

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Ada banyak jenis keterampilan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kaitannya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, dikenal adanya empat keterampilan dasar yang dikenal sebagai keterampilan berbahasa yang terdiri dari: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Penguasaan terhadap keempat keterampilan berbahasa ini merupakan hal yang sangat penting bagi peserta didik. Dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, keterampilan berbahasa ini seringkali menjadi kunci utama agar mereka mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas. Penguasaan terhadap keterampilan berbahasa ini akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran serta penerimaan peserta didik terhadap muatan pembelajaran lainnya (Isah Cahyani, 2012).

Pada tingkat sekolah dasar, keterampilan berbahasa ini dikembangkan serta diasah secara bertahap disesuaikan dengan usia perkembangan siswa. Untuk siswa kelas rendah yakni dari kelas I sampai dengan kelas II sekolah dasar, keterampilan berbahasa yang lebih difokuskan untuk dapat dikuasai oleh siswa terdiri dari keterampilan membaca dan menulis permulaan. Sedangkan untuk siswa kelas III sampai dengan kelas VI sekolah dasar, mulai difokuskan terhadap pengembangan keterampilan membaca dan menulis lanjutan. Sedangkan, untuk keterampilan berbicara dan menyimak telah dipelajari anak sebelum mereka memasuki usia sekolah (Siti Anisatun Nafi'ah, 2018).

Dalam upaya pengembangan keterampilan membaca dan menulis lanjutan untuk siswa di kelas III yang merupakan peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi, salah satu materi yang diajarkan yakni mengenai unsur intrinsik pada cerita fiksi. Pada materi unsur intrinsik ini, siswa dilatih untuk dapat menemukan berbagai unsur pembangun suatu cerita fiksi melalui kegiatan menyimak. Kegiatan ini tentunya menuntut siswa untuk dapat berpikir abstrak dan mengembangkan daya nalarnya. Namun, menurut tahap perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, siswa sekolah dasar digolongkan kedalam tingkat operasional konkret usia 7-11 tahun. Dimana, pada tingkatan tersebut, anak telah dapat mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak (Yatim Riyanto, 2013). Hal ini tentunya memunculkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran siswa di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 5 Gianyar pada saat guru mengajar untuk materi unsur intrinsik cerita di kelas III A, menunjukkan tingkat antusiasme serta semangat belajar yang dimiliki siswa masih sangat kurang. Sebagian besar dari mereka kurang memperhatikan penjelasan terkait materi yang diberikan guru. Hal ini salah satunya disebabkan oleh tidak adanya media pembelajaran lain selain buku ajar yang digunakan oleh guru pada saat mengajar, sehingga siswa cenderung merasa bosan serta kurang tertarik dengan suasana pembelajaran di kelas. Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran yang minim ini secara tidak langsung mempengaruhi motivasi serta minat belajar yang dimiliki siswa.

Dari hasil wawancara dengan guru kelas III A di SD Negeri 5 Gianyar, Ibu Dewa Ayu Ira Lestari S.Pd. (wawancara dilakukan pada hari Senin, 18 Juli 2022

pukul 11.30 Wita), diketahui bahwa materi unsur intrinsik cerita fiksi masih cukup sulit untuk dapat dipahami siswa. Hal ini juga nampak dari pencapaian tujuan pembelajaran untuk materi tersebut yang masih terbilang kurang. Dari total 38 orang siswa, hanya 60,52% atau sebanyak 23 orang siswa yang mendapat nilai diatas KKM yang ditetapkan oleh sekolah untuk muatan Bahasa Indonesia yakni 66. Sedangkan, apabila dibandingkan dengan kriteria PAP, hanya 39,47% atau sebanyak 15 orang siswa yang memperoleh nilai dengan kategori “tinggi”. Lebih lanjut, Ibu Dewa Ayu Ira menambahkan dalam pembelajaran terkait materi tersebut, sebelumnya belum pernah digunakan media pembelajaran baik itu media visual, audio, maupun audio visual sama sekali.

Berkaitan dengan hal tersebut, sangat penting bagi guru untuk dapat melakukan modifikasi dan memberi warna baru dalam proses pembelajaran dengan melibatkan atau berbantuan media pembelajaran yang sesuai. Gagne dan Briggs secara implisit menyebutkan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, contohnya gambar, foto, serta film (Rodhatul Jennah, 2009). Dengan menyesuaikan karakteristik siswa mengacu pada tahap perkembangan kognitif menurut Piaget, maka pemilihan media dalam proses pembelajaran harus diusahakan dalam bentuk media konkret yang dapat dilihat dan dipegang secara langsung oleh siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran dalam bentuk media 3D merupakan jenis media yang dipandang sangat sesuai dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswa kelas III untuk materi unsur intrinsik cerita ini.

Sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa tersebut, maka pengembangan media pembelajaran yang dilakukan ialah pengembangan media pembelajaran

dadu kata bergambar berbasis model *team game tournament* (TGT) muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar. Lebih lanjut, media ini dipandang perlu untuk dikembangkan karena media sejenis belum ada dan belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar.

