

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu negara tidak hanya dipandang dari kemajuan ekonomi, sosial, dan sistem pemerintahannya saja. Akan tetapi, salah satu penyebab suatu negara dikatakan maju adalah adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul dalam berbagai bidang. Untuk dapat menciptakan generasi penerus bangsa dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul tersebut tentunya tidak terlepas dari peran pendidikan di dalamnya.

Pendidikan merupakan upaya yang ditempuh oleh seseorang secara sadar dan terencana untuk dapat mengembangkan potensi dirinya ke arah yang lebih baik lagi yang ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku maupun pengetahuan. Maka dari itu, pendidikan sangat penting bagi seseorang untuk dapat meningkatkan kualitas hidupnya di masa mendatang. Pendidikan tidak sekedar transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik. Akan tetapi, perlu memperhatikan berbagai hal seperti metode, strategi, dan media pembelajaran yang digunakan.

Tujuan pendidikan nasional tertuang dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 3 yang berbunyi “Tujuan pendidikan nasional diantaranya adalah dapat mengembangkan potensi diri peserta didik agar menjadi manusia yang berakarakter, berakhlak, kreatif dan inovatif, dan tentunya menjadi warganegara yang bertanggung jawab”.

Dari tujuan pendidikan nasional tersebut tentunya diharapkan tercapainya keberhasilan dalam bidang pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan tersebut, tentunya tidak dapat berjalan secara mulus dan sempurna. Kegiatan pembelajaran berhasil apabila terdapat perubahan perilaku peserta didik baik meliputi perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas tercipta dari lingkungan belajar yang kondusif sehingga semua siswa berperan aktif pada kegiatan tersebut. (Miftah Nurul Annisa, 2020)

Kenyataannya kegiatan belajar mengajar saat ini belum bisa dikatakan kondusif atau sesuai hasil yang diharapkan. Hal tersebut dikarenakan masih terdapat peserta didik yang tidak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Seperti yang kita ketahui bahwa, saat ini dunia sedang berada dalam situasi yang memprihatinkan baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.

Masa pandemi covid-19 telah membawa perubahan yang sangat signifikan terutama dalam bidang pendidikan. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara langsung sekarang dilakukan secara online atau melalui sosial media. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut pendidik maupun peserta didik dituntut untuk paham teknologi. Dengan adanya pandemi ini berdampak langsung terhadap keterampilan siswa terutama siswa kelas rendah khususnya kelas II Sekolah Dasar. Salah satu bentuk masalah keterampilan tersebut adalah keterampilan berbicara.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ni Luh Made Ari Arini, SS., M.Pd guru kelas II yaitu yang dilakukan di SD Negeri 1 Batubulan Kangin di Kecamatan Sukawati Kabupaten Gianyar pada hari Rabu, 22 September 2021

dinyatakan bahwa kendala yang dihadapi oleh guru selama proses mengajar di kelas berada pada kemampuan komunikasi atau berbicara siswa yang kurang. Ketika kegiatan pembelajaran secara daring guru hanya memberikan pembelajaran melalui wa grup sehingga interaksi siswa baik interaksi siswa dengan guru, maupun dengan teman sejawatnya rendah. Guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa vidio dari YouTobe dan kemudian dibagikan di grup kelas. Sehingga secara tidak langsung berdampak pada hasil belajar siswa. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa khususnya media yang dapat menumbuhkan keterampilan siswa untuk berkomunikasi atau berbicara, Ibu Ari Artini menyatakan:

pembelajaran yang dilakukan secara daring berakibat pada kemampuan interaksi siswa yang kurang. Khususnya siswa kurang terampil untuk berkomunikasi. Setiap satu kali dalam seminggu diadakan pertemuan secara langsung bersama siswa. pertemuan ini dilakukan setiap hari Selasa dan terjadwal dimana siswa dibagi menjadi dua sesi. Sesi pertama untuk siswa dengan nomor urut 1-20 pada pukul 08.00-09.30 wita, dan sesi kedua siswa dengan nomor urut 21-39 pada pukul 10.00-11.30 wita. Kegiatan pertemuan ini adalah kegiatan untuk mengumpulkan tugas yang telah diberikan dan kemudian diadakan tanya jawab kepada siswa. Disinilah letak permasalahannya, terdapat siswa yang tidak mau berbicara saat diajukan pertanyaan. (Hasil Wawancara Bersama Ibu Ari Artini).

