

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran yang sangat berpengaruh bagi perkembangan bangsa dan perwujudan individu, terutama dalam kemajuan bangsa dan negara. Kemajuan sebuah kebudayaan juga tergantung pada sebuah cara kebudayaan mengenali, memelihara, menghargai, memanfaatkan dan melestarikan sumber daya manusia yaitu peranan terpenting dalam sebuah pemeliharaan kebudayaan. Sumber daya manusia juga terikat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat atau kepada peserta didiknya. Oleh karena itu mutu dan kualitas dari penyelenggaraan pendidikan harus memprioritaskan mutu daya pikir seorang pendidik.

Pengertian pendidikan selalu mengalami sebuah inovasi perkembangan walaupun secara esensial tidak jauh berbeda. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 yang menyebut “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Pada era globalisasi saat ini sistem pendidikan terdapat banyak perubahan. Pendidikan sekarang lebih difokuskan empat

pilar yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*). Hal ini sudah menjadi sebuah ketetapan yang dihasilkan oleh pemerintah dalam proses kurikulum pendidikan saat ini yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini bertujuan untuk mengatasi perubahan yang mengglobal dan perlu berubah ke arah sistem pendidikan yang lebih baik, salah satunya terdapat pembaharuan dalam pendidikan yaitu adanya pembelajaran tematik dengan dasar penggabungan dari tema dan mata pelajaran. Pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan yang berkualitas. Hasil belajar yang efektif adalah ada sebuah timbal balik antara pendidik dan peserta didik yang menjadi proses pembelajaran berjalan dengan baik. Salah satu faktor yang penting dalam keefektifan sebuah pembelajaran ialah adanya sebuah alat penunjang pembelajaran atau yang biasa disebut media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar, sedangkan dalam bahasa arab "*wassaila*" yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam buku (Iskandar, et al., 2020) Menurut (Ahsyar, 2012) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Mengingat

pentingnya media pembelajaran sebagai penunjang kesuksesan pembelajaran, membuat ketertarikan tersendiri untuk membuat media atau mengujicobakan media pembelajaran untuk mengetahui tingkat keefektifan peserta didik dalam pembelajaran materi dongeng muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pelajaran yang wajib diajarkan pada anak sekolah dasar. Menurut (Santosa & dkk, 2008) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah membentuk kemampuan komunikatif peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia yang mencakup empat keterampilan yaitu keterampilan menulis, membaca, berbicara, maupun menyimak. Artinya, melalui berbagai kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan mampu menguasai kemampuan berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia, baik secara lisan-tulisan dalam situasi resmi-tidak resmi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan pembelajaran yang penting. Dikatakan demikian karena dengan Bahasa Indonesia siswa dapat menimba ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta informasi yang ditukarkan dari pendidik melalui komunikasi verbal.

Pembelajaran bahasa indonesia terdapat materi dongeng yang merupakan salah satu materi yang di gemari siswa, dikarenakan dongeng diceritakan terutama untuk hiburan walaupun banyak juga melukiskan kebenaran, berisikan pelajaran moral atau bahkan sendirian (Priyadi, 2019). Media yang digunakan ialah media wayang pada materi dongeng.

Wayang menurut Hazeu (dalam Maharsi:2015) adalah sebuah bayangan, sesuatu yang samar dan menerawang. Wayang dalam arti lain ialah boneka yang sedang digerakkan oleh seseorang atau dalang yang sedang menceritakan sesuatu. Selain digunakan untuk mengenal kebudayaan, wayang juga dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dalam materi dongeng kita dapat membuat wayang dongeng untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Wayang dongeng ialah jenis wayang yang tokohnya diambil dari dongeng yang akan diceritakan. Pembuatan wayang dongeng tergolong sangat mudah dan sederhana dengan bahan-bahan disekitar kita yang sering dijumpai. Bahan-bahan dalam pembuatan media wayang ini seperti halnya kardus bekas, kertas karton, kayu dan lem. Wayang dongeng merupakan pengaplikasian pendongeng terhadap tokoh dongeng yang akan diceritakan yang bertujuan untuk memudahkan pendongeng untuk bercerita. Selain itu, wayang dongeng juga dapat membantu meningkatkan imajinasi siswa terkait isi cerita dongeng, tokoh, dan dapat memvisualisasikan tokoh dan karakter dalam wayang.

