

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses mengubah tingkah laku peserta didik agar menjadi orang dewasa yang dapat hidup mandiri sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam. Proses perubahan perilaku tersebut berlangsung dalam bentuk proses belajar mengajar yang menciptakan pengalaman belajar bagi individu. Pengalaman belajar merupakan upaya yang direncanakan secara sadar dari keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan konseling dan pelatihan yang berlangsung di dalam dan di luar sekolah.

Pendidikan pada dasarnya adalah upaya sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan meningkatkan aktivitas belajarnya. (Siska, Yufiarti, and Japar 2021)

(Engineering 2024) Pendidikan penting dalam kehidupan masyarakat karena memungkinkan individu mengenal dirinya sendiri.

Pendidikan sesuai dengan pasal 1 Ayat 1 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan adalah upaya untuk secara aktif mengembangkan potensi keagamaan dan proses penyadaran, yaitu mewujudkan nilai-nilai keagamaan yang diartikan sebagai upaya ke Kekuatan mental, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, dan akhlak mulia serta kemampuan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan bangsa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “pendidikan” berasal dari kata “didik” dengan tambahan “pe” dan akhiran “ang” yang berarti proses atau cara pendidikan. Oleh karena itu, tujuan pendidikan bahasa adalah mengubah tingkah laku dan sikap masyarakat serta menjadikannya lebih dewasa melalui pelatihan dan pendidikan. (Hilmi, Hurriyati, and Lisnawati 2018)

Menurut Ahmadi (2001), tujuan menunjukkan arah suatu Usaha dan arah menunjukkan jalan yang harus diikuti. Jalan yang harus kita lalui dimulai dari titik awal kita, sikap kita terhadap kehidupan, dan diakhiri dengan titik akhir kita, pencapaian kepribadian hidup yang kita inginkan.

Kurikulum merupakan pedoman dasar dalam proses pembelajaran. Menurut pasal 1 Nomor 19 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum memuat cita-cita yang dituangkan dalam bentuk rencana atau program pendidikan yang harus dilaksanakan oleh guru sekolah. kurikulum berpusat pada sains dan mencakup aktivitas dan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Kurikulum mempunyai arti dan fungsi mengubah perilaku siswa apabila diterapkan oleh guru kepada siswa atau diperkenalkan ke dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain proses pembelajaran merupakan wujud pelaksanaan atau pengelolaan pendidikan sekolah untuk mencapai tujuan kelembagaan pada setiap jenjang sekolah. Dengan berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, masyarakat dituntut untuk memiliki Kemampuan

Berbahasa yang akurat dan benar. Biarkan mereka berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain.

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang sangat penting sebagai bahasa yang sangat penting sebagai bahasa Negara dan bahasa persatuan sesuai dengan Undang-Undang Dasar RI tahun 1945 pasal 36. Karena kedudukan Bahasa Indonesia yang sangat penting, maka perlu adanya pembinaan khusus melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembinaan yang dilakukan secara efektif dan maksimal akan berdampak positif terhadap perkembangan berbahasa anak di usia tersebut yang akan selalu bermanfaat untuk perkembangan di usia selanjutnya.

Ruang lingkup bahasa Indonesia mencakup unsur-unsur keterampilan linguistik dan sastra seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah lebih dari sekedar teori. Siswa harus mampu menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi dan desain lisan dan tulisan.

Keterampilan adalah kemampuan menyampaikan gagasan, pikiran, atau perasaan sedemikian rupa sehingga Orang dapat memahami gagasan yang ada di kepala pembicara. Kemampuan berbicara pada dasarnya dapat diperoleh secara alamiah oleh setiap individu, akan tetapi untuk berbicara formal yang menuntut adanya penggunaan bahasa yang baik dan benar perlu adanya proses latihan dan pengarahan yang interaktif. keterampilan bercerita mempunyai banyak manfaat bagi siswa, seperti menambah perbendaharaan kata yang diperoleh siswa, melatih siswa berani mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya, serta dapat diajarkan, untuk menggunakan Bahasa Indonesia yang komunikatif, jelas,

sistematis, dan mudah yang kreatif dipahami. Tetapi kenyataannya, dalam praktek pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini masih banyak di temui adanya permasalahan, guru belum menggunakan media guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Khususnya untuk kemampuan siswa untuk berceria, siswa cenderung kurang berani dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan dan mengungkapkan setiap gagasan atau ide yang dimilikinya. Selain itu, sebagian besar siswa mengaku kesulitan menyampaikan pikiran dan gagasannya secara verbal. Sebab itu, pada penelitian ini difokuskan untuk memahami media yang kreatif dan inovatif terhadap kemampuan bercerita siswa.

Menurut Purwanto (2003: 107), ketersediaan dan penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun tidak semua media pembelajaran cocok digunakan di semua pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan keterampilan dan isi pembelajaran yang ingin dicapai sehingga penggunaannya dapat mempengaruhi hasil belajar yang positif.

Fitur ini memungkinkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran untuk memahami tujuan dan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat. Ada empat keterampilan dasar berbahasa: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dari sudut pandang pemerolehan bahasa, mendengarkan merupakan aktivitas paling awal yang dilakukan anak manusia.

Menurut Haryadi dan Zamzani (1996: 19), sebelum anak mampu berbicara, membaca, bahkan menulis, terlebih dahulu dilakukan kegiatan mendengarkan.

