pengembangan dan bahan acuan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, juga sebagai upaya perbaikan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3 Bagi guru

Dapat menjadi masukan dalam penggunaan media dan menunjang kreativitas guru dalam pembelajaran dengan memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

4 Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui secara langsung permasalahan dan solusi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dadu huruf ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan pada SD/MI sederajat. Media dadu ini merupakan media yang berbentuk 3 dimensi. Dengan adanya penggunaan media dadu huruf ini anak akan tahu dan mengenal huruf vokal. Proses pembelajaran yang akan diterapkan nanti dengan cara belajar sambil bermain sehingga KBM tidak membosankan anak.

Batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

- 1) Penelitian ini hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDN Bedanten Bungah Gresik semester ganjil tahun ajaran 2016.
- 2) Materi pembelajaran Bahasa Indonesia terbatas pada materi pengenalan huruf vokal.
- 3) Pengembangan media dadu huruf terbatas sebagai media dan tidak meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Definisi Operasional yang digunakan dalam penelitian ini adalah.

- 1) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.
- 2) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.
- 3) Bentuk dari media dadu huruf adalah berbentuk kubus yang terdiri dari 6 sisi yang akan dituliskan macam-macam dari huruf vokal dan satu sisi akan ditulis dari semua huruf vokal yang ada
- 4) Materi pengenalan huruf vokal merupakan pelajaran Bahasa Indonesia kelas I semester ganjil.

- 5) Validitas dihasilkan dari hasil validasi bahasa, validasi media, validasi materi dan validasi desain pembelajaran. Validitas bahasa dilakukan oleh bapak Mixghan Norman. S.S., M.Pd., validasi media dilakukan oleh ibu Nihlah Fitriyani, M.Pd., validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Elliyyun, S.Pd., dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Dya Qurrotul A'yun, M.Pd. Dan Ibu Elliyyun, S.Pd.
- 6) Efektifitas pada penelitian ini dihasilkan dari hasil lembar observasi siswa pada saat pembelajaran serta aktivitas guru pada saat mengajar di dalam kelas.
- 7) Daya tarik penggunaan media yang ini dihasilkan dari hasil lembar angket siswa yang digunakan untuk mengetahui seberapa kemenarikan dari suatu media.