

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan memberikan kemampuan dasar bagi anak didik yang meliputi, “baca-tulis-hitung”. Empat komponen kemampuan bahasa Indonesia yang terdiri dari aspek kemampuan menulis, kemampuan membaca, kemampuan mendengarkan, dan kemampuan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan, tidak hanya penting dalam kehidupan pendidikan, tetapi juga penting dalam kehidupan masyarakat. Karena dengan berbicara seseorang bisa menyampaikan informasi atau maksud keinginan kepada orang lain. Bagi sebagian orang, berbicara atau mengungkapkan pikiran secara lisan merupakan hal yang saangat sulit, tumbuhnya rasa minder dan takut salah saat berbicara akan menyebabkan sebagian orang menganggap bahwa berbicara didepan umum itu menjadi suatu hal yang sangat menakutkan.¹

Salah satu aspek perkembangan anak yang juga penting untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan bahasa anak. Perkembangan bahasa adalah meningkatnya kemampuan penguasaan alat komunikasi baik lisan maupun

¹ Syarif hidayat. *Teori Dan Prinsip Pendidikan*. (Tangerang:PT Pustaka.2013), hlm. 157

tulisan (kemampuan verbal) maupun menggunakan tanda-tanda isyarat. Kemampuan verbal anak lebih terstimulasi secara efektif pada saat guru melakukan semacam tes pada anak untuk menceritakan kembali isi cerita. Dari sisi anak belajar berbicara, menuangkan kembali gagasan dan perasaan yang telah didengarnya dengan gayanya sendiri. Anak yang menyadari kekuatan kata-kata akan berusaha memperbaiki apabila kurang tepat, dan meningkatkannya apabila memperoleh penguatan. Cerita membuat anak menyadari arti pentingnya berdialog dan menuangkan gagasan dan perasaan keinginannya (Ekspresi) dengan kata-kata yang baik.²

Musfiroh menyatakan manfaat kegiatan bercerita adalah mengasah imajinasi anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, aspek sosial, moral, kesadaran beragama, emosi, semangat berprestasi dan melatih konsentrasi anak. Dalam islam, metode cerita juga sebenarnya diisyaratkan dan dikenalkan Allah SWT kepada Rasulullah melalui Al-Qur'an, dalam Al-Qur'an surat Hud ayat 120 disebutkan:

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُنَبِّئُ بِهِ فُؤَادَكَ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya: *“Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami*

² Sunarto dan Agung Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta:Rineka Cipta,2013) h.137

teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman”.

Kandungan dalam ayat ini mencerminkan bahwa cerita yang ada dalam Al-Qur’an merupakan cerita-cerita pilihan yang mengandung nilai pedagogis, dan kebenaran serta mengandung pengajaran untuk kita terapkan dalam dunia pendidikan.³

Melihat hal ini, peneliti bermaksud memanfaatkan media buku gambar tiga dimensi sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan siswa dalam berbicara. Hal positif yang dapat diperoleh dari penggunaan media gambar ialah bahwa dengan gambar, pikiran siswa akan dipenuhi oleh ide atau gagasan dan informasi yang mempermudah siswa dalam berbicara karena mereka tidak lagi merasa kebingungan dan kesulitan dalam menentukan apa yang harus mereka sampaikan. Sebuah gambar merupakan sarana yang baik untuk memancing, mendorong atau memotivasi siswa untuk berbicara.

Menjadi manusia yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, peserta didik harus melakukan pembelajaran, baik formal, non formal ataupun informal. Seperti yang terdapat dalam surat at-Taubah (9): 122 yang berbunyi:

³ Departemen Agama RI, *Al-Quran Bayan*, (Jakarta: Al-Quran Terkemuka, 2019).

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَآئِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾

Artinya: “Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.”

Makna dari ayat di atas adalah Allah SWT memerintahkan umat Islam untuk menuntut ilmu bukan hanya berperang, agar umat Islam mempunyai ilmu pengetahuan yang maju sehingga tidak dibodohi oleh agama lain.

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Arsyad (2006:3) menyatakan pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa media

adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima. Berdasarkan definisi media secara umum, dapat dibangun definisi media pembelajaran secara terpisah. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien.

Media buku gambar tiga dimensi merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi. Sekilas tiga dimensi hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan tehnik melipat kertas. Walau demikian origami lebih memfokuskan diri pada menciptakan objek atau benda sedangkan tiga dimensi lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara lebih berbeda baik dari sisi perspektif/dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak.

