

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Guru merupakan salah satu aspek penting dalam kegiatan proses belajar mengajar yang berperan aktif serta bertanggung jawab atas kemajuan meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa/i baik melalui perencanaan, pelaksanaan hingga penyesuaian pada pemakaian akan kurikulum pada sistem pendidikan yang berlaku, melakukan evaluasi, dan ide-ide kreatif mendesain suatu media pembelajaran agar tidak terkesan bosan atau jenuh pada siswa/i saat mengikuti pelajaran.

Dunia pendidikan sekarang semakin berkembang dengan pesat yang didukung oleh perkembangan teknologi dan berbagai pengembangan akan kurikulum pada dunia pendidikan sekarang. Tidak hanya itu, namun perkembangan pada media pembelajaran juga berkembang. Di masa-masa kini teknologi sudah memiliki dampak positif yang besar bagi pendidikan. Salah satunya ialah teknologi berperan aktif dalam membantu proses pembelajaran sebagai media. Dapat kita ketahui pada kompetensi abad ke 21 sistem pendidikan sudah mempunyai berbagai macam keterampilan dalam mengembangkan prestasi yaitu keterampilan dalam berkreaitivitas dan kesadaran global secara menyeluruh. Tidak hanya itu, adapun juga beberapa macam kompetensi pada abad tersebut yakni keterampilan berpikir kritis (*critical thinking skill*), keterampilan memecahkan masalah (*problem solving skill*), keterampilan berkomunikasi secara efektif (*effective communication skill*), keterampilan berkolaborasi (*collaborate skill*), dan kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (*information and communication technology skill*). Oleh karena itu untuk menyempurnakan kebutuhan akan pendidikan,

pemerintah melakukan penyempurnaan pada sistem pendidikan yaitu kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menggunakan proses pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu. Hal tersebut merupakan karakteristik kurikulum itu sendiri. Hal ini juga membawa pengaruh baik dalam pengembangan pada kemampuan membaca terkhususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di pendidikan dasar. Pada kurikulum 2013 sekarang, membaca dikategorikan sebagai *literasi* yang dimana literasi ini mengandung makna yang sama yaitu kemampuan baca tulis atau kecakapan dalam membaca dan menulis.

Pembelajaran tematik merupakan proses-proses pembelajaran dimana proses ini mengandung makna dan berwawasan multikurikulum yang penguasaannya terbagi menjadi dua hal pokok yaitu *pertama*, penguasaan akan bahan ajar yang lebih bermakna bagi kehidupan siswa/i dan *kedua*, pengembangan pada kemampuan berpikir secara matang hingga mampu bersikap dewasa agar dapat mandiri dalam memecahkan masalah kehidupan.

Dalam hal ini, gurulah yang sangat berperan aktif membawa pembelajaran ini. Agar tujuan tersebut bisa dicapai, maka guru mengupayakan agar proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien sehingga pemahaman siswa/i terhadap kemampuan membaca atau berliterasi ini lebih mudah yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, dibutuhkanlah media pembelajaran yang nantinya media ini digunakan sebagai penunjang akan keberhasilan seorang guru dalam proses belajar mengajar. Dapat diketahui media pengajaran atau yang biasa dikenal dengan media pembelajaran pada umumnya merupakan suatu alat bantu dalam proses pengajaran pembelajaran.

Hal itu bertujuan agar dapat meningkatkan proses belajar siswa/i. Ada beberapa alasan mengapa media menjadi aspek penting yang digunakan oleh para pendidik atau

guru yaitu pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa/i sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa/i dengan tujuan membuat siswa/i memungkinkan menguasai tujuan pengajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga para siswa/i atau peserta didik tidak merasa jenuh dan para pendidik yaitu guru tidak kehabisan tenaga, serta siswa/i akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar yaitu mendengarkan penjelasan materi uraian guru, mengamati, dan mampu mendemonstrasikannya. Untuk itu guru harus mampu mengelola kelas dengan baik serta mampu memilih dan menerapkan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pada kemampuan membaca atau berliterasi terkhususnya mengarah pada Bahasa Indonesia di pendidikan dasar sehingga hasil belajar semakin maksimal.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai pengembangan media boneka tangan yang dapat dijadikan sebagai penguatan bagi peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan media boneka terhadap kemampuan membaca. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Dwi Jayanti (2019, h. 3 & 4) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Siswa Kelas V SD Negeri 101766”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan meningkat antara hasil belajar yang sebelum menggunakan media itu dibandingkan dengan sesudah memakai media pembelajaran tersebut yaitu skor pre-test awal 39,2 dan skor post-test awal 65,6 merupakan skor awal sebelum memakai media. Sedangkan sesudah menggunakan media tersebut skor penilaian pre-test menjadi 41,6 dan post-test menjadi 78,6.

Dalam penelitian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa pemakaian media pembelajaran boneka tangan *valid*, efektif, praktis, dan dapat digunakan dalam

pembelajaran di pendidikan dasar. Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti pada Bapak Nasrul, S.Pd selaku wali kelas IV SDN 106812 Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang pada hari Selasa tanggal 17 Januari 2023 ialah kurangnya kemampuan membaca para peserta didik pada suatu dongeng dan belum tersedianya media pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi yaitu boneka tangan pada pembelajaran tematik terkhususnya yang mengarah pada kemampuan membaca di materi Bahasa Indonesia. Hal ini juga dikarenakan kurangnya pemahaman guru akan pengembangan media dalam bentuk tiga dimensi sehingga pengimplementasian guru dalam media tersebut masih bersifat konvensional yang berakibat pada rendahnya kemampuan membaca pada siswa/i.

