

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Samino, 2012: 35).

Sedang menurut UU nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab". Berdasarkan bunyi UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003, pasal 3 tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan Indonesia adalah untuk mencerdaskan, dan menanamkan akhlak mulia.

Berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional tersebut, salah satu tolok ukur kecerdasan adalah memiliki daya ingat yang baik. Pembelajaran dan

ingatan mempresentasikan dua sisi dari mata uang yang sama. Pembelajaran bergantung pada ingatan untuk “permanensi”-nya, dan ingatan tidak akan memiliki ”isi” tanpa pembelajaran (Gross, 2012: 333). Sejalan dengan pernyataan gross, blackmore (Gross, 2012: 333) mengekspresikan arti penting fundamental ingatan dalam sebuah pernyataan, tanpa kapasitas untuk mengingat dan belajar, sulit dibayangkan seperti apakah kehidupan ini, dan apakah itu bisa disebut hidup. Tanpa ingatan kita hanya menjadi hamba waktu. Mungkin tidak akan ada bahasa, seni, ilmu pengetahuan, budaya. Peradaban itu sendiri adalah hasil penyulingan dari ingatan manusia.

Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Guru diharapkan mampu menjadi salah satu sumber informasi yang baik bagi siswa. Namun yang terjadi justru guru sering membuat proses pembelajaran menjadi kaku, tidak lagi mengutamakan penumbuhan ide kreatif siswa. Karena guru hanya menggunakan bahan ajar di dalam buku saja, tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran sangatlah dibutuhkan didalam pelaksanaan belajar mengajar di kelas, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Ada tiga substansi dasar pembelajaran bahasa Indonesiamenurut kurikulum 2013 yang dilaksanakan untuk kelas V SD Negeri Kecik 2, yaitu pengajaran, bimbingan dan latihan. Ketiga substansi tersebut harus diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga akan terwujud pembelajaran yang baik di dalam kelas. Dengan adanya ketiga aspek

tersebut di dalam pembelajaran, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang lengkap baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor.

Namun selama ini pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya menggunakan buku sebagai sumber informasi bagi siswa. Hal ini membuat Bahasa Indonesia menjadi pelajaran yang menjenuhkan. Tidak adanya media pembelajaran yang baik dapat mengakibatkan siswa memiliki daya ingat yang kurang baik. Daya ingat dapat didorong dengan informasi audio visual yang cukup. Untuk itu sebuah media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran sangatlah dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Menurut Bruner (1966) di dalam (Azhar, 2011: 7) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/ gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Tingkatan utama modus belajar ini diterangkan dalam (Azhar, 2011: 7-8) sebagai berikut: pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata 'simpul' dipahami dengan langsung membuat 'simpul'. Pada tingkatan kedua *iconic* (artinya gambar atau image), kata 'simpul dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat 'simpul' mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya, pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata 'simpul dan mencoba mencocokkannya dengan 'simpul' pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat 'simpul'. Ketiga tingkatan ini saling berinteraksi

dalam upaya memperoleh ‘pengalaman’ (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran merupakan hal yang sangat membantu siswa dalam belajar dan dapat mempermudah mereka untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru dalam suatu pembelajaran.

Untuk itu media wayang kulit sangat diperlukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, pada khususnya untuk menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia. Media wayang kulit dianggap sesuai karena dapat mencakup tiga tingkatan modus belajar yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/ gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

Berdasarkan observasi awal pada kelas V SD Negeri Kecik 2, menunjukkan adanya ketidak optimalan dalam proses pembelajaran oleh guru. Khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Guru memberikan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media kreatif apapun. Hal ini sangat tampak pada proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat ditemukan beberapa kelemahan yaitu: (1)metode pembelajaran yang masih konvensional, (2)daya ingat siswa yang masih rendah, (3)kondisi proses belajar mengajar yang tidak menyenangkan, (4)hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas V SD Negeri Kecik 2 ini masih belum memenuhi KKM yang ditentukan sekolah.

Hal ini diperkuat saat observasi pada tindakan awal dengan melihat tujuh indikator daya ingat siswa kelas V SD N Kecik 2 yang masih rendah, antara lain: 1)Menyebutkan nama tokoh dalam cerita (54%), 2)Mejelaskan setting cerita (52%), 3)Menjelaskan isi cerita(50%), 4)Menjelaskan tanggapan sendiri tentang cerita (49%), 5) Menjelaskan tema cerita(50%), 6) Menjelaskan pesan yang terkandung dalam cerita (46%), 7) Kemampuan siswa dalam menghafal isi materi yang disampaikan (45%).

Oleh karena itu dari hasil observasi awal diatas pentingnya pelajaran Bahasa Indonesia dan masih banyaknya kelemahan pada proses pembelajaran di SD Negeri Kecik 2 inilah, sangat diperlukan sebuah media untuk membantu meningkatkan daya ingat siswa. Sehingga diharapkan dengan meningkatnya daya ingat siswa akan berakibat positif dalam pencapaian hasil belajar siswa. Media yang sesuai dengan materi dan dapat meningkatkan daya ingat ini adalah media wayang kulit.

Wayang kulit dipilih menjadi sebuah media karena ini dapat menjadi media yang baik. Dengan wayang kulit guru dapat menyampaikan materi pelajaran Bahasa Indonesia dengan gaya pengajaran yang lebih menarik perhatian siswa. Selain itu dengan media ini juga dapat menambah informasi yang berupa audio visual yang cukup, sehingga diharapkan mampu meningkatkan daya ingat siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul ” PENERAPAN MEDIA WAYANG KULIT UNTUK MENINGKATKAN DAYA INGAT PADA

MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN
KECIK 2 KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014.”

B. Pembatasan Masalah

Guna menghindari kesalahfahaman serta demi keefisiennan sekaligus mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dalam penelitian maka masalah-masalah yang ada pada penelitian ini perlu dibatasi. Dengan pembatasan masalah, sehingga diharapkan penelitian dapat terarah dan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan daya ingat siswa kelas V SD Negeri Kecik 2 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dibatasi sejauh mana pemahaman dan keterampilan siswa menyelesaikan soal-soal latihan.
2. Media yang digunakan untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas V SD Negeri Kecik 2 adalah melalui media wayang kulit.
3. Penerapan media wayang kulit untuk meningkatkan daya ingat siswa kelas V SD Negeri Kecik 2 tahun ajaran 2013/2014.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Apakah dengan penerapan media wayang kulit dapat meningkatkan daya ingat siswa

dalam belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri Kecik 2 kabupaten Sragen?”

Adapun peningkatan daya ingat dapat diukur dengan indikator sebagai berikut (Makhfuddin, 2008: 6):

- a. Keterampilan siswa mengerjakan soal-soal latihan.
- b. Kemampuan siswa dalam menghafal isi materi yang disampaikan.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya ingat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media wayang kulit pada siswa kelas V SD Negeri Kecik 2 Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini selesai diharapkan dapat memberikan suatu kesimpulan yang berguna. Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada peningkatan daya ingat siswa melalui media wayang kulit.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.
- 3) Siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

- 1) Guru lebih termotivasi untuk membuat dan menerapkan media pembelajaran yang lebih kreatif, sehingga materi pelajaran akan lebih menarik.
- 2) Bahan refleksi guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran terkait dengan peningkatan daya ingat siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.
- 2) Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan SD Negeri Kecil 2.