

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis dan Hipotesis Tindakan

a. Landasan Teoritis

1. Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Dalam setiap kegiatan belajar memiliki suatu tujuan yang nyata berupa *out put* atau hasil dari sebuah pembelajaran. Baik atau tidaknya hasil pembelajaran tergantung pada proses itu berlangsung. Dalam hal ini, siswa sebagai peran utama yang dijalankan oleh guru. Untuk itulah seorang guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif.

2. Pengertian Belajar

Menurut Skinner dan Barlow dikutip oleh Faturrohman (2007: 5) mengartikan belajar sebagai suatu proses adaptasi dan penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Menurut Sutikno (2007: 5) mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Gagne, sebagaimana dikutip oleh Udin S. Winataputra (2007: 32) ada Sembilan tahap pengolahan (proses) kognitif dalam belajar, yaitu : (1) membangkitkan perhatian, (2) memberitahukan tujuan pembelajaran pada siswa, (3)

merangsang ingatan pada materi prasyarat, (4) memberikan bahan perangsang, (5) menampilkan unjuk kerja, (6) memberikan umpan balik, (7) menilai unjuk kerja, (8) memberi bimbingan belajar, (9) meningkatkan retensi.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka suatu kegiatan dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan harus dilaksanakan dengan metode yang tepat sehingga mudah diterima oleh siswa.

Dalam penelitian ini, belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri siswa, dan perubahan itu merupakan hasil belajar yang menghasilkan perubahan-perubahan, tingkah laku, sikap, ketrampilan, pemahaman dan pengetahuan.

3. Menyimak Sebagai Suatu Kegiatan Pembelajaran yang Efektif

Pada dasarnya, tujuan utama pengajaran adalah agar siswa terampil berbahasa, dalam pengertian terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca dan terampil menulis. Pada penelitian ini, dalam menyampaikan suatu pesan dan informasi terhadap peserta didik tentang identifikasi terhadap unsur-unsur cerita, maka peneliti telah memilih media panggung boneka. Penggunaan media panggung boneka ini akan dimanfaatkan oleh peneliti dengan cara, siswa menyimak cerita yang ditampilkan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Anderson dikutip oleh Tarigan (1986: 28) mendefinisikan bahwa menyimak sebagai proses besar mendengarkan, mengenal serta

menginterpretasikan lambang-lambang lisan. Dengan demikian, bahwa menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Seperti yang disarikan dari Logan [et al] dan Shrope dalam Tarigan (1986: 56) bahwa tujuan seseorang menyimak itu beraneka ragam, antara lain :

- a) Menyimak untuk belajar dan memperoleh pengetahuan
- b) Menyimak untuk menikmati
- c) Menyimak untuk mengevaluasi
- d) Menyimak untuk mengapresiasi
- e) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide
- f) Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi
- g) Menyimak untuk memecahkan masalah
- h) Menyimak untuk meyakinkan

Dengan demikian, tujuan menyimak adalah sebagai pemahaman terhadap sesuatu dari materi yang diajarkan atau yang diperdengarkan atau yang dipagelarkan.

4.. Langkah-langkah Dalam Menyimak

Di dalam kegiatan menyimak ada beberapa langkah yang harus dilakukan oleh penyimak, dalam penelitian ini sebagai penyimak

adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Kembangan. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan bahan simakan
- b. menetapkan tujuan
- c. mendengarkan
- d. menyampaikan hasil

5.. Hasil Belajar

Suatu keberhasilan belajar merupakan hasil dari proses interaksi antara guru dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Proses kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Daya serap terhadap pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik individu maupun kelompok.
- b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus (PTK) telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.
- c) Terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial mengantarkan materi tahap berikutnya.

