

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi pembelajaran yang akan selalu ditemukan di setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi wajib untuk diperoleh mulai dari baru belajar berbicara hingga diharapkan paham penggunaan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD diajarkan di seluruh kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I dimulai dari dasar pengenalan kata, penulisan, dan cara membaca. Kemudian pembelajaran bertahap hingga kelas VI dengan materi-materi yang sudah disusun sesuai capaian atau kemampuan siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia sering dikaitkan dengan literasi pada siswa. Mendikbudristek (dalam Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus, 2021) mengungkapkan bahwa pengertian literasi tidak hanya berkaitan dengan kegiatan membaca, namun berkaitan juga dengan kegiatan analisis sebuah bacaan, serta mampu memahami maksud dari tulisan pada bacaan. Dengan literasi membaca seseorang bisa memperoleh informasi. Salah satu tujuan membaca yaitu dapat memahami maksud dari isi bacaan. Membaca berarti mampu menghargai, memahami, dan akan selalu berhubungan dengan bahan bacaan (Nurdiyanti dan Suryanto, 2010). Literasi membaca perlu diajarkan atau dikenalkan sejak usia SD sehingga siswa bisa mulai paham pokok atau inti dari informasi yang dapat disimpulkan sendiri.

Kegiatan pembelajaran yang baik untuk meningkatkan literasi siswa bisa dilakukan dengan menggunakan teks atau materi ajar yang variatif. Dalam meningkatkan literasi siswa, materi pelajaran dapat dikaitkan dengan lingkungan siswa yakni budaya. Dengan mengaitkan materi ajar yang akrab, diharapkan siswa dengan mudah untuk memperoleh pemahaman. Hal ini berkaitan dengan pengertian budaya, menurut Maridi (2015), budaya adalah pandangan hidup yang telah dimiliki masyarakat kemudian ditinggalkan untuk penerusnya. Budaya yang melekat dan terus tumbuh di masyarakat dapat

menjadi cara untuk meningkatkan literasi siswa dalam memahami bacaan lisan dan tulisan pada teks atau materi ajar yang beragam.

Salah satu budaya Indonesia yang bisa dijadikan untuk materi ajar yaitu cerita rakyat yang berkembang di daerah-daerah, cerita anak yang di dalamnya diikuti pesan moral dan lain sebagainya. Cerita-cerita yang berkembang ini menjadi salah satu bagian dari interaksi masyarakat Indonesia. Cerita yang ada sebagai budaya ini ada yang bersifat pengalaman pribadi dan hanya khayalan seseorang. Cerita yang berasal dari imajinasi seseorang disebut juga cerita fiksi (Nurmina, 2014). Cerita fiksi yang sering diceritakan di masyarakat yaitu cerita tentang Bawang Merah Bawang Putih, Malin Kundang, cerita anak tentang hewan kancil, dan lain sebagainya. Dalam kurikulum pendidikan Indonesia yaitu kurikulum 2013, materi teks fiksi diajarkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap. Materi teks fiksi terdapat di dalam Tema 8: Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 1: Lingkungan Tempat tinggalku, edisi revisi 2016 dengan KD 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dan 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual.

Guru sebagai pendidik perlu mengupayakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas menyenangkan sehingga menjadi sebuah pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan mengadakan permainan di tengah-tengah siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran. Permainan ini bisa dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran dengan materi teks fiksi di dalamnya yaitu media pembelajaran monopoli. Penggunaan media pembelajaran akan menstimulasi guru berfokuskan untuk manfaat siswa (Rohman dan Susilo, 2019). Melalui penggunaan media monopoli, siswa akan mendapatkan pemahaman tentang teks fiksi. Permainan yang menghadirkan kerja sama dan kolaborasi akan membuat siswa mampu berkolaborasi menyelesaikan masalah/tantangan agar tujuan pembelajaran tercapai. Monopoli akan dimodifikasi dengan muatan literasi membaca, khususnya teks fiksi, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih interaktif, aktif, dan kreatif.

Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga mendorong rasa ingin tahu untuk semakin menambah pemahaman dari informasi yang diperoleh. Pembelajaran yang dilakukan dengan tidak menggunakan media pembelajaran akan membuat suasana belajar siswa menjadi bosan. Proses pembelajaran yang tidak menerapkan penggunaan media pembelajaran akan membuat siswa menjadi tidak aktif atau siswa tidak dibiarkan untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Penggunaan media pembelajaran, dapat menarik perhatian dan merangsang minat siswa untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan. Kegiatan belajar dengan media pembelajaran termasuk penting karena dapat mempermudah guru untuk menambah pengetahuan siswa karena dijadikan sebagai sumber belajar (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga dikatakan penting untuk bisa mengembangkan kemampuan berpikir siswa karena pembelajaran yang dilakukan berpusat pada siswa sehingga membuat pembelajaran menjadi aktif.

