

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah Suatu usaha yang di lakukan manusia untuk mewujudkan cita-citanya, Serta mengembangkan potensi dalam dirinya secara beragama, kepribadian, akhlak, kecerdasan dan keterampilan yang di perlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara. Kemendikbud, 2003(Bektiarso, 2015: 1). Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia, pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan,wawasan,ketrampilan,keahlian tertentu kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu dalam menciptakan suatu pendidikan yang bermutu perlu mendapatkan penanganan yang lebih baik.

Pendidikan ditingkat dasar (masih usia anak-anak) merupakan kunci utama untuk peserta didik dapat meraih keberhasilan dan kesuksesan dimasa yang akan datang, karena di (SD/MI) peserta didik dapat melakukan eksplorasi-eksplorasi yang dapat menggali kemampuan yang dimiliki peserta didik. Di Era globalisasi, tidak hanya jual beli yang bersaing, pendidikan juga harus bersaing, karena dengan pendidikan, dapat menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas dan menjadi pribadi yang patuh pada aturan.

Wajib belajar yang diterapkan di Indonesia ialah 12 tahun (MI/SD, MTS/SMP, MA/SMA/SMK) gunanya untuk menambah dan mengembangkan ketrampilan atau kemampuan yang dimiliki oleh siswa (Pradata, 2015: 176). Pendidikan di SD adalah kesempatan yang sangat emas, karena dengan adanya pendidikan SD kita sebagai calon guru mampu membuat generasi muda yang lebih jenius dan kreatif serta aktif dalam belajar untuk kehidupan dimasa yang akan datang. Seperti halnya pada pembelajaran tematik integratif, berbagai mata pelajaran yang dikemas menjadi satu untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna, diingat, dan praktik langsung dengan media yang ada disekitar lingkungan.

Seperti halnya pada pembelajaran K13 di SD yang menerapkan kurikulum tersebut, kelas rendah (1,2,3) dan kelas tinggi (4,5). Didalam pembelajaran tematik integratif, dibagi menjadi empat kompetensi Matematika, PPKn, Bahasa Indonesia, Ipa, Ips, SbdP, dan Pjok. Kemampuan berbahasa Indonesia adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh warga Negara Indonesia, karena Bahasa Indonesia adalah ciri khas bahasa yang ada di Indonesia. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran pokok dalam bidang pendidikan ataupun pengajaran di SD.

Selama ini pembelajaran Bahasa Indonesia lebih sering diajarkan menggunakan teori, dibandingkan dengan praktik langsung di sekitar lingkungan sekolah. Dengan adanya tematik integratif ini, dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa. Pada hakikatnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan, ialah

keterampilan membaca, keterampilan mendengarkan, keterampilan menulis dan keterampilan berbicara.

Ketrampilan yang harus dikuasai anak SD salah satunya adalah ketrampilan berbicara, salah satu bentuk berbicara yang terkenal dimasyarakat atau kalangan SD adalah bercerita. Dengan sering berbicara antar teman sebaya, siswa akan mendapatkan kosakata atau kalimat yang baru serta kemampuan bercerita siswa lebih lancar. Menurut Hana, (Alkaaf dan Bulushi, 2017:123)” *indicated that storytelling improves pupils’ reading comprehension and suggested that oral storytelling is useful for improving learners’ self-confidence and reading skills. Since stories constitute a form of creative writing, learners should be encouraged to practise it pedagogically and extensively*”. Dapat diartikan cerita dalam bentuk lisan dapat memperbaiki keberanian siswa, Karena cerita merupakan Bentuk tulisan kreatif, peserta didik harus didorong untuk mempraktikkannya dengan pedagogis dan secara ekstensif.

Berbicara merupakan menyampaikan suatu hal ide, pikiran, seseorang kepada orang lain menggunakan lisan sehingga bertujuan dapat dicerna atau dipahami oleh orang lain. Perlu adanya pengembangan berbicara pada anak, agar dapat berkomunikasi dengan orang lain secara efektif dan efisien. Dengan pengembangan berbicara diharapkan, kemampuan bercerita untuk siswa SD dapat terlatih lebih lancar. Jadi, Berbicara termasuk suatu kegiatan lisan yang berkaitan dengan bunyi kata, kalimat atau bahasa. Berbicara salah satu alat komunikasi untuk menyampaikan berita kepada orang lain, salah satunya dengan bercerita.