Hasil belajar merupakan suatu kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Menurut Benyamin Bloom dalam Sri Anitah (2009: 19) bahwa yang dapat mewujudkan gambaran hasil belajar, mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Selain

itu, secara umum, banyak yang mengaitkan keaktifan belajar dengan minat dan motivasi. Minat merupakan suatu kesiapan diri untuk menerima materi. Sedangkan motivasi adalah kondisi khusus yang dapat mempengaruhi individu untuk belajar. Menurut Mc. Donald (dalam Sutikno, 2007: 19) mengungkapkan bahwa motivasi adalah perubahan *energy* dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Untuk itulah, sebagai upaya guru menumbuhkan dan meningkatkan pembelajaran dapat dilakukan beberapa cara sebagai berikut :

- a) Mengkaitkan pelajaran dengan pengalaman, kebutuhan, cita-cita dan bakat siswa
- b) Menciptakan situasi belajar yang tidak monoton, misalnya menggunakan metode belajar yang bervariasi, penggunaan media dan penggunaan pendekatan yang tepat.

Belajar bahasa pada dasarnya bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan menggunakan bahasa dalam berbagai keperluan. Mata pelajaran Bahasa Indonesia berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berkomunikasi dan mengungkapkan pikiran dan perasaan serta kesatuan dan persatuan bangsa.

Keberhasilan belajar bahasa tidak lepas dari minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan agar hasil belajar siswa optimal adalah : (a) prinsip

mengaktifkan siswa, (b) prinsip kesesuaian, (c) prinsip memberikan kepuasan, (d) prinsip pengalaman belajar yang sama menimbulkan hasil yang berbeda, (e) prinsip variasi pengalaman belajar. Berdasarkan uraian di atas maka diharapkan dalam aktivitas proses pembelajaran dapat membangkitkan minat belajar siswa untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang optimal.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Secara harfiah media diartikan sebagai medium atau perantara. Dalam kaitannya dengan proses komunikasi pengajaran, media diartikan sebagai wahana penyalur pesan pembelajaran. Gearlach dan Ely (dalam Sutikno, 2007: 65) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Perkembangan kognitif anak usia SD berada pada tahap perkembangan operasional konkret, di mana pada anak usia ini akan lebih mudah memahami jika menggunakan objek-objek konkret dan anak terlibat langsung didalamnya. Oleh karena itu dalam pembelajaran perlu didukung dengan sesuatu yang dapat dilihat secara rasional oleh indra penglihatan. Karena penglihatan dapat merekam berbagai aspek seperti warna dan bentuk, sehingga dapat menumbuhkan minat dan kreatifitas. Hal

ini mengisyaratkan guru untuk mengeksploitasi sumber daya dan alat peraga dalam pembelajaran dan mampu merancang pembelajaran yang dapat melibatkan anak secara aktif. Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi tiga, yaitu :

- a) Media *Auditif*, adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Contohnya : radio, cassette recorder, piringan hitam.
- b) Media *Visual*, adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Contohnya : film rangkai, foto, gambar, lukisan atau cetakan, film bisu atau kartun.
- c) Media *Audio Visual*, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar. Contohnya : Video cassette, DVD dan film.

Menurut Atwi Suparman dikutip oleh Sutikno (2007: 65) mendefinisikan, bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Adapun fungsi media pada proses pembelajaran dalam Sadiman (1990: 16) menyebutkan bahwa secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Dapat mengatasi sifat pasif peserta didik.

- 4) Dapat mengatasi masalah-masalah yang muncul dari pendidikan dan lingkungan siswa yang heterogen dalam materi pendidikan dan kurikulum yang sama.

b. Panggung Boneka

Pada dasarnya panggung boneka merupakan suatu jenis alat peraga audio visual. Seperti yang diungkapkan oleh A. Ghazali dalam Ahmad Rohani (2004; 23) mengatakan agar peserta didik mudah mengingat, menceritakan, dan melaksanakan sesuatu (pelajaran) yang pernah diamati (diterima, dialami) di kelas, hal demikian perlu didukung media pengajaran yang konkret. Oleh sebab itu, pada hakekatnya panggung merupakan tempat pertunjukkan. Pada penelitian ini yang dimaksud panggung boneka adalah tempat memainkan boneka untuk menggambarkan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Tempat ini dapat disusun dengan sangat sederhana hanya berupa meja yang ditempatkan rapat dengan papan tulis sebagai background. Di atas meja boneka-boneka dimainkan untuk menggambarkan alur cerita. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, Poerwadarminta (Balai Pustaka), panggung adalah tempat untuk mempertunjukkan lakon atau pementasan.

