

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan interaksi antara guru dengan siswa dalam upaya membantu siswa mencapai tujuan-tujuan dalam pendidikan. Interaksi dalam pendidikan dapat berlangsung di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat (Sukmadinata, 2010: 1). Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan visi dari pendidikan nasional yaitu terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berubah-ubah (Rusman, 2014: 3)

Kegiatan pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Keberhasilan pembelajaran tak lepas dari peran guru. Menurut Darmadi (Sugiyanto, 2015:57) di dalam pembelajaran, guru memiliki peran penting dalam mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Guru yang profesional harus mampu mendesain pembelajaran, menyampaikan materi pembelajaran yang menarik serta memotivasi siswa menerapkan berbagai model pembelajaran dan mengelola kelas. Guru harus melakukan evaluasi untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari bidang studi. Salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, baik dari tingkat sekolah hingga keperguruan tinggi. Untuk itu dengan mudah mengikuti proses belajar mengajar sehingga benar-benar bisa memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan suatu keterampilan berbahasa yang memadai. Mengingat pentingnya mempelajari Bahasa Indonesia, menjadikan Bahasa Indonesia sebagai bidang studi wajib pada setiap jenjang pendidikan.

Namun sampai saat ini masih banyak peserta didik yang merasa pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan, yang menjadikan peserta didik bermalasan dan menganggap remeh pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia menitik beratkan pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia tentang belajar komunikasi dan belajar sastra untuk dapat menghargai dan memahami manusia dan nilai-nilainya. Saat mulai memasuki masa sekolah dasar, membaca akan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Salah satu pelajaran yang erat kaitannya dengan membaca adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Aspek-aspek yang terdapat dalam pelajaran Bahasa Indonesia mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Tidak hanya berkaitan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, membaca juga berkaitan dengan proses belajar pada mata pelajaran lain.

Dengan demikian maka perlulah suatu kemampuan dan keterampilan berbahasa Indonesia dengan baik dan tepat, khususnya pada kemampuan memahami bacaan. Berdasarkan hasil dari observasi masalah mendasar yang dihadapi oleh guru kelas III SDN Plumbon 1 pada pembelajaran bahasa Indonesia adalah rendahnya kemampuan membaca pemahaman pada siswa, terutama pada pembelajaran membaca teks cerita. Hal ini ditandai dengan siswa yang memperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia pada pembelajaran membaca teks cerita, dengan hasil belajar kurang dari nilai KKM yaitu 70 untuk mata pembelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak dibandingkan dengan siswa dengan siswa yang memperoleh nilai setara atau lebih dari nilai KKM 70. Sehingga dikatakan siswa masih kesulitan dalam memahami dan menjawab pertanyaan berkaitan teks cerita dan menjelaskan kembali isi teks cerita yang sudah di baca tersebut. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Mukhlisina (2017) mengatakan bahwa siswa kurang tertarik membaca, siswa tidak memperhatikan ketika temannya membaca, kemampuan siswa menjawab pertanyaan berkaitan teks yang sudah dibaca masih rendah, dan siswa kesulitan menceritakan kembali teks yang telah dibaca. Rismawati(2016:10) juga menyatakan bahwa di kelas III SD N Bangunrejo 2 anak mengalami kesulitan

dalam memahami kalimat yang dibaca dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan. Berdasarkan hasil asesmen diketahui anak baru mampu memahami 1 kalimat sederhana dengan bantuan lisan. Siswa belum mampu menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan bacaan secara mandiri. Perbedaan penelitian saya dengan penelitian terdahulu adalah siswa yang enggan saat pelajaran membaca sehingga kurangnya pemahaman siswa untuk menyelesaikan materi yang disajikan dalam aspek membaca.

Para guru seharusnya menerapkan model pembelajaran yang tidak hanya membuat proses pembelajaran menarik tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam membelajarkan siswa diperlukan model pembelajaran yang baik, tepat, bervariasi dan menyenangkan agar materi pembelajaran yang diajarkan dapat dipahami oleh siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia SD dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran kooperatif peserta didik tidak hanya belajar tentang sebuah materi tetapi juga bekerjasama dengan peserta didik yang lain untuk memecahkan permasalahan dalam belajar. Selain itu kondisi menyenangkan juga dapat tercipta dalam ruang kelas, karena peserta didik juga dapat bermain serta belajar di dalam kelas. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat menciptakan kondisi menyenangkan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran tipe *make a match*. Model *make a match* merupakan salah satu jenis dari model dalam pembelajaran kooperatif dengan ciri khusus menggunakan kartu dalam pelaksanaannya (Rusman, 2014: 223). Kegiatan pembelajaran dalam model *make a match* ini dilakukan dengan cara memecahkan kartu soal yang telah diberikan oleh guru kemudian mencari pasangan dari kartu soal yang dimiliki. Mencari pasangan yang dimaksud adalah mencari kartu jawaban yang dilakukan oleh peserta didik pemegang kartu soal. Setelah mendapatkan pasangannya, peserta didik ditunjuk untuk

mempresentasikannya di depan kelas. Pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik aktif dan proses pembelajaran tidak membosankan. Selain itu ada juga pembelajaran kooperatif yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran tipe *talking stick*. Shoimin (Idrus N. A. 2017:87) mengatakan bahwa *talking stick* adalah metode yang pada awalnya digunakan oleh penduduk asli Amerika. Teknik *talking stick* pertama kali dikenal sebagai Native American Technique untuk membuat semua orang mengutarakan pendapat mereka selama rapat dewan, sejenis pertemuan suku (Anggraini, A. N., & Fitrawati.2016:27). Model *talking stick* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang membutuhkan keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan yang ditujukan. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat, siapa yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pokoknya (Tharmizi 2010).

Dari uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian eksperimen dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model *Make And Match* Dengan Model *Talking Stick* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN Plumbon 1”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kemampuan dalam membaca pemahaman siswa kelas III di SDN Plumbon 1 rendah.
2. Penerapan model pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kurang bervariasi.
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dan *talking stick*

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini agar dapat dilakukan secara lebih fokus dan mendalam. Peneliti membatasi permasalahan sebagai

berikut: (1) Populasi penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN Plumbon 1; (2) Penelitian ini memfokuskan pada penerapan model pembelajaran *make a match* dan model *talking stick* terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian difokuskan pada model pembelajaran *make a match* dan model pembelajaran *talking stick* karena peneliti ingin menguji keefektifan model pembelajaran *make a match* dengan model pembelajaran *talking stick* terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah penggunaan model pembelajaran *make a match* efektif terhadap kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Plumbon 1.
2. Apakah penggunaan model pembelajaran *talking stick* efektif terhadap kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Plumbon 1.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendiskripsikan penggunaan model pembelajaran *make a match* efektif terhadap kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Plumbon 1.
2. Untuk mendiskripsikan penggunaan model *talking stick* efektif terhadap kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Plumbon 1.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SDN Plumbon 1 ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis

Pembelajaran melalui model *make a match* dengan model *talking stick* diharapkan dapat memberi wawasan dalam bidang ilmu pengetahuan dan pendidikan, serta sebagai bahan masukan untuk memperbaiki kualitas

pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi guru

Penerapan model pembelajaran *make a match* dan model *talking stick* diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

b. Manfaat bagi siswa

Penerapan model pembelajaran *make a match* dan model *talking stick* diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat menumbuhkan minat dan keaktifan siswa dalam proses belajar.

c. Manfaat bagi peneliti

Menjadi referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik lagi dalam menerapkan model pembelajaran *make a match* dan model *talking stick*.