

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), menyatakan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh peran aktif seorang pendidik. Pendidik memiliki tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik melalui pendidikan formal. Selain itu, guru merupakan kunci keberhasilan untuk mencapai tujuan kelembagaan sekolah, karena guru adalah pengelola KBM.

Seiring dengan perkembangan zaman, proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan oleh guru harus berpusat pada siswa yakni dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif dan Menyenangkan (PAIKEM). PAIKEM akan menciptakan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran ini harus didukung dengan adanya penerapan metode simulasi dalam kelas. Penerapan metode simulasi tersebut sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar mengajar. Dengan adanya penerapan metode simulasi diharapkan mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Metode simulasi adalah salah satu metode mengajar yang obyeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura (Anitah W, dkk, 2009: 5.22). Sedangkan menurut Sumantri, M., dan Permana, P, (2001: 114) menyatakan bahwa metode simulasi diartikan sebagai salah satu metode pengajaran untuk menirukan keadaan sebenarnya ke dalam situasi buatan. Metode simulasi telah lama digunakan dalam pendidikan. Simulasi digunakan untuk pendidikan militer dalam latihan perang bagi personal militer. Simulator penerbangan misalnya dikembangkan untuk melatih pilot militer maupun pilot

komersial. Simulator ruang angkasa digunakan untuk melatih astronot, demikian pula simulator otomobil dipakai untuk melatih para sopir. Contoh lain dari metode simulasi adalah seorang guru mensimulasikan pergerakan bulan mengitari matahari. Tujuan metode simulasi dalam pembelajaran menurut Stone (dalam Ahmad R dan Darmiyati Z, 2001: 25) mengemukakan bahwa dalam metode simulasi termasuk di dalamnya unsur permainan, sehingga tujuan lainnya adalah berperan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak.

Simulasi menjadi penting seiring dengan perubahan pandangan pendidikan, dari proses pengalihan isi pengetahuan kearah proses pengaplikasian teori ke dalam realita pengalaman kehidupan. Lebih lanjut, pengenalan teknik simulasi lebih merupakan kegiatan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan menemukan dan memecahan masalah. Sehingga pada giliranya melalui simulasi, dapat meningkatkan efektivitas keterampilan siswa dalam menemukan dan memecahkan masalah untuk saat yang akan datang. Teknik simulasi dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa, akan menjadi bagian dari suasana pendidikan. Pada tahun 1964, sekolah tinggi Bisnis telah menetapkan simulasi manajemen sebagai bagian dari kurikulum yang standar (Dale dan Klassen, 1964). Teknik simulasi digunakan dalam pendidikan medis sejak pertengahan tahun 1960-an (Barrows, 1968; Hoban, 1978).

Literasi yang bertujuan agar siswa menguasai, memahami serta dapat mengimplementasikan kemampuan membaca, bercerita, menyimak (mendengarkan), Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu siswa mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan, perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, menemukan dan menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mempunyai peranan sangat strategis, memberikan bekal kemampuan dasar Baca-Tulis-Hitung, serta memberikan pengetahuan dan

keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa sesuai tingkat perkembangannya (Kristiantari,2004:70).

Menulis karangan menurut Fenoza (dalam Wahyuningsih, 2011:17) merupakan hasil akhir dari pekerjaan merangkai kata, kalimat, dan alinea untuk menjabarkan atau mengulas topik dan tema tertentu. Menurut The Liang Gie (dalam Permana, 2009:9), mengarang adalah keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang mengumpulkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami.

Saat mengikuti pelajaran bahasa Indonesia materi menulis karangan kebanyakan dari siswa kebingungan untuk menulis karangan. Siswa hanya diminta untuk menulis karangan, tidak didukung dengan adanya praktek atau mensimulasikan karangan yang telah ditulis. Hal tersebut karena guru tidak mau menginovasi proses pembelajaran semenarik mungkin yang membuat siswa menjadi aktif. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi bosan saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, agar seluruh siswa menjadi aktif, guru sebagai tenaga pendidik harus mampu berpikir kreatif dalam membuat dan mengembangkan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi yang menarik akan menjadi lebih interaktif sehingga dapat menarik perhatian siswa, menimbulkan keingintahuan siswa, serta meningkatkan minat belajar, percaya diri siswa, dan motivasi belajar siswa, dan juga membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti menawarkan suatu metode pembelajaran, yaitu metode simulasi dengan media . Metode simulasi menggunakan media Boneka tangan adalah metode pembelajaran praktek yang menggunakan Boneka tangan, siswa membentuk kelompok kecil 2 orang anak. Setelah terbentuk, kelompok tersebut diberikan tugas untuk menceritakan dan memperagakan sikap-sikap tokoh fiksi dan non fiksi dari karangan narasi yang telah mereka buat. Setelah itu, siswa akan mengambil undian nomer urut yang telah disediakan guru untuk maju kedepan kelas. Siswa dalam 1 kelompok harus membagi tugas untuk bercerita di depan kelas, yaitu sebagai pembaca dan sebagai peraga menggunakan boneka tangan.

