

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia telah melaksanakan berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar di setiap jenjang dan tingkat pendidikan, agar diperoleh sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas, dan siap bersaing di dunia global. Hal ini dilakukan dalam rangka meningkatkan pembangunan nasional. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan memperbaiki sarana dan prasarana di sektor pendidikan. Upaya ini dilakukan untuk mencapai tujuan pembangunan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, tujuan tersebut menitikberatkan pada sektor pendidikan.

Sektor pendidikan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap pencapaian tujuan pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan itu adalah mencerdaskan kehidupan bangsa terutama bagi anak-anak bangsa, dalam hal ini adalah para peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran belajar di bangku sekolah. Peserta didik diharapkan memiliki kecakapan dan kemampuan dalam memahami dan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik itu adalah kemampuan bercerita pada tingkat TK.

Peserta didik yang memiliki kemampuan bercerita secara otomatis akan membantu anak dengan mudah bersosialisasi dengan orang-orang sekitarnya. Banyak sekali hal-hal yang lain dapat ditimbulkan ketika peserta didik memiliki kemampuan bercerita. Fakta yang diperoleh di lapangan atau lokasi penelitian ternyata peserta didik masih lemah dalam hal kemampuan bercerita. Masalah ini

menyebabkan tujuan pendidikan itu sendiri belum tercapai secara maksimal. Tidak tercapainya tujuan pendidikan dalam hal ini kemampuan bercerita anak TK harus menjadi perhatian khusus bagi pihak yang memiliki kepentingan di dalamnya. Salah satu pihak memiliki kepentingan dan bertanggungjawab adalah pemerintah dan para guru/pendidik di sekolah. Guru adalah orang yang paling dekat dengan peserta didik di TK. Guru memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut. Guru diharapkan memiliki banyak cara untuk mencapai tujuan pendidikan.

Untuk mencapai tujuan tersebut guru dapat mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Guru harus mampu menjadi tenaga pendidik yang profesional yang dapat membantu dalam mewujudkan tujuan tersebut. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru sebagai tenaga pendidik yang profesional adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak saja membantu guru dalam menyampaikan materinya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik yang canggih dan mahal, ataupun media pembelajaran yang sederhana dan murah (Kustandi, 2011:2)

Menurut pendapat Hamalik yang dituliskan oleh Arsyad (2011:15-16) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membantu anak meningkatkan pemahaman, menyajikan data secara menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data,

dan memadatkan informasi. Dapat dikatakan bahwa media merupakan alat bantu yang akan turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Rusman (2011:169) menyatakan bahwa media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Media sebagai bagian integral sistem pembelajaran maka kedudukannya tidak dapat dipisahkan dan berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran. Artinya adalah kegiatan pembelajaran tidak akan dapat berlangsung dengan baik tanpa media pembelajaran.

Menurut Djamarah (2010:120) media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. Secara rinci fungsi media memungkinkan peserta didik menyaksikan objek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantara gambar, potret, *slide* dan sejenisnya mengakibatkan peserta didik memperoleh gambaran yang nyata.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experiences* (Kerucut Pengalaman Dale). Berdasarkan usaha memanfaatkan media pada proses pembelajaran, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman belajar menurut tingkatan dari yang paling konkret ke yang paling abstrak (Munadi 2008:11). Bahwa seseorang memperoleh pengetahuan 20% dari apa yang mereka lihat, dan 30% dari apa yang mereka dengar, tetapi mereka memperoleh 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, dan 80% dari apa yang dilihat, didengar, dan

dikerjakan secara simultan. Penyerapan materi 80% tersebut sangat dimungkinkan dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran.

Dunia pendidikan abad 21 identik dengan kemajuan di segala sektor kehidupan. Perkembangan kehidupan yang semakin pesat menuntut dunia pendidikan untuk selalu menyesuaikan diri. Dalam kerangka kompetensi abad 21 dijelaskan bahwa pengetahuan melalui *core subjects* saja tidak cukup, harus dilengkapi dengan tanggung jawab, sosial, toleran, produktif, adaptif, di samping itu didukung dengan kemampuan memanfaatkan informasi dan komunikasi dengan indikatornya adalah melek informasi, melek media, dan melek TIK (*21st Century Skills, Education, 2008 Competitiveness. Partnership for 21st Century*).

Rendahnya pemaparan persentase-persentase di atas disebabkan rendahnya keterampilan guru baik secara teori maupun praktik dalam menggunakan, menciptakan kreatifitas serta merancang atau mengembangkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran. Bila ditelaah lebih lanjut rendahnya keterampilan dan kreatifitas guru disebabkan banyak faktor yaitu kurangnya dukungan sarana dan prasarana yang diperlukan, kurangnya pelatihan baik dari pemerintah bagi guru. Dari data observasi dan wawancara penulis di TK Negeri Pembina Kecamatan Padang Hilir Kota Tebingtinggi sebanyak 71% dari jumlah guru yang menjadi responden menjawab keterampilan dalam mengembangkan kreatifitas mereka dalam merancang pembelajaran di kelas sangat minim.

