

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa merupakan produk budaya yang berharga dari generasi ke generasi berikutnya. Bahasa adalah hasil budaya yang hidup dan berkembang dan harus dipelajari. Bahasa bukan hanya alat komunikasi antarmanusia, tetapi sebagai alat pengembangan intelektual untuk mencapai kesejahteraan sosial manusia. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia perlu dilaksanakan dengan benar. Pembelajaran bahasa Indonesia SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Di samping itu, pembelajaran bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi siswa terhadap hasil karya sastra Indonesia. Proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) mendengarkan, (2) berbicara, (3) membaca, (4) dan menulis (Depdiknas, 2006). Berdasarkan ruang lingkup tersebut, maka pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah kepada peningkatan kemampuan berkomunikasi, karena keempat kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan dan memiliki peran penting dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SD Negeri Langsar I yaitu bapak Ismadi S.Pd karakteristik siswa kelas V cenderung nakal. Namun saat sudah di tegur siswa akan diam. Ketika pembelajaran berlangsung terkadang siswa berbuat ulah tetapi guru dapat mengkondisikan kelas. Guru mengajar dengan menggunakan metode konvensional. Media jarang dipakai, hanya di saat benar-benar membutuhkan media maka guru menggunakan media. Media dua dimensi (gambar) adalah media yang paling banyak di SD Negeri Langsar I. Tetapi media gambar tersebut lebih banyak untuk mata pelajaran matematika, IPA, IPS, PKn, dan Agama. Menurut guru jika memang dikembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia akan menambahkan semangat siswa untuk belajar. Di tambah lagi minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia sangat tinggi. Terutama untuk materi cerita.

Ada banyak alternatif yang bisa dilakukan oleh guru saat mengajar bahasa Indonesia agar tidak membosankan. Guru bisa menggunakan metode lain dan melibatkan peserta didik untuk berperan aktif. Guru dapat memanfaatkan lingkungan sekitar untuk dijadikan tempat belajar. Mengajak peserta didik keluar kelas agar suasana lebih menyenangkan. Guru juga dapat mengembangkan beberapa media pembelajaran. Guru dapat menggunakan bahan-bahan di sekitar yang sudah tidak terpakai dan mendesain sendiri media pembelajaran yang diinginkan. Namun guru juga harus tetap memperhatikan karakteristik siswa agar media pembelajaran cocok dengan usia siswa. salah satu media yang dapat dikembangkan oleh guru adalah media panggung boneka. Panggung boneka akan

menfokuskan peserta didik. Selain itu, akan menyenangkan karena ada objek di depan kelas. Media harus dibuat semenarik mungkin.

Media panggung boneka dirasa cocok untuk materi menyimak cerita. Dengan panggung boneka, guru tidak hanya sekedar bercerita tetapi juga memperagakan lewat boneka sehingga siswa akan lebih tertarik. Dipilihnya media panggung boneka karena siswa kelas V sangat menyukai cerita. Bahkan guru sering bercerita meskipun bukan materi cerita. Dalam buku Zulela (2013:54) anak usia 11-12 tahun sudah mampu mengikuti buku yang beralur cerita ganda (berplot dan subplot yang membawa anak untuk memahami konflik dan karakter yang lebih kompleks).

Rahmawati, Indah Astri dan Utari Dewi (2015) telah melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Tiga Dimensi (Boneka Tangan) Materi Pokok Perilaku Kebersamaan dalam Keberagaman Mata Pelajaran PPKn untuk Siswa Kelas 1 SD Al Fatah Surabaya”. Dari penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa hasil validasi desain ahli materi mendapat presentase 97,57%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi boneka tangan indahnya kebersamaan yang dikembangkan sangat baik. Sedangkan validasi desain ahli media mendapat presentase 83,34% maka dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi boneka tangan indahnya kebersamaan yang dikembangkan adalah sangat baik.