Peneliti berharap dengan menggunakan panggung boneka proses pembelajaran menjadi semakin menarik dan mampu meningkatkan prestasi siswa dalam belajar dan dapat

meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita. Pembelajaran menggunakan panggung boneka pada pelaksanaannya justru banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini akan muncul ketika siswa menceritakan kembali cerita yang didengarnya dengan bahasanya sendiri di depan kelas secara bergantian, sementara siswa yang lain diberi kesempatan untuk memberikan komentar atas penampilan rekannya. Dengan demikian suasana kelas menjadi lebih hidup.

c. Langkah Kegiatan Menggunakan Panggung Boneka

Pada proses pembelajaran telah direncanakan untuk melakukan dua siklus tindakan termasuk pada kegiatan perbaikan. Seperti yang diketahui sebelumnya, tentang kondisi awal dan rendahnya prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Kembangan terhadap pemahaman unsur cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia, maka guru melakukan suatu inovasi untuk melakukan tindakan kelas guna meningkatkan prestasi belajar siswanya. Dalam kegiatan ini, guru telah menyiapkan alat peraga berupa panggung boneka dan memperagakannya secara klasikal. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab untuk menggali pemahaman siswa dalam menangkap pesan atau informasi yang telah diperagakan melalui panggung boneka.

Setelah tahap ini, kemudian guru membagi siswa dalam 3 kelompok, masing-masing terdiri dari 4-5 siswa yang dilanjutkan

dengan diskusi dan membuat kesimpulan tentang cerita yang disimak.

Sebagai tahap akhir, siswa di evaluasi melalui tes formatif serta menceritakan kembali isi dongeng menggunakan kata-kata sendiri secara tertulis. Berdasarkan tahapan-tahapan di atas, maka dapat diketahui seberapa besar pengaruh penggunaan panggung boneka terhadap kegiatan pembelajaran.

