

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang modern ini kebutuhan belajar sudah menggunakan alat-alat yang modern atau alat-alat yang sudah canggih misalnya dengan gadget ataupun alat elektronik yang lainnya, namun demikian di era yang modern ini terkadang alat-alat yang sederhana atau kuno masih bisa digunakan untuk kebutuhan belajar.

Pengajaran keterampilan berbahasa harus dipelajari sejak dini, karena bahasa merupakan hal yang sangat wajib untuk dipelajari. Mempelajari bahasa bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan bahasa siswa. Terampil bahasa bukan berarti pandai berbicara, tetapi juga bisa diartikan terampil menyimak, terampil menulis, terampil membaca, dan terampil berbicara dengan baik dan benar. Keempat keterampilan ini bisa dikatakan keterampilan yang berbeda tetapi keterampilan ini bisa dikaitkan dalam satu pemikiran.

Keterampilan berbahasa seharusnya wajib dimiliki oleh siswa sejak usia dini karena keterampilan berbahasa memiliki peranan penting dalam kehidupan. Apabila kita tidak memiliki keterampilan berbahasa, kita tidak dapat mengungkapkan apa yang kita pikirkan, tidak bisa mengungkapkan apa yang sedang diamati, tidak bisa menuangkan perasaan dalam bentuk tulisan dan tidak bisa mengungkapkan perasaan yang sedang dialami. Keempat keterampilan ini harus dimiliki oleh semua orang meskipun terlihat sepele tetapi apabila tidak memiliki keterampilan berbahasa tidak akan bisa berkomunikasi ataupun membuat jaringan dengan orang lain. Dan tidak juga bisa dikatakan terampil berbahasa

apabila hanya terampil dalam menyimak, membaca, menulis tetapi tidak terampil dalam berbicara.

Saat ini banyak siswa SD yang masih belum bisa berbicara khususnya dalam hal bercerita. Hal ini disebabkan karena kurangnya praktek bercerita khususnya bercerita di depan kelas. Pada saat ini kegiatan bercerita di depan kelas memang sangat sulit bagi siswa SD, karena bercerita di depan kelas atau di depan banyak orang sangat berbeda dengan bercerita di hadapan satu teman saja. Bercerita di depan kelas juga membutuhkan mental dan keberanian yang sangat tinggi, apabila siswa kurang aktif dalam pembelajaran maka siswa tidak pernah mau bercerita di depan kelas. Oleh karena itu banyak siswa yang kurang percaya diri saat diminta guru untuk menceritakan karangannya sendiri dihadapan teman sekelasnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Hendrosari kelas V bahwa tingkat kemampuan bercerita siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai bercerita siswa masih dibawah KKM 70. Nilai siswa yang rendah ini disebabkan karena guru menggunakan metode ceramah, guru kurang melatih siswa untuk presentasi atau bercerita di depan kelas. Sehingga siswa kurang percaya diri untuk bercerita di depan kelas. Selain itu pembelajaran yang digunakan guru kurang menyenangkan bagi siswa. Sehingga pembelajaran terkesan monoton dan kurang menyenangkan bagi siswa. Maka dari itu peneliti mencoba menggunakan metode pembelajaran *Brain Gym* untuk melatih siswa agar bisa bercerita di depan kelas dengan rasa percaya diri.

Kelemahan siswa untuk bercerita di depan kelas memang sangat minim karena guru yang sangat kurang pengetahuan tentang metode-metode pembelajaran yang baru dan bersifat aktif, kreatif, menyenangkan, tidak hanya itu saja dalam

proses pembelajaran bercerita banyak siswa yang merasa kurang tertarik, sehingga siswa condong terlihat kurang aktif, malas dan membosankan.

Pengertian dari metode pembelajaran *Brain Gym* adalah serangkaian latihan gerak sederhana untuk memudahkan kegiatan belajar dan penyesuaian dengan tuntutan sehari-hari (Kartini Supardjiman, 2007:1). Metode ini dapat menyeimbangkan otak. Dengan demikian untuk meningkatkan pola pikir siswa salah satunya dengan memberikan perlakuan pola pikir *Brain Gym*.

Berdasarkan jurnal Prasanti (2015) menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara skor tingkat konsentrasi belajar pada siswa kelompok eksperimen. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisa bahwa *gainscore* tingkat ketrampilan subjek dalam melakukan *Brain GYM* adalah sebesar 8,64 poin yang sebelumnya peningkatan skor konsentrasi belajar pada subjek kelompok eksperimen yaitu sebesar 5,31 poin. Berdasarkan dari yang sudah dipaparkan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *BRAIN GYM* TERHADAP KEMAMPUAN BERCEKITA ANAK KELAS 5 SDN HENDROSARI MENGANTI GRESIK”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang ada di latar belakang masalah yang di temukan adalah.

1. Bagaimana pengaruh kemampuan bercerita dengan menggunakan metode *Brain Gym* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas V SDN Hendrosari dalam materi (menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat)?

2. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Brain Gym* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas V SDN Hendrosari dalam materi (menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat)?
3. Bagaimana respon siswa setelah menggunakan metode *Brain Gym* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kelas V SDN Hendrosari dalam materi (menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat)?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh kemampuan bercerita dengan menggunakan metode *Brain Gym* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat Kelas V SDN Hendrosari.
2. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *Brain Gym* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat Kelas V SDN Hendrosari.
3. Untuk mengetahui respon siswa setelah dengan menggunakan metode *Brain Gym* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat Kelas V SDN Hendrosari.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat dalam bidang pembelajaran khususnya berbahasa di SD. Di samping itu akan memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, peneliti lanjutan, yaitu:

Bagi Guru:

- a.) Memberikan wawasan praktik sebagai solusi penyelesaian masalah untuk meningkatkan kemampuan berbicara dengan menggunakan metode *Brain Gym*.
- b.) Menambah wawasan dalam memperbanyak metode-metode pembelajaran yang menyenangkan untuk di terapkan dalam proses belajar mengajar sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran khususnya materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat.

Bagi Siswa:

- a.) Siswa di harapkan senang belajar bercerita dengan adanya peran aktif peserta didik dan metode-metode yang menyenangkan dari pendidik.
- b.) Kemampuan bercerita siswa lebih meningkat karena pembelajaran di gunakan secara inovatif, kreatif, dan menyenangkan

Bagi Sekolah:

- a.) Memberikan pengetahuan agar kepala sekolah beserta staf-stafnya mengerti tentang pentingnya menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Bagi Peneliti:

- a.) Menambah pengetahuan tentang metode-metode yang menyenangkan.

- b.) Menambah pemahaman tentang mengajarkan bagaimana cara bercerita yang baik dan benar.

1.5 Hipotesis Penelitian

- a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh metode pembelajaran *Brain GYM* terhadap kemampuan bercerita anak kelas 5 SDN Hendrosari pada materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat.

- b. Hipotesis Nol (H_o)

Tidak ada pengaruh metode pembelajaran *Brain GYM* terhadap kemampuan bercerita anak kelas 5 SDN Hendrosari pada materi menyimpulkan isi cerita anak dalam beberapa kalimat.