Berdasarkan paparan di atas mengenai media dalam proses pembelajaran, maka peneliti hendak mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif pada pelajaran Bahasa Indonesia. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu media yang terdiri dari banyak media didalamnya, seperti media gambar, grafis, teks, audio, video, animasi yang dapat membantu

proses pembelajaran. Peneliti menggunakan media wayang dikarenakan media wayang merupakan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk menceritakan dongeng. Tidak hanya untuk menyampaikan pembelajaran, namun peneliti juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan atau menerapkan media wayang tersebut secara bergantian. Adapun pembelajaran dan keuntungan menggunakan media wayang ini ialah dapat memancing siswa untuk mengenalkan mereka kepada budaya-budaya Indonesia supaya mereka mempunyai pengetahuan terhadap budaya-budaya Indonesia dan selalu melestarikannya.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh (Fatmawati, 2017) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Wangtas Terhadap Keterampilan Menulis Buku Hari Pada Model Pembelajaran *Discovery Learning* Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 3 Peserta Didik Kelas II SDN Ngagelrejo II Surabaya”. Penelitian tersebut dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan keterampilan menulis cerita. Sehubungan hal tersebut maka pemilihan media pembelajaran yang tepat saat berlangsungnya proses pembelajaran akan membuat respons dan hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Seka Andrean, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD/ MI Bandar Lampung”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh sebuah permasalahan proses pembelajaran guru masih menggunakan

media yang seadanya yaitu buku paket. Berdasarkan hasil uraian tersebut maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media wayang kartun dikatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase rata-rata 98% dengan kriteria “sangat baik”

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi yang telah dilakukan peneliti pada kelas 3 di SDN Wonokarang diperoleh masalah bahwa dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan media seadanya yaitu buku paket, karakter gambar, barang kongkret dan sebagainya. Sebelum pembelajaran dimulai guru biasanya memberikan waktu untuk peserta didik membaca buku tema atau buku paket yang sesuai dengan materi kemudian guru memberikan pembelajaran dengan metode ceramah yang dibantu papan tulis. Suasana kegiatan pembelajaran dibentuk oleh guru sebaik mungkin dengan menggunakan berbagai media yang menunjang pembelajaran lebih menyenangkan. Pada materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Wonokarang guru tidak menyediakan media yang menarik untuk digunakan mendongeng, contohnya media wayang kartun, boneka tangan dan sebagainya. Maka dari itu pembelajaran dikelas untuk materi dongeng menjadi pembelajaran monoton atau tidak menyenangkan.

Berdasarkan uraian hasil penelitian relevan dan observasi yang dilakukan peneliti mendasari munculnya gagasan untuk menerapkan media wayang pada materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui keefektifan

media yang digunakan. Dalam hal ini media diberi nama “Wayang Dongeng” dikarenakan media yang digunakan terbuat dari kertas karton yang diberi kayu penyangga sehingga mirip dengan pertunjukan wayang, hanya saja wayang dongeng ini disajikan pada materi dongeng dengan media interaktif.