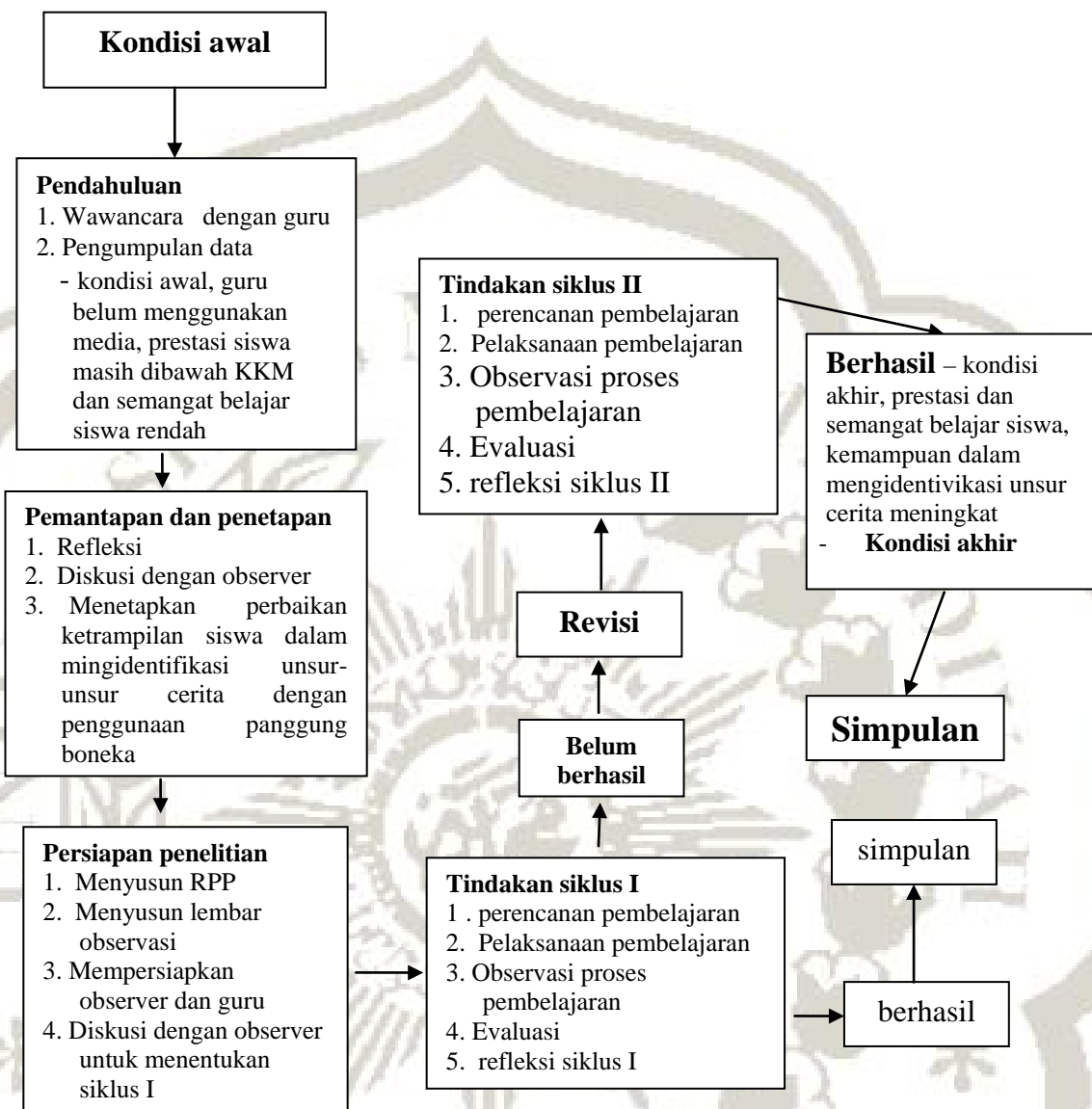
B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Permainan panggung boneka merupakan suatu metode penggunaan alat peraga pada sebuah pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini, serta sebagai sarana untuk mempermudah peserta didik menerima pesan yang akan disampaikan oleh guru atau pewicara. Seperti yang diungkapkan oleh A Ghazali dalam Ahmad Rohani, (2004: 23) mengatakan agar peserta didik mudah mengingat, menceritakan dan melaksanakan sesuatu (pelajaran) yang pernah diamati (diterima, dialami) di kelas. Metode ini digunakan karena rendahnya nilai yang diperoleh dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya menyimak, pada peserta didik kelas V SD Negeri 3 Kembangan. Kondisi peserta didik di tempat lain juga menunjukkan hal yang tidak jauh berbeda melalui hasil penelitian-penelitian, di antaranya Sri Murtini, (2010) dalam, peningkatan keterampilan menyimak cerpen melalui media kaset audio pada siswa kelas IX D SMP Negeri 1 Tegal tahun 2010/2011. Penelitian ini menyatakan bahwa kualitas keterampilan menyimak peserta

didik pada tingkat SD maupun SMP masih rendah. Keadaan seperti ini dialami juga oleh siswa kelas V di SD negeri 3 Kembangan. Untuk mencapai keberhasilan pembelajaran menyimak dengan baik di kelas, guru perlu menerapkan metode pembelajaran secara selektif sehingga keempat keterampilan berbahasa bisa terpadu dalam satu pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti mencoba membantu meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas V SD Negeri 3 Kembangan, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang berkaitan dengan keterampilan menyimak melalui penerapan model pembelajaran dengan menggunakan panggung boneka.

C. Kerangka Berfikir

Timbulnya pemikiran untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran ini adalah ditemukannya suatu kenyataan bahwa terdapat kesulitan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Kembangan dalam memahami suatu kalimat dan materi tentang mengidentifikasi unsur-unsur cerita. Berdasarkan kenyataan, hanya terdapat 6 siswa dari 14 siswa atau 42,8% yang telah tuntas dan mendapat nilai di atas 70 sesuai dengan KKM yang ditentukan sekolah. Dari temuan ini, peneliti memutuskan untuk memecahkan masalah dengan tindakan perbaikan pembelajaran menggunakan siklus berdaur yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, melalui penggunaan permainan panggung boneka sebagai alternatif dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Secara skematis kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka berpikir alur penelitian tindakan kelas

D. Hipotesis Tindakan

Dengan memperhatikan rujukan di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut : “Model pembelajaran dengan menggunakan panggung boneka dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita”.