

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Sekolah Dasar setiap siswa mempunyai sifat, sikap, dan karakter yang berbeda-beda. Mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 ada beragam siswa yang cenderung pasif, siswa yang sangat aktif, menunjukkan ekspresi diri dan ada juga siswa yang menutupi diri. Dari berbagai karakter tersebut bisa di katakan bahwa faktor yang mempengaruhi yaitu kepercayaan diri siswa atau adanya sifat pemalu. Tidak jarang ketika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilaksanakan, jika guru menunjuk siswa untuk maju kedepan kelas untuk mengisi soal atau berbicara di depan teman-temannya, siswa tersebut akan menolak dan jika dipaksa bisa jadi siswa tersebut akan menangis. Berbeda dengan siswa yang aktif tanpa di perintah pun siswa akan berinisiatif sendiri maju ke depan kelas untuk mengisi soal atau berbicara di depan teman-temannya. Di sinilah peran guru sangat dibutuhkan untuk menanamkan kepercayaan diri siswa, karena guru merupakan orang tua kedua bagi siswa di sekolah.

Kepercayaan diri merupakan hal terpenting bagi siswa, dengan rasa percaya diri siswa akan menjadi yakin pada diri nya sendiri, tidak merasa takut ketika berbicara, serta bertanggung jawab. Salah satu kunci kesuksesan yaitu kepercayaan diri, ketika siswa tidak ada rasa percaya diri maka akan menghambat ke berbagai faktor misalnya prestasi belajar, kemandirian, keterampilan, keaktifan serta kurang bersosialisasi dengan sesama. Kepercayaan diri harus ditanamkan mulai dari masa kanak-kanak. Meskipun membangun rasa percaya diri pada siswa sangatlah tidak mudah akan tetapi rasa percaya diri harus tertanam pada diri siswa agar mereka dapat mengambil keputusan dengan baik dan berani berpendapat.

Penelitian ini berawal saat peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan di tempat tinggal peneliti sendiri. Sasaran sekolah untuk melaksanakan proker KKN yaitu SDN Mandalasari

2, setelah orang sekitar mengetahui kalau peneliti sedang melakukan KKN di sekolah tersebut maka ada beberapa orang tua yang menginginkan anaknya belajar bersama peneliti. Saat itu sekolah akan melaksanakan Penilaian Tengah Semester (PTS), peneliti mulai melakukan pembelajaran bersama siswa-siswa di sekolah tersebut di rumah peneliti sendiri. Hari pertama mereka datang bersama orang tuanya, ketika pembelajaran berlangsung peneliti memperhatikan satu per satu siswa tersebut dan ternyata mereka ada rasa malu-malu. Ketika peneliti menyuruh siswa untuk membaca tetapi mata mereka malah melihat ke orang tuanya, suaranya kecil, dan terlihat malu.

Keesokan harinya mereka datang sendiri tidak bersama orang tuanya, pembelajaran saat itu mengisi soal-soal yang ada di LKS. Ketika pembelajaran dimulai siswa membacakan soalnya tapi saat menjawab mereka diam antara tidak tahu jawabannya atau malu ingin menjawab. Ketika peneliti menanyakan kembali soal tersebut siswa menjawab dengan ragu-ragu.

Untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa, guru dapat melakukan beberapa cara seperti, memberikan pujian ketika siswa melakukan sesuatu guru dapat mengapresiasi hasil yang dilakukan siswa baik itu bagus atau kurang. Jika ingin mengkritik sebaiknya berikan pujian ditambah pengarahannya agar siswa dapat lebih mudah menerima kritikan dari guru. Memberikan kebebasan berkreasi pada siswa, biarkan mereka berkreasi ketika membuat sebuah gambar dengan hasil pemikirannya sendiri. Berikan siswa motivasi, yakinkan jika mereka dapat melakukan segala sesuatu tanpa rasa takut dan malu. Di setiap pembelajaran guru juga dapat menggunakan media belajar agar siswa tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana kepercayaan diri siswa melalui media belajar ludo fauna. Karena siswa biasanya senang dengan permainan, maka peneliti memilih untuk menggunakan media permainan ludo. Ludo merupakan sebuah permainan