Berdasarkan materi yang diteliti oleh peneliti, pada Tema 2 Subtema 2 Pembelajaran 2. Peneliti membuat media wayang dongeng yang mencakup segala aspek yang terdapat pada pembelajaran. Penelitian ini membantu peserta didik dalam belajar tentang materi dongeng, mengenalkan sejarah kebudayaan tentang wayang, mengetahui barang kongkrit (seperti hewan, tumbuhan, manusia), siswa dapat menemukan pesan yang terdapat dalam dongeng yang didengar, mampu menyebutkan judul, tokoh, latar atau setting tempat, siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng dengan bahasa sendiri, serta lebih mudah menangkap materi yang diberikan. Hal ini dilakukan dikarenakan agar tidak membuat peserta didik menjadi mudah bosan dalam belajar, tetap bersemangat karena dengan media yang menyenangkan, tidak terbebani untuk belajar, memperluas pengetahuan, serta dapat meningkatkan keterampilan jika peserta didik membuat wayang itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dilakukan penelitian berjudul **“Efektifitas Penggunaan Media Wayang Pada Materi Dongeng Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Wonokarang”**.

B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

1. Ruang Lingkup
 - a. Penelitian ini dilakukan di SDN Wonokarang.
 - b. Penelitian ini dilakukan di kelas III.
 - c. Penelitian ini difokuskan pada buku tema 2 (Menyayangi Tumbuhan dan Hewan) subtema 2 (Manfaat Hewan Bagi Kehidupan Manusia) pembelajaran 2.
 - d. Penelitian ini terfokuskan pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng.
 - e. Media yang digunakan adalah media wayang.
2. Batasan Masalah
 - a. Penelitian ini terbatas pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia tema 2 subtema 1 pembelajaran 2 pada kelas III SDN Wonokarang dengan menggunakan media wayang.
 - b. Hasil penggunaan media wayang pada materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III tema 2 subtema 1 pembelajaran 2 di SDN Wonokarang

C. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menerapkan media wayang materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Wonokarang?

2. Bagaimana aktivitas siswa pada pembelajaran menggunakan media wayang materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Wonokarang?
3. Bagaimana respons peserta didik dalam penggunaan media wayang materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Wonokarang?
4. Bagaimana hasil belajar yang telah diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media wayang materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Wonokarang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Dapat mendeskripsikan aktivitas guru dalam menerapkan media wayang materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Wonokarang?
2. Dapat mendeskripsikan aktivitas siswa dalam menggunakan media wayang materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Wonokarang?
3. Dapat mengetahui respons peserta didik dalam menggunakan media wayang materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Wonokarang?
4. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan media wayang materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Wonokarang?

E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan satu variabel yaitu variabel bebas yang digunakan dalam pembelajaran yaitu media wayang. (Sugiyono, 2018) mengatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti, sehingga memperoleh informasi mengenai hal tersebut dan dapat menarik kesimpulan.

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru merupakan segala tindakan-tindakan yang dilakukan guru dalam proses kegiatan pembelajaran. aktivitas guru dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan pembelajaran dalam mengelola kelas atau pembelajaran (Roslian, Taharuddin, Marzuki, 2018). Adapun indikator variabel aktivitas guru adalah:

- a. Aktivitas memberikan acuan pembelajaran
- b. Aktivitas menyampaikan apersepsi atau mengkaitkan materi sebelumnya terkait dongeng “Ayam Jago Baru”
- c. Aktivitas menjelaskan petunjuk atau cara penggunaan media pembelajaran wayang
- d. Aktivitas menjelaskan materi dongeng dan mengkaitkan materi dongeng tersebut dengan media pembelajaran wayang
- e. Aktivitas meminta agar siswa menyimak dengan sesama pada saat guru mendongeng dengan menggunakan media wayang

- f. Aktivitas guru meminta siswa untuk mencari informasi terkandung setelah guru menceritakan dongeng tersebut
- g. Aktivitas guru meminta siswa untuk aktif bertanya dan membuat daftar pertanyaan
- h. Aktivitas memberikan aktifitas berpasangan kepada siswa yakni berkelompok untuk bertanya dan berdiskusi memecahkan masalah
- i. Aktivitas membimbing jalannya siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan jelas
- j. Aktivitas guru meminta setiap siswa untuk menemukan isi pesan yang terkandung dalam dongeng
- k. Aktivitas guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil menemukan isi pesan yang terkandung dalam teks secara individual
- l. Aktivitas membimbing siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan memberikan penguat dalam menyampaikan hasil pembelajaran
- m. Aktivitas memberikan pujian atau hadiah kepada siswa yang aktif selama proses pembelajaran berlangsung
- n. Aktivitas memberikan motivasi pesan moral dan mengkaitkan materi yang akan dipelajari.