Siswa SD yang memiliki kecerdasan linguistik pasti bisa diketahui oleh guru, karena siswa yang sering ataupun suka bercerita, itu salah satu siswa yang memiliki kecerdasan linguistik. Selain itu, siswa sering menceritakan benda yang berada disekitarnya dan benda yang mereka sukai dianggap seperti adik, kakak, ataupun sahabat.

Berdasarkan hasil wawancara, yang di alami siswa kelas 1 SD Negeri Teluk dengan wali kelas bernama Ibu Emi, S.Pd.SD. Pada Hari Selasa Tanggal 2 Januari 2018 diperoleh informasi bahwa Siswa kelas I SD Negeri Teluk dalam pembelajaran kemampuan bercerita siswa masih rendah. Penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa dikarenakan (1)kurang bergairah dalam belajar karena media ataupun model pembelajaran yang monoton, (2)Guru belum menggunakan banyak media dalam proses belajar mengajar, salah satunya media *puzzle*, (3)saat pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif dan kreatif, (4)siswa yang diam ditempat duduk atau sembunyi di bawah kolong meja dengan kata lain asik sendiri main dengan mainan yang di bawanya. Kondisi tersebut membuat kemampuan membaca siswa kurang efektif, (5)siswa belum terbiasa berbicara di depan kelas. Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa SD yaitu menggunakan media yang sesuai dengan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan masalah-masalah ini, maka perlu media yang menarik, media *puzzle* dalam pembelajaran. Alasannya menggunakan media *puzzle*, gunanya untuk mempermudah pemahaman siswa serta membuat siswa lebih kreatif dalam belajar. Dengan adanya media *puzzle* suatu hal yang abstrak dapat dikonkretkan, serta hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Pemilihan media *puzzle* selain menarik, dapat memusatkan perhatian siswa. Siswa akan mudah mengeluarkan ide-idenya menjadi cerita yang menarik. Selain itu media *puzzle* melatih siswa untuk menggali kreatifitas yang dimiliki siswa dapat memusatkan perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, dan siswa akan memperhatikan pembelajaran dengan hikmat (Suchahyo dan Supriyono, 2013: 1). Dapat disimpulkan media *puzzle* dapat menggali kemampuan yang dimiliki oleh siswa, salah satunya kreativitas yang dimiliki siswa, kreativitasnya dalam hal ini adalah cara siswa menyusun *puzzle* menjadi gambar yang utuh, kemudian setelah menjadi gambar yang utuh siswa akan mengeluarkan imajinasi atau idenya untuk membuat cerita yang menarik sesuai gambar yang siswa susun. Membuat pembelajaran dengan media *puzzle*, bukan hanya untuk bermain, akan tetapi juga mengasah otak untuk merangkainya serta bercerita tentang gambar yang sudah didapatnya pada *puzzle* tersebut.

Berdasarkan uraian di atas difokuskan untuk mengkaji pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas 1 SD Negeri Teluk.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan yang akan dibatasi dalam hal ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa kurang memperhatikan guru ketika proses pembelajaran, guru aktif akan tetapi siswa pasif karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru.
2. Keterampilan guru masih belum memuaskan dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi.
3. Kemampuan bercerita siswa sangat rendah, karena pembelajaran yang kurang efektif.
4. Guru belum menggunakan media pada pembelajaran kemampuan bercerita.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dalam pembatasan masalah hanya akan memfokuskan pada kemampuan bercerita siswa dalam belajar menggunakan media *puzzle* di kelas I SD Negeri Teluk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah : Adakah pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas 1 SD Negeri Teluk?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka tujuan dalam penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan bercerita siswa kelas 1 SD Negeri Teluk.

F. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumberreferensi penelitian yang relevan.
- b) Penelitian ini menggunakan media *puzzle* dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian kuantitatif dengan menggunakan media *puzzle* akan memberikan manfaat, yaitu:

- a) Bagi Peneliti
 - 1) Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.
 - 2) Mengembangkan kemampuan pengetahuan dasar
- b) Bagi Guru
 - 1) Menjadi refleksi dan bahan pertimbangan di kelas lain yang menggunakan ketrampilan berbicara dalam bercerita.
 - 2) Membuat pembelajaran lebih inovatif.

c) Bagi siswa

- 1) Melakukan pengalaman belajar yang lebih bermakna.
- 2) Termotivasi untuk belajar aktif.
- 3) Lebih kreatif dalam pembelajaran.

d) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi dan dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah tersebut.