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran di kelas dapat mengoptimalkan pembelajaran di kelas. Dengan adanya media siswa dapat terdorong untuk berpikir kritis dan lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis berasumsi bahwa media yang ada saat ini dianggap terlalu verbal dan minim gambar, karena anak akan dihadapkan dengan berbagai soal cerita dimana mereka perlu sebuah media untuk dapat mengimajinasikan objek-objek yang ada di dalam cerita tersebut. Guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fenomena di lapangan banyak guru yang tidak melakukan dan memahami langkah-langkah pemilihan media tersebut secara baik dalam pembelajaran, dengan demikian banyak guru yang masih berpusat pada dirinya atau papan tulis sebagai satu-satunya media dan sumber belajar.

Meskipun banyak kendala yang harus dihadapi untuk melaksanakan pembelajaran namun respon positif ditunjukkan oleh para guru. Sebagian besar guru berpendapat dengan adanya pemanfaatan media dalam pembelajaran, dapat memudahkan guru dalam menjelaskan hal-hal yang cukup rumit. Anak juga tertarik dengan materi-materi pembelajaran tersebut karena bersifat interaktif dan mudah dipahami.

Dari hasil observasi penulis di TK Negeri Pembina Kecamatan Padang Hilir Kota Tebingtinggi didapat temuan bahwa proses pembelajaran yang terjadi di kelas tidak memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif. Media pembelajaran yang digunakan hanyalah buku bacaan dan pembelajaran cenderung pasif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di TK Negeri Pembina Kecamatan Padang Hilir Kota Tebingtinggi yairu kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran oleh sebagian guru disebabkan karena keterbatasan waktu, serta sulit mempersiapkan media yang akan digunakan.

Salah satu tujuan dari pembelajaran di tingkat TK adalah untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak. Kemampuan bercerita anak di TK penelitian menjadi perhatian penting bagi peneliti. Pada observasi awal, peneliti melihat dan mengamati dalam proses belajar dan mengajar di kelas, ternyata kemampuan anak dalam bercerita masih mengalami kesulitan. Kemampuan anak dalam bercerita yang dimaksud peneliti adalah kemampuan anak dalam menarasikan pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas. Salah satu cara untuk mengurangi tingkat kesulitan anak dalam kemampuan bercerita adalah dengan menggunakan suatu media pembelajaran. Seperti disampaikan oleh Nusantara (2003:1) bahwa di dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, seorang guru memerlukan alat bantu ajar atau alat peraga untuk memperjelas, mempermudah konsep atau bahkan mencapai sasaran pengajaran yang diinginkan. Kesulitan yang dialami anak dapat disederhanakan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran telah sering digunakan. Karakteristik yang terdapat dalam media dapat mendukung dalam mengatasi kesulitan anak dalam mendalami isi pembelajaran.

Hal ini menggambarkan bahwa dengan memaksimalkan media pembelajaran di kelas akan senantiasa mempengaruhi kemampuan dan hasil belajar anak. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat banyak, namun media pembelajaran yang dimaksud disini adalah media boneka tangan berbasis lingkungan. Boneka adalah benda yang tidak asing dan sering didengar dan dilihat. Boneka merupakan salah satu benda yang disukai anak usia dini dan anak sekolah dasar. Tompkins dan Hoskisson (Mariana, 2014:47) mengungkapkan bahwa boneka dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk

mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatisnya. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek. Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan media boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran dapat digunakan untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam dongeng melalui gerakan dan percakapan boneka tangan.

Benda ini sering digunakan anak-anak dalam proses bermain di lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat sekitarnya. Anak akan senang dan bahagia jika memiliki banyak koleksi boneka di rumah tempat tinggalnya. Boneka ini sangat banyak jenis dan bentuknya. Hal ini menggambarkan dan menyadarkan peneliti bahwa memang boneka adalah benda yang sangat disukai anak-anak pada umumnya. Hal ini menunjukkan bahwa apabila benda yang disukai anak dihadirkan di kelas akan membuat anak semangat dalam belajar dan mengikuti rangkaian proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Boneka tangan adalah salah satu bentuk dari sekian banyak boneka yang ada. Boneka tangan dirancang dan didesain sedemikian rupa, sehingga menimbulkan ketertarikan yang besar bagi peserta didik. Boneka tangan yang dimaksud seperti gambar monyet, sapi, serigala, burung, kelinci. Gambar Boneka-boneka tangan tersebut merupakan gambar yang sangat dekat dengan dunia nyata anak, karena jenis hewan tersebut sering dilihat dan dijumpai anak dalam dunia nyata.