Penggunaan media pembelajaran yang biasa dipakai oleh guru tersebut masih kurang efektif. Media yang biasa dipakai oleh guru tersebut adalah media yang berupa buku bergambar. Oleh karena itu, masih terdapat beberapa siswa/i di kelas IV SD Negeri 106812 yang mengalami kekurangpahaman dalam membaca terkhususnya pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada sebuah dongeng. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, kelemahan akan media yang telah dipakai oleh guru tersebut ialah siswa hanya bisa memahami dan membacanya sendiri tanpa ada bimbingan dari guru baik melalui pendekatan dengan masing-masing siswa/i ataupun petunjuk-petunjuk yang dilakukan oleh guru tersebut. Berdasarkan kelemahan media tersebut, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi yaitu boneka tangan sehingga harapannya dapat membantu siswa/i dalam kemampuan membaca maupun dapat berinteraksi langsung lewat media yang diterapkan.

Media dalam bentuk tiga dimensi ini merupakan cara yang tepat dalam meningkatkan kemampuan membaca para siswa/i. Media pembelajaran dalam bentuk tiga

dimensi ini yaitu boneka tangan diharapkan mampu menekan siswa/i dalam kemampuan akan berpikirnya yang baik hingga mampu memecahkan suatu masalah dan yang paling penting ialah dapat menekan para siswa/i dalam kemampuan membacanya sehingga berbagai kesulitan yang dihadapi oleh para siswa/i atau para guru dapat berkurang secara minimalisir. Boneka tangan adalah sesuatu yang berbentuk tiga dimensi yang terbentuk menyerupai wayang dengan bahan kain, benang atau tali, bubur kertas, dan kapas. Media ini nantinya diharapkan agar siswa/i mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Pengembangan media ini menjadikan siswa aktif dan mendapatkan pemahaman materi yang cukup efektif dibandingkan pada pembelajaran sebelum mengenal dan memahami media tersebut.

Berdasarkan temuan di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk membuat media pengembangan tiga dimensi dalam bentuk boneka tangan terhadap kemampuan membaca. Tujuannya disesuaikan dengan kebutuhan para siswa/i dan mempermudah para siswa/i dalam melatih kemampuan membacanya yang membawa dampak positif yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa/i itu sendiri. Dari hal itulah, peneliti tertarik untuk membahas penelitian ini. Oleh karena itu judul yang dipilih penulis adalah **“Pengembangan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Membacakan Suatu Dongeng Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Subtema 1 Siswa Kelas IV SDN 106812 Bandar Setia T.A 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1.2.1 Guru masih menggunakan media buku bergambar untuk kemampuan membacakan suatu dongeng.

- 1.2.2 Kurangnya kemampuan membaca pada siswa/i terkhususnya pada suatu dongeng materi Bahasa Indonesia di pendidikan dasar.
- 1.2.3 Pengembangan media Boneka Tangan sebagai alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca suatu dongeng kelas IV SDN 106812 pada tema 2 subtema 1
- 1.2.4 Pengimplementasian guru dalam media yang berbentuk tiga dimensi tersebut masih bersifat konvensional
- 1.2.5 Media boneka tangan diharapkan mampu menekan siswa/i dalam kemampuan akan berpikirnya yang baik hingga mampu memecahkan suatu masalah

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya media pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar kemampuan membacakan suatu dongeng pada pembelajaran tematik terkhususnya pada materi Bahasa Indonesia, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada *pertama* ialah pengembangan media yang diteliti adalah pengembangan media boneka tangan terhadap kemampuan membacakan suatu dongeng pada pembelajaran tematik dan *kedua* yakni hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar terhadap kemampuan membacakan suatu dongeng siswa kelas IV SDN 106812 Bandar Setia T.A 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

- 1.4.1 Bagaimana kelayakan Media Boneka Tangan terhadap kemampuan membacakan suatu dongeng pada Tema 2 Subtema 1 di Kelas IV SDN 106812 Bandar Setia T.A 2022/2023 ?
- 1.4.2 Bagaimana kepraktisan Media Boneka Tangan terhadap kemampuan membacakan

suatu dongeng pada Tema 2 Subtema 1 di Kelas IV SDN 106812 Bandar Setia T.A 2022/2023 ?

1.4.3 Bagaimana keefektifan Media Boneka Tangan terhadap kemampuan membacakan suatu dongeng pada Tema 2 Subtema 1 di Kelas IV SDN 106812 Bandar Setia T.A 2022/2023 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah *pertama*, untuk mengetahui berhasil atau tidaknya pengembangan media Boneka Tangan terhadap kemampuan membacakan suatu dongeng pada pembelajaran tematik tema 2 subtema 1 siswa kelas IV SDN 106812 Bandar Setia T.A 2022/2023. *Kedua*, untuk menambahkan pengetahuan dan pengalaman para peserta didik terkait media boneka tangan yang berbentuk tiga dimensi tersebut. *Ketiga*, menjadi penambahan pengetahuan bagi para guru di kelas IV SDN 106812 Bandar Setia yang akan mendidik para peserta didiknya.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak antara lain :

1.6.1 Untuk menambah pengetahuan penulis sebagai calon guru mengenai pengembangan media Boneka Tangan terhadap kemampuan membacakan suatu dongeng pada pembelajaran tematik.

1.6.2 Sebagai masukan kepada guru mata pelajaran tematik mengenai media pembelajaran Boneka Tangan terhadap kemampuan membacakan suatu dongeng pada pembelajaran tematik siswa kelas III SDN 106812 Bandar Setia.

1.6.3 Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademis Fakultas Ilmu Pendidikan



THE
Character Building
UNIVERSITY

UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian sejenis.



THE
Character Building
UNIVERSITY