

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam kegiatan belajar seperti sekarang ini masih banyak didominasi oleh keaktifan guru dibandingkan siswanya, padahal siswa merupakan peran utama dalam membangun dan mengembangkan kapabilitasnya. Menurut Skinner (dalam Barlow dikutip oleh Faturrohman, 2007; 5), mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Hal ini berakar dari beberapa pandangan dan konsep. Pada hakikatnya, proses pembelajaran merupakan suatu rangkaian interaksi yang tidak dapat dipisahkan antara guru dengan siswa guna mencapai tujuannya. Bohar Suharto (dalam Faturrohman, 2007; 7) mendefinisikan, mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur (mengelola) lingkungan sehingga tercipta suasana yang sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, proses belajar mengajar merupakan suatu pembentukan karakter siswa untuk mengenal lingkungan dan mengembangkan kapabilitasnya dengan melalui bimbingan seorang guru yang berfungsi sebagai fasilitator dan motivator terhadap peserta didik. Untuk itulah, guru dituntut harus dapat mencapai tujuan yang diharapkan dari proses pembelajaran tersebut.

Keberhasilan seorang guru dalam mengajar tergantung pada beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan metode yang tepat serta penggunaan alat peraga yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswanya. Syaiful Bahri Djamarah dan Winarno Surakhmad dalam Sutikno (2007; 15), mengemukakan bahwa metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode sangat diperlukan oleh guru, dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menguasai metode mengajar merupakan keniscayaan, sebab seorang guru tidak akan dapat mengajar dengan baik apabila ia tidak mampu menguasai metode secara cepat. Selain metode, penggunaan alat juga harus dipilih secara tepat. Seperti yang diungkapkan oleh Dwyer (dalam Sutikno dan Faturrohmah, 2007; 15) berpendapat bahwa belajar yang sempurna hanya dapat tercapai jika menggunakan bahan-bahan *audio-visual* yang mendekati realitas. Untuk itulah dipilih panggung boneka sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur cerita. Adapun keberhasilan tersebut juga ditunjukkan melalui Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada proses pembelajaran. Dengan demikian dapat dilihat hasil belajar siswa melalui evaluasi belajar yang merupakan cermin kualitas pembelajaran pada khususnya dan kualitas pendidikan pada umumnya.

Sebagai gambaran, pada semester kedua tahun ajaran 2010/ 2011 telah dilakukan suatu pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas V SD Negeri 3

Kembangan untuk mengidentifikasi unsur cerita. Ternyata dari hasil pembelajaran tersebut hanya 6 siswa dari 14 siswa yang mendapat nilai 70 ke atas atau sekitar 42,8%. Nilai tersebut merupakan nilai yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini didasarkan pada kesulitan materi, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah serta kemampuan siswa dan kemampuan tenaga pendidik yang ada.

Dari kenyataan di atas bahwa hanya ada 6 siswa yang tuntas dalam pembelajaran, maka perlu diadakan perbaikan melalui metode pembelajaran variatif yang terdiri atas ceramah, diskusi dan demonstrasi. Dengan demikian diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan di atas, maka terungkaplah beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran. Adapun permasalahan tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Akar Masalah, Analisis Masalah dan Pemecahan Masalah

<b>Akar Masalah</b>	<b>Analisis Masalah</b>	<b>Pemecahan Masalah</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rendahnya pemahaman siswa terhadap unsur cerita yang di dengar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru tidak menggunakan alat peraga yang memadai.</li> <li>▪ Model pembelajaran terkesan abstrak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menggunakan alat peraga dengan memanfaatkan panggung boneka agar lebih menarik minat belajar siswa.</li> <li>▪ menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga tidak membosankan.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Penjelasan materi ajar tidak disampaikan secara rinci.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menjelaskan materi ajar secara rinci.</li> <li>▪ Melakukan tanya jawab secara lisan dan membimbing diskusi kelompok.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa tidak mampu mengungkapkan ide-idenya dalam bentuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa terbiasa menggunakan bahasa daerah dalam kegiatan sehari-hari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membiasakan penggunaan bahasa Indonesia di lingkungan sekolah guna menambah kosa kata dan</li> </ul>

kalimat baik secara lisan maupun tulisan. <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa tidak mampu mengungkapkan ide-idenya dalam bentuk kalimat baik secara lisan maupun tulisan.</li> </ul>	khususnya di sekolah <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sedikitnya kosa kata yang dimiliki siswa</li> <li>▪ Siswa kurang percaya diri.</li> </ul>	terbiasa berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menumbuhkan rasa percaya diri siswa dengan melalui pendekatan komunikatif.</li> </ul>
---	---	---

Menyadari beberapa faktor penyebab kegagalan pembelajaran tersebut, sebagai langkah nyata untuk penyelesaian masalah maka dipilih menggunakan media panggung boneka sebagai alat peraga . Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang pada permasalahan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah model pembelajaran menggunakan panggung boneka dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita?”

### **C. Tujuan Penelitian**

Dengan melihat rumusan masalah yang telah ditentukan maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap identifikasi unsur cerita melalui permainan panggung boneka.
3. Untuk meningkatkan ketrampilan siswa dalam menceritakan sebuah cerita yang disimak baik secara lisan maupun tulisan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat dari penelitian ini adalah bahwa melalui permainan panggung boneka dapat membangun suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, kondusif dan menyenangkan sehingga dapat dicapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Manfaat bagi siswa :**

Siswa akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga memunculkan suatu motivasi yang berupa peningkatan prestasi belajar.

###### **b. Manfaat bagi guru :**

Guru akan memperoleh pengalaman dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, efisien dan menyenangkan. Dengan demikian guru akan berkembang secara professional dan percaya diri.

**c. Manfaat bagi sekolah :**

Dapat membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan hasil belajar Bahasa Indonesia.

