

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah faktor penting yang terencana untuk mewujudkan potensi peserta didik sebagai penerus bangsa dan negara. Berbagai upaya pembenahan permasalahan pendidikan terus ditingkatkan dengan pembuatan peraturan yang tertulis pada Undang-undang. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 pendidikan nasional berfungsi mengembangkan potensi dan mewujudkan karakter serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mewujudkan kecerdasan kehidupan bangsa, mempunyai tujuan yaitu bertumbuh kemampuan peserta didik supaya terwujud manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani rohani, berpengetahuan, berpengalaman, inovatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sekolah adalah tempat peserta didik memperoleh pendidikan formal untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang sesuai dirancang kurikulum pemerintah. Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 pendidikan formal merupakan garis pendidikan yang tersusun dan berkelanjutan yang terdiri dari sekolah dasar, sekolah menengah dan pendidikan tinggi. Sedangkan pasal 17 pendidikan dasar merupakan pendidikan yang mendasari jenjang sekolah menengah. Sekolah sebagai sistem interaksi sosial untuk menghasilkan yang bermanfaat dengan serangkaian kegiatan belajar mengajar.

Pada kegiatan belajar mengajar hakikatnya memiliki tiga aspek penilaian meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ketiga aspek ini digunakan untuk proses pembelajaran agar berjalan sesuai rencana dan tujuan pembelajaran. Kegiatan proses pembelajaran di sekolah salah satunya yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah sarana komunikasi sebagai bahasa identitas bangsa Indonesia. Bahasa sebagai sarana interaksi bermasyarakat dalam bentuk ungkapan yang mengandung makna. Dalam Undang-Undang Nomor 20

tahun 2003 pasal 33 bahasa Indonesia menjadi bahasa pengantar sebagai Bahasa Negara dalam pendidikan nasional. Maka pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi pembelajaran wajib didapatkan oleh peserta didik.

Mencakup empat aspek dalam penggunaan bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut menurut Tarigan (2015: 2) “satu keterampilan dengan keterampilan yang lain memiliki hubungan yang erat yang dilakukan dengan berbagai ragam”. Dalam proses pembelajaran untuk Bahasa Indonesia peserta didik dituntut mampu untuk menguasai keempat keterampilan berbahasa.

Salah satu keterampilan berbahasa adalah menyimak. Menyimak merupakan urutan pertama pada posisi keterampilan berbahasa. Memiliki keterampilan menyimak yang baik dijadikan pondasi paling terpenting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyimak materi yang disampaikan dengan baik akan memperoleh informasi.

Keterampilan Menyimak adalah “suatu belajar mengajar mendengarkan bunyi lisan dengan penuh ketertarikan, apresiasi, aresiasi, serta penjelasan untuk mendapat informasi, menemukan pesan, dan tujuan pembicara yang hendak disampaikan melalui ujaran atau bahan lisan. Tarigan (2015: 31)

Keterampilan menyimak pada materi pembelajaran di mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II terdapat keterampilan menyimak di Tema 7 Kebersamaan, subtema 1 Kebersamaan di rumah yaitu materi menyimak cerita fabel. Dalam penyampaian materi menyimak cerita fabel dengan tujuan tersampaikan informasi dengan baik dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran. Tujuan menggunakan media pembelajaran adalah sebagai alat atau perantara untuk memudahkan memahami materi yang disampaikan.

Hasil wawancara peneliti dengan guru wali kelas II di UPT SDN 70 Gresik terhadap Bahasa Indonesia bahwa cara guru dalam proses pembelajaran selama pandemi untuk keterampilan menyimak cerita fabel dengan bantuan menggunakan *voice note* melalui media daring *WhatsApp*. Proses pembelajaran melalui *voice note* tidak terjadi umpan balik atau hanya satu arah. Selain menggunakan *voice note*, proses pembelajaran menggunakan *chatting* untuk membantu terjadinya

umpan balik dengan peserta didik. Alasan menggunakan media daring *WhatsApp* karena lebih mudah pengaplikasiannya dan kendalannya peserta didik belum memiliki telepon genggam sendiri, telepon genggam tersebut milik orang tuanya yang biasanya dibawa untuk bekerja. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Sehingga muncul permasalahan yang lain yaitu belum menggunakan media pembelajaran untuk keterampilan menyimak cerita fabel. Media pembelajaran yang bervariasi menumbuhkan perhatian menyimak peserta didik sehingga terjadi pencapaian sesuai kompetensi dasar. Pada pelajaran Bahasa Indonesia terutama keterampilan menyimak masih diabaikan padahal kemampuan menyimak setiap peserta didik berbeda-beda. Hal ini membuktikan bahwa keterampilan menyimak kurang mendapat perhatian.