Penyesuaian diri serta kemampuan siswa berakibatkan pada proses interaksi siswa yang kurang, sehingga siswa kurang percaya diri dalam berinteraksi. Selain itu, berdampak pada hasil belajar siswa yang dibuktikan ketika guru memberikan tes lisan kepada siswa dan nilai yang diperoleh siswa masih ada di bawah rata-rata kriteria minimum. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu ≥ 75 untuk nilai rata-rata, sedangkan kenyataannya sebagian siswa masih mendapatkan nilai 64 ke bawah. Kegiatan interaksi siswa mengalami permasalahan terutama disebabkan saat belajar secara daring.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi diantaranya adalah siswa hanya menyimak materi dan hanya mengerjakan tugas yang dikirimkan di WA grup. Selain itu dipengaruhi oleh media belajar yang digunakan guru yang tidak efektif untuk melatih siswa untuk aktif memberikan ide atau pendapatnya. Selain itu, terdapat berbagai faktor yang menyebabkan anak mengalami masalah dalam berkomunikasi yaitu seperti faktor internal, eksternal, dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Faktor internal yang dimaksud adalah faktor yang disebabkan oleh dalam diri siswa seperti minat, motivasi, dan juga emosionalnya. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan baik orang yang ada disekelilingnya ataupun tempat siswa tersebut tinggal.

Untuk meyakinkan peneliti, hasil wawancara dilanjutkan dengan observasi ke kelas untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran baik dari strategi, dan media pembelajaran yang digunakan guru maupun untuk mengetahui interaksi peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan pada tanggal 26 September 2021 dimana diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan motivasi siswa untuk belajar dan berkomunikasi secara langsung.
- 2) Peserta didik sebagian pasif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga suasana kelas kurang dinamis.
- 3) Peserta didik tidak percaya diri untuk berkomunikasi atau berbicara untuk mengutarakan ide, gagasan atau pendapatnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ini dapat diketahui bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian, motivasi,

minat, percaya diri, serta kemampuan berbicara siswa. Oleh karena itu, dipandang perlu melakukan penelitian pengembangan tentang media yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa di kelas rendah khususnya di kelas II. Jenis media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II Sekolah Dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut tentunya diperlukan alternatif yang harus ditempuh guna mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan interaksi siswa. Diperlukan media pembelajaran alternatif yang efektif dengan tujuan siswa dapat belajar secara aktif dan bermakna. Selain itu informasi yang disajikan semenarik mungkin untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Menurut Ely dan Gerlach (dalam Rohani, 1997:2) pengertian media ada dua bagian, yaitu dalam arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk mengambil, memproses serta menyampaikan pesan. Sedangkan dalam arti luas, yaitu kegiatan yang menciptakan kondisi sehingga memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap dari sebelumnya. (Miftah Nurul Annisa, 2020)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai perantara penyampaian pesan, ide, atau gagasan kepada penerima dengan jelas dan tepat. Penggunaan media pembelajaran boneka jari tangan bisa dijadikan alternatif untuk menyelesaikan masalah keterampilan berbicara anak. Menurut Delvi (2014:2)

boneka jari tangan merupakan boneka yang terbuat dari bahan kain flanel sesuai bentuk yang diinginkan. Boneka yang sudah dibentuk sedemikian rupa tersebut dimainkan dengan cara memasukkannya ke dalam jari tangan manusia. (Safitri, 2020)

Boneka jari tangan ini merupakan media pembelajaran yang bisa diterapkan di kelas rendah sebagai media pembelajaran dengan bermain secara edukatif yang dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa terutama untuk melatih siswa untuk berbicara dengan memainkan boneka jari tangan tersebut. Penggunaan media pembelajaran boneka jari tangan ini bisa dipadukan dengan menerapkan pendekatan pembelajaran, salah satunya yaitu menggunakan pendekatan SAVI yang merupakan singkatan dari (Somatis, Auditori, Visual, dan Intelektual). Model pendekatan SAVI ini cocok diterapkan di Sekolah Dasar dan sesuai dengan kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan pendekatan SAVI memadukan gerakan fisik seseorang atau siswa dengan kemampuan intelektual serta memanfaatkan fungsi alat indera peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran.

Pendekatan SAVI mempunyai empat komponen yaitu somatis, auditori, visual, dan intelektual. Somatis berarti kegiatan belajar dengan menggerakkan anggota tubuh dan berbuat sesuatu. Auditori berarti kegiatan belajar dengan berbicara dan memanfaatkan alat indera pendengaran. Visual berarti belajar dengan cara mengamati dan melihat secara langsung. Serta intelektual berarti kegiatan belajar untuk dapat memecahkan masalah.