Media ini diharapkan peserta didik dapat untuk menggunakan daya indera pendengarannya secara maksimal. Peserta didik tidak hanya membaca sebuah cerita, mereka dapat berinteraksi dengan cerita yang disampaikan dalam buku dan ikut aktif sebagai pelaku, baik itu melalui sentuhan maupun pengamatan dari unsur kejutan yang dimiliki buku gambar Tiga Dimensi ini dapat menumbuhkan rasa penasaran Peserta didik terhadap kelanjutan cerita.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD bagi siswa adalah untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Indonesia. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan keterampilan kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa.

Selain itu, tujuan umum pembelajaran sebuah Bahasa adalah memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Dengan pembelajaran Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusasteraan merupakan salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut.

Permasalahan dalam pelaksanaan mata pelajaran Bahasa Indonesia, salah satu diantaranya adalah ada suatu kecenderungan dimana bahan ajar Bahasa Indonesia yang tidak terlalu menarik sehingga siswa tidak terlalu memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang variatif. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah.

Dapat diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan Sarana pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa serta Sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya. Guru sebagai pelaksana dan pengelolah pembelajaran di sekolah, dituntut untuk dapat merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi aspek-aspek yang mencakup dalam pembelajaran.⁴

Permasalahan tersebut juga terjadi di kelas III SD Negeri 05 Kota Bengkulu dari hasil observasi awal berupa wawancara dengan guru, pada tanggal 1 November 2022 menunjukkan bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa cenderung pasif, jika ditanya oleh guru hanya beberapa siswa yang berusaha menjawab sedangkan siswa lainnya hanya diam saja. Siswa kurang memiliki rasa percaya diri, keberanian untuk menjawab pertanyaan karena takut jawabannya salah. Siswa juga kurang memiliki motivasi dalam

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasa*, (Jakarta: Kencana, 2013).

mengikuti proses pembelajaran karena guru masih menggunakan metode konvensional dan jarang memakai media pembelajaran (hanya memakai media papan tulis dan buku Tematik).⁵

Hal ini membuat siswa menjadi jenuh dengan pembelajaran dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia juga belum maksimal. Oleh karena itu perlu diadakan pengembangan media pembelajaran peningkatan kualitas proses pembelajaran agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Di SDN 05 Kota Bengkulu ini sendiri belum pernah menggunakan media pembelajaran berbentuk Buku Tiga Dimensi, di SD ini masih menggunakan media berbentuk video, sehingga peneliti mengatasi masalah tersebut dengan menerapkan media gambar sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan mengembangkan media Buku Gambar Tiga Dimensi agar siswa termotivasi dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang bagus, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Tiga Dimensi Pada Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SDN 05 Kota Bengkulu”**.

⁵ Observasi Awal, Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru, pada tanggal 1 November 2022.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain produk media pembelajaran buku gambar tiga dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu?
2. Bagaimana hasil uji coba kelayakan media pembelajaran buku gambar tiga dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu?
3. Bagaimana hasil uji kepraktisan media pembelajaran buku gambar tiga dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan masalah diatas sebagai berikut:

1. Untuk Mengembangkan desai produk media buku gambar Tiga Dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu.
2. Untuk Mengetahui hasil uji kelayakan buku gambar Tiga Dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu.
3. Untuk Mengetahui hasil uji kepraktisan buku gambar Tiga Dimensi pada materi dongeng siswa kelas 3 SDN 05 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis
 - a. Dapat menjadi bahan kajian dan bahan untuk penelitian lanjutan bagi mahasiswa.
 - b. Menambah referensi penelitian dalam bidang media pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Praktis
 - a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dan menjadi variasi baru dalam pengajaran Bahasa Indonesia.
 - b. Bagi siswa, penelitian ini dapat digunakan untuk mempermudah dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia.
 - c. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk meneliti media yang sama.

E. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi :

1. Siswa lebih mudah dalam menerima informasi melalui media buku gambar Tiga Dimensi.
2. Tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu siswa sebagai pendukung proses pembelajaran.

3. Tersedianya media pembelajaran berbasis visual yang di desain khusus untuk siswa kelas 3 pada mata pelajaran Tematik.

F. Spesifikasi produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran buku gambar Tiga Dimensi. Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pembelajaran siswa kelas 3 di SDN 05 Kota Bengkulu Media yang dikembangkan sesuai dengan KI, KD dan Indikator. Buku gambar Tiga Dimensi yang akan peneliti kembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