Proses pembelajaran melalui *voice note* berdampak pada keterampilan menyimak peserta didik. Proses pembelajaran keterampilan menyimak memiliki kriteria penilaian seperti kelengkapan tokoh dalam cerita fabel, kesesuaian latar yang digunakan cerita fabel, penjelasan isi dalam cerita fabel dan kesesuaian tokoh dalam cerita. Kriteria tersebut yang harus dicapai untuk keterampilan menyimak cerita fabel dengan bantuan media pembelajaran.

Dari uraian latar belakang peneliti menawarkan media pembelajaran yaitu media *shadow puppets* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan menyimak cerita fabel. Menurut Kurniawati (2016: 19) media diartikan sebagai alat-alat grafis, *photographs*, atau elotronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dan menurut Ismayanti et al., (2017: 3) menyatakan bahwa *shadow puppets* atau boneka bayang-bayang adalah “permainan dengan teknik pendalangan namun memiliki komponen yang berbeda dengan wayang kulit tradisional”. Media *shadow puppets* digunakan sebagai media pembelajaran menyimak cerita fabel, karena *shadow puppets* media yang sangat menarik peserta didik dalam menyimak menjadikan peserta didik untuk termotivasi dan menghayati informasi yang diberikan.

Berdasarkan uraian latar belakang, untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan

Media *Shadow Puppets* untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fabel pada Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang bahwa rumusan masalah yang perlu diamati dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *shadow puppets* untuk keterampilan menyimak cerita fabel pada peserta didik kelas II sekolah dasar?
2. Bagaimana kualitas media *shadow puppets* untuk keterampilan menyimak cerita fabel pada peserta didik kelas II sekolah dasar berdasarkan sebagai berikut:
 - a. Bagaimana validasi media *shadow puppets* untuk keterampilan menyimak cerita fabel pada peserta didik kelas II sekolah dasar?
 - b. Bagaimana kepraktisan media *shadow puppets* untuk keterampilan menyimak cerita fabel pada peserta didik kelas II sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media *shadow puppet* untuk keterampilan menyimak cerita fabel pada peserta didik kelas II sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan kualitas media *shadow puppets* untuk keterampilan menyimak cerita fabel pada peserta didik kelas II sekolah dasar berdasarkan sebagai berikut:
 - a. Mengetahui validasi media *shadow puppets* untuk keterampilan menyimak cerita fabel pada peserta didik kelas II sekolah dasar.
 - b. Mengetahui kepraktisan media *shadow puppets* untuk keterampilan menyimak cerita fabel pada peserta didik kelas II sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang maka diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar dan mempermudah memahami materi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *shadow puppets* di kelas II materi cerita fabel karena suasana proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak bosan, sehingga meningkatkan keterampilan menyimak.

2. Bagi guru

Memberi alternatif penggunaan media pembelajaran yang tepat dan variatif di kelas II materi cerita fabel sehingga proses pembelajaran menjadi menarik.

3. Bagi peneliti lain

Menjadi sumber referensi, informasi dan sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

E. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah alat bantu guru sebagai perantara menyampaikan informasi materi untuk daya tarik peserta didik dalam proses belajar. Dan *Shadow puppets* adalah permainan sandiwara menggunakan teknik pendalangan dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka.
2. Keterampilan menyimak adalah keterampilan yang terdapat pada urutan pertama dalam berbahasa untuk memahami pesan yang terkandung yang diperdengarkan secara lisan.
3. Cerita fabel adalah dongeng yang berupa tokoh binatang yang memiliki karakter seperti manusia.

F. Pembatasan Penelitian

Peneliti memberikan batasan-batasan dalam sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada kelas II di UPT SDN 70 Gresik.
2. Media pembelajaran dikembangkan pada Bahasa Indonesia Tema 7 “Kebersamaan” subtema 1 “Kebersamaan di rumah” KI 3 “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain).” KD 3.8 “Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan”.
3. Menggunakan model penelitian 4D (*define, design, develop, and disseminate*). Sedangkan peneliti memodifikasi hanya sampai tahap model penelitian (*define, design, and develop*).