Berbicara merupakan salah satu bentuk dari keterampilan dasar berbahasa. Keterampilan berbicara tentu memiliki tahapan seperti diawali dengan

keterampilan menyimak. Pada hakikatnya berbicara merupakan kegiatan berkomunikasi yang ditandai dengan adanya pemindahan pesan dari sumber ke tempat lain. Tentunya kegiatan berbicara ini memanfaatkan fungsi alat tubuh manusia seperti mulut yang merupakan faktor fisik yang dimanfaatkan sebagai alat ucap yang nantinya akan menghasilkan bunyi bahasa. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki keterampilan berbicara, sehingga berdampak pada kegiatan pembelajaran dan juga berdampak pada siswa itu sendiri. Beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya tingkat keterampilan berbicara siswa khususnya kelas II Sekolah Dasar adalah disebabkan oleh berbagai faktor seperti faktor internal yang mencakup faktor yang disebabkan dari dalam diri siswa tersebut seperti keadaan emosional, minat, bakat, maupun keadaan fisik siswa. Sedangkan faktor eksternal mencakup faktor yang disebabkan dari luar diri siswa itu sendiri. Dari permasalahan diatas, untuk membangkitkan minat dan motivasi peserta didik untuk berkomunikasi atau berbicara, perlu digunakan media pembelajaran edukatif. (Joko Sulianto et al., 2014)

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yaitu 1) Yolanda dan Nur Latifah (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Boneka Jari Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV” menyatakan bahwa, media pembelajaran boneka jari tangan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan pemerolehan rata-rata keseluruhan sebesar 4,3, dengan kategori sangat baik. 2) Rina dan Yuyarti (2017) dengan judul penelitian “Pengemangan Boneka Jari Dalam Seni Kerajinan Tangan di Kelas V Sekolah Dasar” menyatakan bahwa, boneka jari efektif

digunakan sebagai produk dengan kualitas baik pada pembelajaran SBK materi keterampilan dengan pemerolehan produk 83,125.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran boneka jari tangan yang bertujuan untuk mempermudah siswa memahami suatu materi yang diajarkan, serta melatih keterampilan siswa dalam berkomunikasi atau berbicara. Selaras dengan permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Jari Tangan Berpendekatan SAVI Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berbicara siswa kelas II di Sekolah Dasar Negeri 1 Batubulan Kangin. Faktor-faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Faktor internal yang merupakan faktor dari dalam diri siswa seperti kurangnya percaya diri siswa, rasa takut, cemas, serta minat dan motivasi siswa. Selain itu bisa disebabkan oleh keadaan fisik dan emosional siswa yang tidak stabil.
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan sekitar siswa.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik minat dan motivasi belajar siswa.

4. Kegiatan pembelajaran lebih dominan dilakukan oleh guru, sehingga siswa kurang aktif dalam menyampaikan pendapatnya yang berakibat pada kemampuan komunikasi siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini, maka perlu diperhatikan batasan masalah agar pengkajian masalah dapat mencakup masalah utama yang akan terpecahkan secara optimal. Penelitian ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Batubulan Kangin.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancangan media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Batubulan Kangin.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 1 Batubulan Kangin adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berkontribusi terhadap keilmuan khususnya terkait pendekatan SAVI (*Somatis, Auditorial, Visual, dan Intelektual*) sebagai pendekatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI, dapat membantu dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa yang berdampak pada hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pemilihan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa.

c. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran yang mencakup kemampuan berbicara anak menggunakan pendekatan SAVI.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Dalam penelitian pengembangan ini, menghasilkan sebuah produk media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI pada muatan bahasa Indonesia.
2. Media pembelajaran boneka jari tangan ini merupakan media belajar yang digunakan untuk menumbuhkan motivasi siswa berkomunikasi dengan memadukan empat komponen dalam pendekatan SAVI yaitu belajar secara somatis berarti berbuat, auditori berarti berbicara dan mendengarkan, visual berarti melihat, dan intelektual berarti mampu memecahkan masalah.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peserta didik di sekolah dasar terutama kelas rendah membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang motivasi dan minatnya dalam belajar. Namun seperti yang telah diketahui, saat ini Indonesia masih dalam situasi

pandemi covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring. Namun nyatanya kegiatan belajar mengajar daring berdampak terhadap kemampuan interaksi atau berbicara siswa. Pentingnya pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut agar siswa memiliki kepercayaan diri dan belajar aktif serta bermakna. Selain itu siswa akan termotivasi untuk aktif berinteraksi dan berkomunikasi sehingga secara langsung dapat mengatasi masalah kurangnya keterampilan berbicara siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI ini yaitu:

1. Media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI ini meningkatkan percaya diri siswa kelas II dalam berbicara.
2. Dapat membantu guru dalam mengatasi masalah siswa yang tidak mau berbicara atau berinteraksi secara langsung.

Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran boneka jari tangan berpendekatan SAVI ini adalah media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas rendah lebih tepatnya siswa kelas II Sekolah Dasar, sehingga hasil produk pengembangan ini untuk siswa kelas II Sekolah Dasar dalam mengatasi keterampilan berbicara siswa.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa materi, media, alat, dan atau strategi pembelajaran yang digunakan.
2. Berpendekatan SAVI merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan antara Somatis, Auditori, Visual dan Intelektual siswa.
3. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang melafalkan bunyi artikulasi atau kata untuk mengungkapkan gagasannya.
4. Model ADDIE merupakan akronim dari kegiatan pengembangan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi). (Tageh, dkk, 2014).