Dalam penggunaan media monopoli, terdapat petunjuk yang ada di dalam kartu-kartu. Tersedia pula dadu yang digunakan untuk mengundi langkah dalam permainan. Teks fiksi yang digunakan dalam media permainan monopoli yaitu fabel, legenda, dan cerita rakyat. Hal ini mengingat pembelajaran teks fiksi/sastra di kelas IV dalam kurikulum 2013. Melalui media monopoli akan dihadirkan pertanyaan-pertanyaan tentang teks fiksi sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia. Kehadiran media pembelajaran riil/nyata yang secara fisik dapat digunakan di kelas dirasa perlu terutama untuk sekolah-sekolah yang secara fasilitas gawai dan internet belum memadai. Oleh karena itu, Montisi ini akan dihadirkan dalam bentuk permainan yang secara fisik dapat dimainkan di kelas. Hal ini sekaligus untuk melibatkan gerak motorik siswa.

Berdasarkan hasil dari observasi sebelumnya, terhadap proses pembelajaran kelas IV di SD Muhammadiyah I Tanjungpandan terkait materi cerita fabel yang berjudul “Semut dan Belalang”, proses pembelajaran yang dilakukan bersifat konvensional dengan teks bacaan yang sumbernya terbatas dengan penggunaan media pembelajaran yang masih jarang digunakan. Suasana belajar terlihat menjenuhkan dan siswa kesulitan untuk

mengidentifikasi pokok-pokok (sikap dan tokoh) pada teks fiksi tersebut (Penelitian didasarkan observasi dari Kampus Mengajar 2 Tahun 2021 di SD Muhammadiyah I Tanjungpandan). Dilansir dari Kompasiana (Halimah, 2018), dengan adanya media pembelajaran, kreativitas guru dapat diasah karena banyak media yang bisa digunakan dalam pembelajaran bukan hanya dari buku saja, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif. Dari latar belakang dan hasil observasi tersebut, dirasa perlu dilaksanakan penelitian berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Monopoli Teks Fiksi (Montisi) untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Fiksi Kelas IV SD Negeri 42 Tanjungpandan Belitung”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan media monopoli teks fiksi (Montisi) bagi siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana uji kelayakan media monopoli teks fiksi (Montisi) bagi siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana respons guru dan siswa terhadap penggunaan media monopoli teks fiksi (Montisi) di kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini dapat disajikan dalam poin-poin berikut.

1. Mengetahui rancangan media monopoli teks fiksi (Montisi) bagi pembelajaran siswa kelas IV SD.
2. Mengetahui hasil uji kelayakan media monopoli teks fiksi (Montisi) bagi siswa SD kelas IV.
3. Mengetahui respons guru dan siswa terhadap penggunaan media monopoli teks fiksi (Montisi) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi atas manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut penjabarannya.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi atau sumbangan pemikiran mengenai rancang bangun media pembelajaran monopoli teks fiksi (Montisi) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks fiksi kelas IV sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang ada mengenai penggunaan media monopoli teks fiksi (Montisi).

b. Bagi Siswa SD

Sebagai variasi media pembelajaran untuk memacu keaktifan siswa dalam belajar menggunakan media monopoli teks fiksi (Montisi) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi sehingga siswa semakin mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

c. Bagi Guru SD

Sebagai inspirasi bagi guru untuk menghadirkan variasi media pembelajaran di kelas sehingga kegiatan belajar dapat lebih menyenangkan.

d. Bagi Sekolah

Sebagai referensi bagi pihak sekolah agar dapat mendukung dan memfasilitasi guru dalam menggunakan media ketika melaksanakan pembelajaran.

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi untuk mengadakan penelitian lanjutan mengenai penggunaan media monopoli teks fiksi (Montisi) atau permainan lain untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks fiksi atau untuk mata pelajaran dan materi lainnya.

1.5 Struktur Organisasi

Dalam penyusunan skripsi, terdapat V BAB yang menyusun penelitian ini. BAB I Pendahuluan, pada BAB I, terdapat beberapa poin yang mendasari penyusunan penelitian. Poin pertama yaitu latar belakang penelitian, berisi titik tolak penelitian. Kemudian, poin kedua yakni rumusan masalah penelitian yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait latar belakang penelitian. Poin ketiga yaitu tujuan penelitian yang berisi tujuan dari melakukan penelitian. Poin keempat yaitu manfaat penelitian merupakan penjabaran manfaat dari penelitian yang dilakukan, dan poin terakhir dari BAB I yaitu struktur organisasi skripsi yang memaparkan struktur penyusunan hasil penelitian atau skripsi. BAB II Kajian Pustaka, pada bab ini, terdapat teori-teori yang menjadi dasar penelitian dan penelitian yang relevan. BAB III Metode Penelitian, pada bab ini, terdapat beberapa poin di antaranya kerangka berpikir yang merupakan dasar pemikiran yang menjadi alur dari penelitian, kemudian terdapat metode dan desain penelitian yang berisi alasan penggunaan metode dan desain untuk penelitian yang dilakukan. Poin selanjutnya yaitu Partisipan Penelitian yang meliputi partisipan yang ikut terlibat pada penelitian. Kemudian, terdapat instrumen hasil penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dari penelitian. Poin berikutnya yaitu teknik pengumpulan data yang berisi metode yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Kemudian terdapat teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data penelitian untuk mendapatkan hasil penelitian. BAB IV Temuan dan Pembahasan, bab ini, berisi hasil temuan yang menjelaskan hasil analisis atau olah data penelitian dan membahas keseluruhan temuan penelitian serta pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Bab terakhir yaitu BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi dengan harapan bisa memberikan manfaat.