papan yang dimainkan oleh 2-4 orang secara bergantian dengan menggunakan dadu. Ludo yang biasa di mainkan oleh beberapa orang dengan versi digital yaitu Ludo King yang dapat diunduh melalui *HandPhone* masing-masing. Tetapi kali ini peneliti menggunakan ludo yang terbuat dari kertas karton yang dibuat sendiri, dengan masing-masing kotak berisi pertanyaan, perintah, maupun pengetahuan yang di tulis oleh peneliti sendiri mengenai hewan. Kenapa peneliti memilih hewan sebagai tema, dikarenakan kita hidup saling berdampingan dengan makhluk hidup lainnya seperti hewan, selain untuk melihat kepercayaan diri siswa media ini juga dapat menanamkan sikap peduli terhadap hewan melalui saling bertukar cerita maupun pengalaman. Ludo pada umumnya sama saja dengan permainan ular tangga tetapi berbeda dalam bentuk papan permainannya. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul:

“Kepercayaan Diri Siswa Melalui Penggunaan Media Belajar Ludo Fauna (Studi Narrative Inquiry mengenai hewan di sekitar pada siswa Sekolah Dasar) “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa yang menyebabkan siswa Sekolah Dasar percaya diri dan tidak percaya diri?
2. Bagaimana kepercayaan diri siswa Sekolah Dasar melalui media penggunaan belajar ludo fauna?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui faktor yang menyebabkan siswa Sekolah Dasar percaya diri dan tidak percaya diri
2. Untuk mengetahui kepercayaan diri siswa Sekolah Dasar melalui penggunaan media belajar ludo fauna

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya pengembangan media belajar tentang bagaimana siswa dapat tertarik, semangat, dan percaya diri saat proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Manfaat bagi siswa yaitu, dapat memberikan pengalaman dan pembelajaran yang membuat siswa tidak merasa takut untuk berbicara serta menjadikan pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi guru

Manfaat bagi guru yaitu, dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran oleh guru agar siswa tidak merasa bosan dengan metode belajar yang biasa digunakan seperti ceramah. Serta dapat memberikan motivasi pada guru untuk meningkatkan dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

c. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu, memberikan wawasan dan pengalaman mengenai kepercayaan diri siswa melalui media belajar permainan ludo. Dan memberikan pengetahuan mengenai hal yang menyebabkan siswa percaya diri dan tidak percaya diri.

E. Definisi Istilah

1. Media belajar

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar” (Mahnun 2012:27). Menurut Ruth Lutter (dalam Tafonao, 2018:103) media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan keaktifitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan peranan yang sangat penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa gambar, video, maupun audio visual lainnya.

2. Ludo Fauna

Pengertian ludo menurut Kristiani (dalam Ningsih dan Pritadhari, 2019:52) adalah permainan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang dimana masing-masing pemain menggunakan bidak berwarna yang berbeda dengan tujuan mencapai finish. Permainan ludo fauna merupakan sebuah permainan berpetak yang dimainkan 2-8 orang dengan tata cara permainan dan peraturan yang hampir sama dengan permainan ludo. (Monica dan Qurrotaini, 2019:96). Pada penelitian ini ludo fauna merupakan papan permainan yang dimainkan oleh 2-4 orang dengan bidak yang berbeda warna setiap pemainnya, dan di setiap kotak memiliki pertanyaan atau perintah yang harus dilakukan oleh pemain. Dan setiap pertanyaan maupun perintah di dalam kotak berkaitan dengan hewan yang ada di sekitar.

3. *Narrative Inquiry*

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Narrative Inquiry* sebagai metode penelitian untuk menyajikan kembali cerita atau pengalaman individu yang dialami peneliti. Dalam *Narrative Inquiry* peneliti merupakan pusat dimana mereka dapat menemukan diri mereka sendiri dari “sekumpulan cerita” (Connely & Clandinin, dalam Assjari & Permanarian, 2010:177).

F. Sistematika Laporan

Skripsi ini terdiri dari V bab yang tersusun secara terperinci, sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan. Yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, definisi istilah dan sistematika laporan.

BAB II : Kajian Pustaka. Pada bab ini membahas landasan teori yang terdiri dari variabel judul penelitian yang sudah ditentukan.

BAB III : Metode Penelitian. Bab ini merupakan paparan mengenai metode penelitian yang terdiri dari: konteks penelitian yang di dalamnya terdapat pendekatan dan metode penelitian, tahap penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan. Yang terdiri dari data temuan dan analisis, pembahasan serta refleksi.

BAB V : Simpulan dan Saran . Pada bagian penutup terdapat simpulan dan saran yang merupakan hasil analisis temuan peneliti.