Dalam pengembangan dadu kata bergambar ini, adapun model pengembangan yang akan digunakan ialah model pengembangan milik Hannafin and Peck. Model ini dirasa paling sesuai dalam mengembangkan produk sebab fokus pengembangan ialah untuk menghasilkan produk media pembelajaran 3D. Dalam pelaksanaannya, model pengembangan Hannafin and Peck ini terdiri dari tiga tahapan, yakni tahap I penilaian kebutuhan, tahap II desain dan tahap III pengembangan dan implementasi. Lebih lanjut, pada masing-masing tahap, akan selalu dilaksanakan kegiatan penilaian serta revisi.

Kemudian, dalam penggunaan produk ini nantinya akan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran TGT. Dengan model tersebut, siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok kecil, dimana dalam masing-masing kelompok setiap siswa saling bekerjasama dalam upaya memahami materi yang tengah dibahas. Secara tidak langsung, para siswa memiliki tanggung jawab untuk saling membantu rekan mereka dalam memahami materi yang ada.

Berdasarkan paparan tersebut, maka dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran dadu kata bergambar berbasis model TGT muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai penyebab rendahnya kompetensi pengetahuan siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar untuk materi unsur intrinsik cerita pada muatan Bahasa Indonesia. Adapun faktor-faktor yang dimaksud dapat dijelaskan sebagai berikut.

- (1) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru cenderung bersifat monoton, dimana guru hanya menggunakan satu model pembelajaran yang sama secara terus-menerus sehingga siswa merasa kurang antusias dan cepat bosan dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar.
- (2) Kegiatan pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru, dimana keterlibatan siswa masih belum begitu besar.
- (3) Peralihan proses pembelajaran dari sebelumnya daring kembali luring.
- (4) Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Secara tidak langsung, hal tersebut berpengaruh terhadap penurunan minat belajar pada diri siswa.
- (5) Pengembangan terhadap media pembelajaran untuk muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita belum banyak dilakukan.

1.3 Pembatasan Masalah

Adanya lebih dari satu permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini menyebabkan perlu dilakukannya pembatasan masalah guna memfokuskan jalannya penelitian untuk dapat memberikan penyelesaian terhadap masalah utama dengan lebih optimal. Maka dari itu, peneliti memberikan batasan terhadap

permasalahan mengenai kurangnya pengembangan terkait media pembelajaran untuk materi unsur intrinsik cerita muatan Bahasa Indonesia pada siswa kelas III. Lalu, berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut peneliti dapat mengupayakan jalannya penelitian pada pengembangan media pembelajaran dadu kata bergambar berbasis model TGT muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar Kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2022/2023.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, adapun permasalahan yang dijadikan sebagai dasar penelitian pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran dadu kata bergambar berbasis model TGT muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar Kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2022/2023?
- (2) Bagaimanakah kualitas media pembelajaran dadu kata bergambar berbasis model TGT muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar Kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2022/2023 menurut ahli dan uji coba produk?
- (3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran dadu kata bergambar berbasis model TGT muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar Kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah.

- (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran dadu kata bergambar berbasis model TGT muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar Kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2022/2023
- (2) Untuk mengetahui kualitas media pembelajaran dadu kata bergambar berbasis model TGT muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar Kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2022/2023 menurut ahli dan uji coba produk.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran dadu kata bergambar berbasis model TGT muatan Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita pada siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar Kabupaten Gianyar tahun pelajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran dadu kata bergambar ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Selanjutnya, penelitian ini pula diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini mampu memberikan sumbangan serta manfaat dalam pengembangan ilmu tentang teknologi pendidikan dan strategi pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk beberapa pihak, diantaranya.

a. Bagi Siswa

Adanya penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan nuansa baru bagi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa guna meningkatkan pemahaman mereka tentang materi unsur intrinsik cerita pada muatan Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan yang berupa media pembelajaran dadu kata bergambar dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai suatu media yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi terkait unsur intrinsik cerita muatan Bahasa Indonesia pada siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Dengan adanya pengembangan terhadap media pembelajaran dadu kata bergambar ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan dalam pengambilan keputusan terhadap penggunaan atau pemanfaatan berbagai media guna menunjang proses pembelajaran di sekolahnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau referensi untuk melakukan penelitian serupa atau media pembelajaran lain yang dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait materi unsur intrinsik cerita pada muatan Bahasa Indonesia.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran dadu kata bergambar. Dadu ini didesain untuk dapat dimainkan oleh siswa selayaknya permainan dadu pada umumnya, namun dengan modifikasi tertentu pada sisi-sisi dadu. Dadu ini dapat dijadikan media pembelajaran pada siswa kelas III guna membantu mereka dalam memahami materi unsur intrinsik cerita sebagai salah satu muatan Bahasa Indonesia. Lebih lanjut, spesifikasi produk pengembangan media dadu kata bergambar ini yaitu:

- (1) Produk ini berupa dadu yang berbentuk bangun ruang kubus seperti halnya dadu pada umumnya. Hanya saja, setiap sisi dadu telah dimodifikasi dan diberikan gambar serta tulisan yang berguna untuk memberikan rangsangan dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi unsur intrinsik cerita sebagai muatan Bahasa Indonesia.
- (2) Gambar dan tulisan pada keenam sisi dadu dibuat dengan menyesuaikan beberapa unsur intrinsik cerita yang ada dalam muatan Bahasa Indonesia. Satu dadu hanya memuat satu unsur intrinsik tertentu pada keenam sisinya.
- (3) Produk ini dibuat dari kertas karton dan kertas manila yang kemudian dilipat hingga membentuk sebuah kubus.
- (4) Kelebihan dari produk ini ialah produk yang terbuat dari kertas karton dan kertas manila menjadikan produk ini memiliki warna yang beragam. Selain itu, produk yang mengusung konsep permainan dadu mampu menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran utamanya dalam upaya peningkatan pemahaman terhadap materi unsur intrinsik cerita.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam kegiatan pembelajaran, adanya media pembelajaran dapat menunjang jalannya proses belajar mengajar, tak terkecuali dalam kaitannya untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi unsur intrinsik cerita muatan Bahasa Indonesia. Dalam menyampaikan materi unsur intrinsik cerita pada siswa, akan sangat baik apabila guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dalam menunjang keberlangsungan prosesnya. Hanya saja, belum banyak media pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan membantu siswa dalam mempelajari materi terkait. Alhasil, guru-guru biasanya hanya mengajar secara konvensional dengan hanya berpegangan pada buku ajar tanpa adanya penggunaan media pembelajaran guna menunjang jalannya proses pembelajaran dan penyampaian materi.

Guna membantu upaya peningkatan pemahaman siswa mengenai unsur intrinsik cerita, maka dikembangkan suatu media pembelajaran yang mampu merangsang daya pikir siswa serta memotivasi mereka dalam proses belajar di kelas. Media dimaksud berupa dadu yang dilengkapi dengan kata-kata serta gambar yang memuat unsur-unsur intrinsik suatu cerita. Pengembangan media dadu kata bergambar ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih belum bisa lepas sepenuhnya dari kegiatan bermain. Dengan demikian, media dadu kata bergambar ini mampu memfasilitasi karakteristik siswa usia sekolah dasar tersebut dengan cara mengemas materi pelajaran dalam bentuk suatu media permainan. Dengan adanya media dadu kata bergambar ini, dapat memunculkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan. Perasaan nyaman dan senang

selama belajar ini secara tidak langsung dapat menjadikan siswa lebih cepat menangkap serta mempelajari materi atau bahan ajar yang diberikan. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran dadu kata bergambar untuk siswa sekolah dasar ini tentunya sangat penting untuk dilakukan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki beberapa asumsi yang meyakinkan untuk dilakukannya pengembangan terhadap produk, diantaranya:

- (1) Para siswa sudah tidak asing dengan dadu yang telah banyak dikenal sebagai salah satu permainan yang digemari anak-anak.
- (2) Adanya penggunaan media pembelajaran berupa dadu kata bergambar ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang masih gemar bermain dan tertarik dengan hal-hal yang memiliki warna beragam sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi unsur intrinsik cerita.
- (3) Ahli yang dilibatkan telah memiliki pemahaman yang baik terkait media yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini juga memiliki keterbatasan dalam pengembangan, meliputi:

- (1) Produk yang dikembangkan hanya dapat memuat beberapa unsur intrinsik cerita.
- (2) Media dadu kata bergambar ini terbuat dari bahan kertas, sehingga rawan rusak.
- (3) Media pembelajaran yang dibuat hanya disesuaikan dengan karakteristik

siswa kelas III di SD Negeri 5 Gianyar, sehingga apabila hendak digunakan di sekolah lain dengan karakteristik siswa yang berbeda, media pembelajaran perlu dimodifikasi lebih lanjut.

1.10 Definisi Istilah

Guna menghindarkan dari adanya kesalahpahaman terhadap berbagai istilah dalam penelitian pengembangan ini, maka pendefinisian terkait istilah-istilah yang digunakan pun dilakukan. Lebih lanjut, adapun istilah dimaksud, diantaranya:

- (1) Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran atau produk lain yang digunakan dalam menunjang kegiatan pendidikan dan pembelajaran.
- (2) Dadu kata bergambar adalah suatu media pembelajaran yang terbuat dari kertas dan dilipat hingga membentuk kubus, dimana setiap sisi kubus tersebut kemudian ditempelkan kata-kata serta gambar yang memuat unsur-unsur intrinsik dalam cerita.
- (3) Unsur intrinsik cerita adalah berbagai unsur yang membangun suatu cerita dari dalam.
- (4) Model pembelajaran TGT adalah suatu model pembelajaran dimana para siswa belajar dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang anggotanya saling bekerjasama serta membantu sama lain dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.
- (5) Model Hannafin and Peck adalah model penelitian pengembangan yang tersusun atas tiga tahapan utama, yakni tahap I penilaian kebutuhan, tahap II desain dan tahap III pengembangan dan implementasi.