Gambar boneka tangan tersebut dibuat berdasarkan jenis hewan dan disesuaikan dengan tangan pengguna. Boneka tangan dapat dibuat dari kain cerca dan bisa juga dari bahan yang lain. Pengembangan media boneka tangan ini sangat penting. Dimana dengan pengembangan media boneka tangan diasumsikan

dapat membantu peserta didik dalam menguasai pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Disamping itu juga dengan pengembangan media boneka tangan ini dapat menambah kreativitas dalam pembelajaran di sekolah. Tujuan penggunaan boneka tangan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bercerita anak, karena dengan penggunaan media boneka tangan dianggap mampu meningkatkan kemampuan bercerita anak. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang relevan yang terdapat pada bab 2, dan juga sejalan dengan pemaparan penulis di atas bahwa memang media boneka tangan yang berbentuk gambar hewan yang dekat dengan dunia anak memberikan stimulus/rangsangan yang kuat bagi peserta didik. Media boneka tangan yang akan dirancang ini berbasis lingkungan. Karena memang disamping bahannya terbuat dari kain cerca, bentuk boneka tangan yang dibuat merupakan gambar hewan yang berada di lingkungan kehidupan peserta didik. Namun dalam kenyataan di lapangan peneliti tidak menemukan pengembangan media boneka tangan berbasis lingkungan ini.

Penelitian hanya menemukan desain boneka tangan tanpa disertai adanya maket. Desain boneka tangan yang ada di sekolah hanya diletakkan begitu saja di atas meja, tanpa ada boneka pendukung lainnya sehingga terbentuk suasana yang mendukung alur cerita. Boneka yang ada dan yang tersedia seadanya tanpa ada yang disesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas.

Pada dasarnya kemampuan peserta didik dalam bercerita belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hal ini dapat diidentifikasi dari data-data kemampuan para peserta didik sebelum menggunakan media boneka tangan berbasis lingkungan. Para peserta didik kurang mampu menggunakan bahasa dengan tepat ketika berucap, peserta didik kurang lancar saat berbicara,

peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat dan memilih kata yang tepat. Selain itu peserta didik juga belum memiliki sikap penampilan seperti kewajaran, kesanggupan dan kelancaran ketika bercerita, dan juga para peserta didik sulit melakukan pengungkapan ekspresi yang wajar, sesuai dengan peran yang dibawakan.

Atas dasar asumsi yang kuat peneliti bahwa dengan pengembangan media boneka tangan berbasis lingkungan dapat mendorong motivasi dan semangat belajar peserta didik dalam mencapai tujuan akhir yaitu hasil belajar yang baik. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat topik “Pengembangan Media Boneka Tangan berbasis lingkungan pada Pembelajaran Bercerita Anak TK Negeri Pembina Kecamatan Padang Hilir Kota Tebingtinggi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Guru jarang menggunakan media boneka tangan berbasis lingkungan dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih terbatas hanya pada buku ajar.
3. Kemampuan bercerita peserta didik masih belum berkembang maksimal.
4. Kurangnya dukungan sarana dan prasarana.
5. Kurangnya kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran.
6. Keterbatasan waktu dalam menyediakan media pembelajaran yang baik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan penelitian. Adapun batasan masalah yang dimaksud dalam penelitian ini memfokuskan pada pengembangan produk media boneka berbasis lingkungan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik bercerita.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media boneka tangan berbasis lingkungan yang telah dikembangkan?
2. Bagaimana kepraktisan media boneka tangan berbasis lingkungan yang telah dikembangkan?
3. Bagaimana keefektifan media boneka tangan berbasis lingkungan dalam meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, yaitu:

1. Untuk menganalisis bagaimana kelayakan media boneka tangan berbasis lingkungan yang telah dikembangkan.
2. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media boneka tangan berbasis lingkungan yang telah dikembangkan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media boneka tangan berbasis lingkungan meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta didik, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran menggunakan media boneka tangan berbasis lingkungan.
2. Guru TK, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media sebagai upaya untuk menyajikan pembahasan yang lebih menarik.
3. Peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru profesional yang selanjutnya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran.
4. Peneliti lain, sebagai motivasi untuk mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang pembuatan media pembelajaran.
5. Institusi pendidikan, penelitian ini berfungsi sebagai referensi bagi peningkatan dan kualitas pendidikan yang dilaksanakan sehingga tercipta suasana edukatif, kreatif, dan imajinatif.