

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi manusia. Pendidikan yang ditempuh oleh manusia merupakan upaya seseorang untuk meningkatkan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Sebuah mutu pendidikan sangat tergantung pada program pendidikan yang dilaksanakan. Mutu pendidikan dapat diperoleh dari tenaga pengajar yang benar-benar dapat melaksanakan program pendidikan dengan baik. Selain itu, pendidikan merupakan salah satu faktor fundamental yang berperan menentukan masa depan kehidupan manusia. Pendidikan menurut Syafrina (2017) harus mampu menjadi motor penggerak yang menentukan maju mundurnya suatu proses pembangunan dalam segala aspek, baik sosial, politik maupun budaya. Tujuan pendidikan adalah untuk mencapai tujuan pribadi yang lebih baik di masa depan.

Belajar dan mengajar tidak hanya ditunjang dari sarana dan prasarana yang ada, idealnya juga dari pendekatan, metode, teknik dalam pembelajaran yang dikuasai oleh guru. Menurut Kompri (dalam Tatang, 2022) Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas, oleh karena itu upaya perbaikan apapun yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak akan

memberikan sumbangan yang signifikan tanpa didukung oleh guru yang profesional dan berkualitas. Perbaikan kualitas pendidikan harus berpangkal dari guru dan berujung pada guru pula. Berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar di sekolah dapat diukur dari bermacam-macam cara seperti prestasi belajar siswa, hasil belajar siswa, motivasi siswa dan juga motivasi berprestasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Dari bermacam-macam cara tersebut salah satunya terdapat prestasi belajar siswa. Prestasi pada dasarnya adalah hasil kerja atau pencapaian dari apa yang telah diupayakan dengan sungguh-sungguh oleh seseorang dalam jangka waktu tertentu. Tinggi rendahnya prestasi seseorang ditentukan oleh tinggi rendahnya minat yang dimilikinya. Semakin tinggi minat yang dimiliki seseorang akan mendorongnya untuk melakukan usaha yang lebih giat untuk mencapai prestasi tertinggi, dan sebaliknya seseorang yang memiliki minat belajar rendah akan masa bodoh dengan prestasi yang diperolehnya tanpa melakukan usaha apapun.

Menurut Slameto (dalam Haryati, 2015) minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa diperhatikan secara terus-menerus yang disertai rasa senang dan akhirnya diperoleh rasa puas. Menurut Syah (2013) minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sedangkan Djaali (2012) berpendapat bahwa minat yang besar (keinginan yang kuat) terhadap sesuatu merupakan

modal besar untuk mencapai tujuan. Minat merupakan kecenderungan seseorang dan keinginan yang besar untuk memperhatikan sesuatu yang membuat seseorang tersebut merasa tertarik dengan kesadaran diri tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa. Minat merupakan perasaan suka dan tertarik pada hal ataupun aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Dengan minat seseorang akan menerima suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka makin besar pula minat.

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa bagaimana untuk melihat hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Jika siswa memiliki minat untuk belajar, maka rasa ingin tahu dan antusiasme siswa akan memotivasi mereka untuk terus belajar. Siswa yang memiliki tingkat minat belajar yang tinggi akan lebih cenderung mengambil apa yang diajarkan guru karena mereka termotivasi, memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi, dan memiliki keinginan yang kuat untuk mewujudkan cita-citanya. Sedangkan siswa yang memiliki minat belajar yang rendah, cenderung tidak ingin tahu dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru sehingga mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal.

Pembelajaran efektif adalah kegiatan yang bermanfaat bagi siswa melalui penggunaan langkah-langkah yang tepat. Chrisyarani (2018) mengemukakan bahwa untuk membangkitkan minat belajar siswa, guru harus

dapat menerapkan metode pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang menarik juga dapat didukung melalui penerapan media yang dapat menarik minat siswa. Untuk itu, dalam upaya menciptakan pengalaman belajar yang menarik, guru harus mampu mengidentifikasi media pembelajaran yang tepat untuk mencapai proses belajar mengajar yang efektif. Media adalah orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan suasana yang dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arsyad, 2013). Selama proses pembelajaran, guru hendaknya mendukung siswa dengan menggunakan dan mengembangkan bahan ajar untuk pembelajaran yang efektif (Permatasari, 2019). Hal ini sesuai dengan pendapat (Prananta dkk, 2017) bahwa guru hendaknya menggunakan dan mengembangkan bahan ajar yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa untuk pembelajaran yang efektif.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan sikap siswa adalah media *Hand Puppet* atau boneka tangan. Farnham (dalam Nurazila Sari, 2020) mengatakan bahwa : “*The hand puppet is the simplest kind of puppet there is as far as construction goes. Something round for the puppet’s head, a rag for its clothes and to cover the puppeteer’s hand and, with a hole in the cloth and the head for the puppeteer’s finger, a potential actor is born*”. Boneka tangan adalah jenis boneka paling sederhana yang ada sejauh perjalana konstruksinya. Sesuatu membulat untuk kepala boneka itu, kain pada pakaiannya untuk menutupi

tangan dalang dan dengan lubang di kain dan kepala untuk jari dalang, seorang aktor potensial lahir.

Menurut Sukidi (2015) boneka tangan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk berani mengungkapkan atau mengutarakan perasaan dan gagasannya. Media pedalangan merupakan media audiovisual. Melalui penggunaan media pedalangan telah menunjukkan keefektifan dalam pembelajaran. Oleh karena itu pemberian materi melalui boneka dapat menarik perhatian siswa, siswa juga ikut serta dalam permainan boneka dengan cara memainkannya yang dapat meningkatkan daya imajinasi anak.