Peneliti mengambil pokok bahasan menulis dan menceritakan karangan sebab materi ini dianggap kurang adanya inovasi metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Bahkan kebanyakan dari guru-guru hanya meminta siswa untuk menulis karangan tanpa adanya proses berpikir terlebih dahulu atau adanya kreatifitas pembelajaran sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang antusias dan tertarik. Hal tersebut mengakibatkan kurang termotivasi siswa dalam menulis karangan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul ” Penerapan Metode Simulasi dengan Teknik bercerita menggunakan media boneka tangan” dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Materi Menceritakan Narasi Kelas IV SD ”

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu meluas sehingga dapat mengarahkan jalannya penelitian maka ruang lingkup dan batasan masalah yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Ruang Lingkup:

a. Pembelajaran

Pada penelitian ini melibatkan kelas IV dalam pembelajaran di dalam kelas

b. Metode simulasi

Pada penelitian ini menggunakan metode simulasi yang melibatkan siswa kelas IV PBI Tema IV sub Tema I

c. teknik bercerita menggunakan media boneka tangan

Pada penelitian ini menggunakan teknik bercerita menggunakan media boneka tangan

2. Pembatasan masalah:

Pada penelitian ini pembatasan masalah sangat penting dalam membatasi pokok permasalahan yang akan di bahas. Pembatasan masalah yang peneliti ajukan meliputi simulasi cerita narasi menggunakan media boneka tangan dalam meningkatkan karakter percaya diri siswa. Obyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Belahantengah Mojokerto. Penelitian ini untuk pembelajaran Tema IV Sub tema I Pembelajaran I

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan metode simulasi dengan teknik bercerita menggunakan media boneka tangan?
2. Bagaimana ketrampilan bercerita siswa menggunakan metode simulasi dengan teknik bercerita menggunakan media boneka tangan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan metode simulasi dengan teknik bercerita menggunakan boneka tangan.
2. Mendeskripsikan ketrampilan bercerita siswa menggunakan metode simulasi dengan teknik bercerita menggunakan media boneka tangan.

E. Manfaat Penelitian

Proposal Skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

1. Peneliti
 - a. Dapat melaksanakan proses pembelajaran secara menyenangkan dengan menerapkan metode yang bervariasi dengan tujuan agar dapat meningkatkan keaktifan sikap dan hasil belajar yang optimal.
 - b. Memperoleh pengetahuan mengenai penerapan metode simulasi dengan teknik bercerita menggunakan boneka tangan ceritaku dalam pembelajaran tematik, sehingga peneliti dapat memberikan pembelajaran yang optimal dan menyenangkan bagi peserta didik.
2. Siswa
 - a. Menciptakan suasana baru yang lebih menyenangkan, sehingga mendapatkan hasil belajar secara optimal dalam pembelajaran.

- b. Mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih kondusif dan efektif.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian ini, maka perlu diberikan penjelasan pada beberapa istilah. Adapun istilah yang dirasa perlu diberikan penjelasan, antara lain :

1. Metode simulasi dengan media boneka tangan merupakan metode pembelajaran praktek yang menggunakan keterampilan berperan, siswa menulis karangan narasi yang sesuai dengan sikap para tokoh pahlawan fiksi dan non fiksi. Siswa yang mendapatkan undian nomer urut pertama harus maju kedepan kelas untuk menceritakan dan memperagakan dengan tema sikap para tokoh pahlawan fiksi dan non fiksi yang sesuai dengan sila ke-4. Setelah itu, siswa yang mendapat bola pertama yang harus maju pertama untuk menceritakan karangannya kemudian melemparkan bolanya kepada teman lain untuk mendapatkan giliran bercerita berikutnya. Petunjuk-petunjuk itu mengarah pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1
2. Teknik bercerita adalah cara bertutur kata dan menyampaikan cerita kepada orang lain secara lisan, agar orang lain tertarik untuk mendengarkannya dan mendapatkan hikmah dari isi cerita yang disampaikannya. Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar teknik bercerita adalah secara guru bercerita pada siswa untuk memperkenalkan hal-hal baru dan menyampaikan pembelajaran dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar siswa (Kusnaini dkk, 2004:4)
3. Media boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukunggerakan tangan dan kepala boneka, jadi pengertian media tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan

pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. (Gunarti, 2010: 5.20).