

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang ideal terlihat dari hasil atau pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan dalam kompetensi dasar. Tujuan pendidikan akan tercapai apabila proses pembelajaran yang dilakukan berjalan dengan baik dan lancar. Pembelajaran bahasa Indonesia yang baik adalah pembelajaran bahasa Indonesia yang memenuhi empat komponen, yaitu kemahiran menyimak (*listening skills*), kemahiran berbicara (*speaking skills*), kemahiran membaca (*reading skills*), dan kemahiran menulis (*writing skills*). Keempat komponen ini selalu ada di dalam bahasa Indonesia baik sekolah dasar, sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas. Maksud dan tujuan keempat komponen tersebut adalah untuk mengembangkan kemahiran berbahasa pada siswa.

Permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran bahasa Indonesia ini adalah kurangnya inisiatif guru untuk membuat perubahan sesuai dengan zaman atau era yang sedang terjadi seperti, kurangnya media dan metode yang digunakan. Padahal, di era-modern ini dituntut untuk menggunakan suatu hal yang baru tergantung dari materi, media, dan metode yang digunakan. Pembelajaran yang konvensional saat ini membuat siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Pada kurikulum 2013 mengembangkan mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis teks. Dengan adanya pendekatan

ini, siswa diharuskan mampu membuat dan menggunakan teks sesuai dengan fungsinya. Metode pembelajaran bahasa Indonesia di SMA sederajat memiliki empat tahap yaitu membangun teks, pemodelan teks, pembuatan teks secara bersama, dan pembuatan teks secara mandiri. Dalam pembelajaran teks biografi, siswa dituntut untuk menceritakan atau mengungkapkan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulisan.

Dari keempat komponen kemahiran, salah satu kemahiran berbahasa yang harus dikuasai siswa adalah berbicara karena merupakan kemahiran untuk berkomunikasi. Berbicara pada hakikatnya merupakan kemahiran berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak setelah kemahiran menyimak. Kegiatan berbicara merupakan kegiatan yang tidak lepas dalam kehidupan manusia sehari-hari. Berbicara merupakan kemahiran berbahasa untuk berkomunikasi.

Alasan peneliti memilih penelitian ini karena berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama Ibu Nurdiana dan obsevasi siswa SMA Negeri 4 Tanjungpinang, ditemukan kelemahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam kemahiran bercerita. Permasalahannya, yaitu ada diantara siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa belum berani mempresentasikan hasil pekerjaannya, guru mengajarkan siswa untuk bercerita hanya berpedomankan pada buku pelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk bercerita, siswa kurang diajak membaca dan bercerita menggunakan media yang menarik sehingga minat menceritakan kembali isi bacaan sangat rendah, dan siswa hanya terbiasa membaca cerita melalui buku pelajaran dan tidak menggunakan media lainnya.

Karakteristik siswa kelas X SMA Negeri 4 Tanjungpinang masih beradaptasi pada peralihan lingkungan yang terjadi dari SMP ke SMA, yang mana karakter siswa tersebut masih belum stabil dan kurang semangat dalam pembelajaran, dikarenakan pembelajaran yang masih monoton atau membosankan sehingga mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang sesuai dengan KD (kompetensi dasar) dan indikator pencapaian kompetensi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Suprato dkk, menyatakan bahwa media adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran ini menjadi solusi yang dipilih oleh peneliti karena, dengan media pembelajaran yang baik dan kreatif dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran atau alat peraga yang dipilih adalah alat peraga gambar pahlawan. Alat peraga ini merupakan alat bantu pembelajaran dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran. Gambar pahlawan itu sendiri merupakan media berbasis visual dan dibuat untuk membantu guru dalam proses pembelajaran teks biografi. Gambar pahlawan ini berbentuk gambar 3D dengan lima gambar dan pada setiap gambar memiliki penjelasan tentang biografi pahlawan tersebut.

Media gambar ini dapat menjadi alternatif yang digunakan guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran di kelas, selain dapat digunakan untuk belajar di kelas,

media gambar ini juga dapat dijadikan sebagai alternatif yang sederhana dan menarik sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Media gambar yang menarik dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran di kelas. Media ini dapat menjadi inovasi bagi setiap guru dalam membuat media pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini penting untuk dilaksanakan karena bisa menjadi referensi guru untuk membuat alat peraga atau media pembelajaran kedepannya sehingga pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berpedomankan pada buku bacaan terkhusus pada materi teks biografi. Adapun tujuan dari alat peraga ini adalah mengurangi atau menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran yang bersifat monoton dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, alat peraga gambar pahlawan ini adalah alat peraga yang edukatif dan cocok untuk mengurangi kejenuhan peserta didik.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, siswa dapat menceritakan kembali dan mengungkapkan kembali hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi tersebut menggunakan media pembelajaran atau alat peraga gambar pahlawan ini, sesuai dengan kompetensi dasar bahasa Indonesia kelas X pada 4.15 menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulisan. Selain itu, siswa juga bisa belajar sambil bermain secara bersamaan. Media pembelajaran gambar pahlawan ini juga sangat membantu gurudalam menarik perhatian siswa. Melalui gambar yang kreatif dan proses pembelajaran

yang berbeda dari yang sebelumnya, pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan uraian latar belakang tersebut adalah bagaimanakah pengembangan alat peraga gambar pahlawan pada teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 4 Tanjungpinang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat peraga gambar pahlawan pada teks biografi siswa kelas X SMA Negeri 4 Tanjungpinang.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Materi yang digunakan pada media pembelajaran gambar pahlawan adalah teks biografi.
2. Media pembelajaran gambar pahlawan berbentuk 3D
3. Media pembelajaran gambar pahlawan berbentuk prisma segi lima yang terbuat dari karton padi. Setiap sisi prisma ditempel gambar pahlawan dan setiap sisi bisa dibuka yang di dalamnya terdapat kalimat perintah beserta teks biografi sesuai gambar.

4. Gambar yang dipilih memiliki karakteristik sendiri, sehingga memudahkan siswa untuk menceritakan kembali biografi pahlawan dengan hanya melihat gambar tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran bahasa Indonesia, terutama mengenai kemahiran menceritakan kembali teks biografi yang sesuai dengan potensi yang dimiliki siswa sehingga tercapai hasil belajar yang baik.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktik manfaat penelitian ini sebagai berikut.

- a. Siswa
 1. Mampu menceritakan kembali teks biografi
 2. Menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar
 3. Siswa dapat menggunakan produk ini sebagai stimulus yang memudahkan dalam menceritakan kembali teks biografi.
- b. Guru
 1. Guru bisa memanfaatkan produk ini sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan minat siswa.
 2. Memberi referensi guru untuk mengembangkan media pembelajaran teks biografi dengan menggunakan alat peraga gambar pahlawan.
- c. Peneliti Lain

1. Peneliti lain dapat menjadikan produk ini sebagai referensi atau pertimbangan dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan materi yang lebih lengkap.

1.6 Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi oprasional terkait judul dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran atau alat peraga adalah alat bantu dalam pembelajaran dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran.
2. Media gambar pahlawan adalah media pembelajaran atau alat peraga yang dapat membantu guru dalam pembelajaran teks biografi.
3. Teks biografi adalah tulisan tentang kehidupan atau riwayat hidup seseorang.