Siswa kelas 4 merupakan siswa yang tergolong dalam kelas tinggi dalam lingkup SD (sekolah dasar). Banyak kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa kelas 4, diantaranya mampu mendengarkan dengan baik, mampu menulis dengan benar, mampu membaca dengan cepat, dan mampu berbicara menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat. Guru yang mengajar kelas 4 memiliki tanggung jawab yang besar untuk membantu anak didiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan. Agar mencapai kompetensi yang diharapkan tentunya siswa harus memiliki semangat belajar yang tinggi, disiplin belajar yang tinggi, motivasi belajar yang tinggi, minat belajar yang tinggi, dan yang tidak kalah penting harus memiliki motivasi berprestasi yang tinggi.

Siswa kelas 4 dalam kegiatan pembelajaran, sangat berbeda dibandingkan dengan kelas yang lain. Hal ini karena kurikulum yang dipakai

di kelas 4 menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga Pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Project untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah project tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 diharapkan dapat mengembangkan pemahaman konsep, rasa ingin tahu, dan keterampilan. Oleh karena itu pembelajaran Bahasa Indonesia di SD haruslah pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Selama ini minat belajar dan antusias siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah hal ini karena guru kurang memanfaatkan sarana dan prasarana secara efektif, dan masih mengacu pada buku panduan serta belum menggunakan media pembelajaran untuk menunjang hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dari asumsi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi proses belajar siswa, karena pemilihan media pembelajaran yang bervariasi menuntut seorang guru untuk lebih terampil

dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dari materi pembelajaran yang akan digunakan dalam mengajar. Namun kenyataannya, masih terdapat sebagian guru melaksanakan proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran seperti media visual, media audio maupun media lainnya.

Guru harus mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses dalam pembelajaran yang ada di dalam kelas. Selain itu, harus ada upaya untuk melakukan perbaikan dan inovasi agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran. Salah satu cara untuk melaksanakan upaya tersebut yaitu dengan melakukan kegiatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Menurut Wardani (2011) Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk dalam pembelajaran. PTK berangkat dari persoalan-persoalan praktis yang dihadapi oleh guru atau calon guru di kelas. Dengan adanya PTK guru akan menjadi kreatif karena guru melakukan upaya-upaya inovasi sebagai penerapan dan adaptasi berbagai teori dan teknik pembelajaran serta bahan ajar yang digunakannya.

Penelitian ini didukung dan diperkuat dengan temuan peneliti melalui kegiatan observasi di SDN 2 Sedeng yang dilaksanakan pada saat kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). Peneliti menemukan beberapa masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4, yaitu dalam proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru, sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa

yang kurang paham dengan apa yang disampaikan oleh guru, siswa kurang tertarik dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dan kurangnya konsentrasi.

Dari beberapa masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui seberapa signifikan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media boneka tangan. Maka dari itu, judul penelitian ini yaitu **“Peningkatan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 4 dengan Menggunakan Media Boneka Tangan”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, teridentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Masalah yang *crusial* yaitu masih banyak siswa yang kurang memperhatikan guru dan berbicara sendiri sehingga mengganggu konsentrasi siswa lain dan kurang bisa memahami materi dengan baik.
2. Selain masalah siswa, guru belum mengaplikasikan banyak metode dalam pembelajaran. Metode yang digunakan cenderung monoton yang mengakibatkan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas, mengakibatkan pembelajaran kurang menarik yang mengakibatkan pembelajaran kurang berkesan bagi siswa.

4. Penggunaan teknik mengajar yang tidak bervariasi juga mempengaruhi minat belajar siswa. Seringkali siswa hanya diberikan tugas untuk mengerjakan soal-soal di LKS (Lembar Kerja Siswa).

C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, agar permasalahan yang dibahas lebih terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah. Permasalahan dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

Masalah yang diteliti dibatasi pada peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu dengan materi bercerita yang menggunakan media boneka tangan. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Peningkatan minat belajar yang dimaksud adalah peningkatan perasaan senang terhadap pembelajaran, ketertarikan, perhatian serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menerapkan media boneka tangan. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN 2 Sedeng.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa dengan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN 2 Sedeng?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN 2 Sedeng?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka diperoleh tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar siswa dengan media boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN 2 Sedeng.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN 2 Sedeng.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoris

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

- a. Memberikan informasi tentang penyelenggaraan media pembelajaran boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4 SDN 2 Sedeng.
- b. Memberikan manfaat kepada siswa kelas 4 SDN 2 Sedeng terhadap penerapan media pembelajaran boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Meningkatkan minat belajar siswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada :

a. Bagi Siswa

Untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa dari penerapan media pembelajaran boneka tangan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Bagi Guru

- 1) Memberi inspirasi kepada guru agar menggunakan media dalam pembelajaran, untuk menunjang minat belajar siswa.
- 2) Sebagai pertimbangan kepada guru, bahwasanya dalam mengajar perlu sebuah media pembelajaran guna menarik minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran yang disampaikan.
- 3) Sebagai bahan pertimbangan tentang pentingnya sebuah media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Untuk memberikan dorongan dan masukan agar lebih kreatif dalam menerapkan sebuah media pembelajaran untuk menunjang minat belajar siswa. Sekolah Untuk memberikan dorongan

dan masukan bagi sekolah dalam mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam prosedur Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media pembelajaran sekaligus menambah keterampilan diri dalam mempersiapkan proses belajar.