Pujianto seorang puppeteer menggunakan panggung di setiap pentas. Namun, panggung yang digunakan cukup besar dan membutuhkan persiapan yang matang. Di bentuk sebuah team dalam pertunjukan. Butuh waktu banyak untuk mempersiapkan pentas. Boneka yang digunakan juga besar sehingga satu orang

hanya bisa memegang satu boneka. Pujiyanto biasa pentas untuk anak-anak usia dini dengan jumlah banyak sehingga membutuhkan mic wireless dan soundsystem. Bagi guru, dengan panggung tersebut akan memakan waktu lama dan tidak efisien. Waktu akan habis selama persiapan sehingga pembelajaran tidak akan maksimal. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Panggung Boneka Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Kecamatan Saronggi.

1.2 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

- 1) Mengembangkan media panggung boneka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri Langsar I.
- 2) Mengembangkan instrumen pembelajaran yang sesuai dengan media panggung boneka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri Langsar I.

1.3 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media panggung boneka pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak. Pengembangan media pembelajaran mengacu pada materi pokok Bahasa Indonesia dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) tentang pokok masalah mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, dan amanat) untuk siswa kelas V.

Bentuk dari media panggung cerita yaitu balok, ada penyangga 4 agar panggung terlihat tinggi sehingga pada saat bercerita, guru tidak harus duduk di lantai. Di bagian samping tertutup kayu. Bagian depan terbuka, ada background yang terbuat dari triplek yang di lukis hutan karena cerita tentang hewan. Di bawah tidak menggunakan papan agar tangan guru saat bercerita bisa leluasa bergerak. Di kaki penyangga ada tirai agar saat guru berada di belakang panggung tidak terlihat. Objek yang digunakan untuk bercerita bisa menggunakan wayang atau boneka tangan.

Cara pembuatan dan penggunaan media dapat dikatakan sederhana. Bahan bahan untuk membuat panggung cerita bisa di cari di lingkungan sekitar seperti kayu, triplek, paku, kabel, lampu dan cat air. Untuk alat-alat yang digunakan adalah gergaji, palu, dan amplas. Penggunaan media di kelas yaitu siswa mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru melalui panggung boneka. Guru menyampaikan cerita semenarik mungkin. Siswa menyimak cerita guru kemudian mengidentifikasi unsur cerita. Pemanfaatan media dalam pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

1.4 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 bidang pendidikan yaitu tentang pengembangan media pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Siswa mampu memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Memberi pengalaman belajar yang menyenangkan.

b) Bagi Guru

Memberikan sumbangan pemikiran tentang media pembelajaran.

Memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga memfokuskan perhatian siswa saat kegiatan belajar mengajar.

c) Bagi Sekolah

Menjadi alternatif contoh pengembangan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang ada di sekolah salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Asumsi menurut Sugiyono (2015:82) merupakan pernyataan diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Maka dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran “Panggung Boneka” layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi mengidentifikasi unsur cerita untuk siswa kelas V SD.

Penelitian pengembangan produk ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

- 1) Pemanfaatan media pembelajaran terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Media digunakan untuk cerita hewan materi unsur-unsur cerita.
- 3) Boneka yang digunakan adalah boneka tangan.
- 4) Produksi massal hanya terbatas untuk SD yang digunakan untuk penelitian.

1.6 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 adalah alat bantu pembelajaran dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik selain buku pelajaran. Media digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menreaik dan siswa tidak bosan mengikuti pelajaran. Ada banyak macam media seperti media audio, media visual, media audio visual, dan lain-lain. Media tidak sembarangan dibuat, tetapi ada kriteria-kriteria tertentu dalam pemilihan media.

- 2) Panggung boneka

Panggung boneka adalah sebuah panggung pertunjukan dimana lakonnya adalah boneka yang digerakkan oleh tangan. Panggung boneka digunakan untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengidentifikasi unsur-unsur cerita.

3) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang harus diajarkan sejak dini karena bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional yang nantinya akan memudahkan seseorang untuk berkomunikasi dengan yang lain. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia meliputi 4 aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Peserta didik diharapkan mampu menguasai keempat aspek tersebut.