Menurut Paul T. Rankin (Haryadi dan Zamzani, 1996: 17), proporsi aktivitas mendengarkan dalam kehidupan sosial adalah 42%, berbicara 32%, membaca 15%, dan menulis 11%. Ditinjau dari persentase aktivitas berbahasa, aktivitas mendengarkan mempunyai persentase keterampilan berbahasa lainnya yang paling tinggi. Artinya, aktivitas mendengarkan mempunyai peranan fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Namun, ketika dilakukan di sekolah, tes pembelajaran dan mendengarkan, seperti halnya keterampilan berbahasa lainnya, kurang mendapat perhatian.

Rankin (Tarigan, 2008: 140) menemukan bahwa penekanan pembelajaran di kelas pada sekolah-sekolah di Detroit, membaca memperoleh porsi 52%, sedangkan menyimak hanya 8%.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SDN 68 Palembang, diketahui bahwa meskipun guru menyadari dampak pembelajaran terhadap siswanya, namun tidak secara khusus mengajar atau menguji kemampuan siswa dalam suatu hal, jangka waktu tertentu. diperoleh informasi bahwa hal tersebut tidak ada. keterampilan sangat diperlukan untuk mengikuti berbagai pembelajaran lainnya.

Guru percaya bahwa siswa dapat secara otomatis memperoleh keterampilan mendengarkan yang baik tanpa memerlukan pelatihan mendengarkan khusus. hal ini menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan antara tingginya proporsi kegiatan mendengarkan di sekolah.

Oleh karena itu, pembelajaran auditori di sekolah perlu mendapat perhatian yang tepat sesuai dengan peranannya dalam kehidupan sehari-hari. seperti melalui

bimbingan dan pengujian kemampuan belajar siswa dalam jangka waktu tertentu, dimana hasil belajar peserta didik masih belum sesuai dengan apa yang diinginkan dalam memahami materi Bahasa Indonesia yang sedang dipelajari. Terbukti dari penilaian yang sudah dilakukan di sekolah memperlihatkan hasil tes peserta didik terdapat (20%) yang mendapatkan nilai yang memenuhi KKM yang telah ditetapkan yaitu 67 dan siswa lainnya (80%) mendapatkan nilai di bawah KKM, berdasarkan nilai di bawah KKM, berdasarkan nilai tersebut, jumlah siswa yang mampu mencapai nilai KKM hanya sedikit, dari jumlah seluruh siswa ada 60 dan beberapa siswa ditentukan KKM tidak dapat tercapai, oleh karena itu pendidik harus melaksanakan remedial kepada peserta didik yang tidak mencapai KKM agar dapat memperoleh nilai yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 67.

Siswa sekolah dasar pada kelas III memerlukan media pembelajaran kongkrit dan logis karena mereka masih belum dapat berfikir secara abstrak. Oleh karena itu media yang akan digunakan yaitu pengaruhnya terhadap kemampuan belajar siswa adalah media boneka tangan.

(Aprillia Purbasyafin and Hanifa Sukma 2018) boneka tangan adalah suatu benda yang meniru bentuk manusia atau binatang dan dimainkan dengan satu tangan.

Boneka tangan sebagai media bercerita mempunyai banyak manfaat, seperti merangsang minat dan perhatian siswa pada saat pembelajaran serta membuat siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pedalangan. Boneka tangan memberikan media bagi siswa untuk mengungkapkan perasaan dan gagasannya serta mendorong tumbuhnya Imajinasi.

Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 68 Palembang untuk mengetahui penggunaan media boneka tangan dan dampaknya terhadap kemampuan belajar siswa. Dengan demikian judul dalam penelitian ini ialah “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Belajar Siswa Kelas III SDN 68 Palembang”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah di tentukan maka timbul beberapa yang dapat di indentifikasikan sebagai:

1. Guru dominan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Guru masih menggunakan media teks baca nyaring dan bukan media boneka tangan.

1.2.2 Pembatasan Ruang Lingkup Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah di atas, maka penelitian memberikan Batasan masalah yaitu:

1. pengaruh yang terlihat dari hasil menggunakan media boneka tangan terhadap kemampuan belajar siswa dalam Bahasa Indonesia.
2. Kemampuan belajar siswa dalam hal ini Bahasa Indonesia merupakan keterampilan siswa dalam bercerita setelah menggunakan media boneka tangan dan tidak menggunakan media boneka tangan.

1.2.3 Rumusan Masalah.

Pemasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan belajar siswa Kelas III SDN 68 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media boneka tangan berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 68 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut::

1.4.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menanbahkan wawasan referensi pelaksanaan pembelajaran tentang kemampuan belajar siswa dengan menggunakan media boneka tangan di SDN 68 Palembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat Praktis adalah manfaat yang nantinya dapat menimbulkan jineja yang memuaskan serta kemampuan megidentifikasi dan memecahkan permasalahan yang muncul di dunia nyata.

a). bagi siswa

Melalui penerapan pembelajaran siswa diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Diharapkan siswa dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa boneka tangan pada keterampilan belajar siswa di sekolah.

b). bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran dan mencapai hasil belajar pada pembelajaran teori dan praktek.

c). bagi sekolah

sebagai bahan masukan di dalam menentukan kebijakan yang akan diambil dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

d). bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.