2. Aktivitas Siswa

Aktivitas belajar siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu atau tidak mampu

melakukan kegiatan menjadi mampu melakukan kegiatan. (Desi Sumiati Geografi). Adapun variabel indikator aktivitas siswa adalah:

- a. Aktivitas memperhatikan guru memberikan acuan pembelajaran
- b. Aktivitas memperhatikan guru memberikan apersepsi materi pengantar awal tentang dongeng yang berjudul “Kisah Semut dan Merpati”
- c. Aktivitas mengamati media pembelajaran wayang dan petunjuk penggunaan media wayang yang diberikan oleh guru
- d. Aktivitas memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru terkait materi dongeng
- e. Aktivitas menyimak guru menceritakan dongeng dengan menggunakan media wayang
- f. Aktivitas menjawab pertanyaan berdasarkan isi dongeng yang telah diceritakan oleh guru dengan media wayang
- g. Aktivitas aktif bertanya dan siswa membuat daftar pertanyaan
- h. Aktivitas berdiskusi pertanyaan yang sudah dibuat masing-masing secara berkelompok
- i. Aktivitas perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi terkait pertanyaan yang sudah dibuat masing-masing siswa
- j. Aktivitas siswa mampu menemukan isi pesan yang terkandung dalam dongeng

- k. Aktivitas siswa mampu mempresentasikan hasil menemukan isi pesan yang terkandung dalam dongeng secara individual
- l. Aktivitas menyimpulkan hasil pembelajaran tentang dongeng “Kisah Semut dan Merpati”
- m. Aktivitas siswa mendapatkan penghargaan sebuah pujian atau hadiah dari guru melalui pertanyaan yang diberikan
- n. Aktivitas menyimak motivasi, pesan moral, dan mengkaitkan materi yang akan dipelajari selanjutnya.

3. Respons Siswa

Respons siswa, aspek respons peserta didik di dapat setelah mengikuti proses pembelajaran tematik yakni materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media wayang melalui angket respons peserta didik yang wajib diberikan kepada peserta didik.

4. Hasil Belajar

Dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2012: 14) Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah tujuan utama dalam proses pembelajaran, karena digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa mengerti dan memahami materi. aspek ketuntasan hasil belajar peserta didik dihasilkan dari proses pembelajaran yang telah berlangsung dengan menggunakan media wayang yang dapat dilakukan melalui soal tes dan dikatakan efektif jika lebih dari 75%

dari jumlah peserta didik telah telah tuntas dalam tes dan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

F. Manfaat Penelitian

1. Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau memberikan wawasan bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lanjutan yang relevan.

2. Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan hasil belajar materi dongeng pembelajaran bahasa indonesia.
- 2) Meningkatkan keterampilan menyimak siswa khususnya menyimak cerita Bahasa Indonesia.
- 3) Siswa lebih termotivasi mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan media yang menyenangkan.
- 4) Siswa lebih mudah memahami cerita yang didengarnya.

b. Bagi guru

- 1) Memberikan referensi inovasi dalam hal media pembelajaran.
- 2) Memberikan motivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif lagi terhadap pembuatan media pembelajaran
- 3) Mengetahui efektifitas media wayang pada materi dongeng pembelajaran Bahasa Indonesia

c. Bagi peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman lapangan dan kelak akan dijadikan bekal dalam mengajar.
- 2) Memberikan bekal peneliti dalam memilih media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

