

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Dalam proses pembelajaran guru memegang peranan yang sangat penting, artinya guru memiliki tugas dan tanggung jawab merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di sekolah. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki sejumlah kemampuan mengaplikasikan berbagai teori dan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa guna menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

Nunuk Suryani (2012:134) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu tiap-tiap pendidik perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya di sekolah khususnya SD Laboratorium UNG, bahwa kemampuan siswa menirukan sandiwara boneka masih rendah, hal disebabkan karena sebagian guru yang masih mengabaikan media pembelajaran dengan

berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari model dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluhkan, dan lain-lain. Penyebab dari ketidak siapan guru dalam pembelajaran mengakibatkan siswa tidak terlibat aktif serta bosan atau jenuh dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian dengan formulasi judul “Meningkatkan Kemampuan Siswa Menirukan Sandiwara Boneka Melalui Media Audio Visual Di Kelas III SD Laboratorium UNG Kota Selatan Kota Gorontalo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Guru belum menggunakan media disaat pembelajaran.
- b. Kurangnya kemampuan siswa menirukan peran sandiwara boneka.
- c. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah di atas, maka dapat ditarik sebuah rumusan masalah yakni “Apakah kemampuan siswa menirukan sandiwara boneka di kelas III SD Laboratorium UNG Kota Selatan Kota Gorontalo dapat ditingkatkan melalui media Audio Visual?”.

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan siswa menirukan sandiwara boneka melalui media audio visual di kelas III SD Laboratorium UNG Kota Selatan Kota Gorontalo adalah dengan menggunakan media audio visual. Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Memberi tugas pada siswa untuk terlebih dahulu mempelajari materi yang akan diaplikasikan pada media audio visual.
- b. Guru menjelaskan pada siswa materi sandiwara boneka, kemudian siswa diminta mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan misalnya alat tulis menulis.
- c. Kemudian audio visual mulai diperlihatkan dan diperdengarkan, diusahakan agar suara audio dan gambar dapat didengar serta dilihat dengan jelas oleh semua siswa. Sehingga siswa dapat menirukan materi ajar sandiwara boneka dengan jelas.
- d. Setelah diperlihatkan, guru meminta beberapa siswa untuk menirukan secara garis besar materi yang telah dilihat dan didengar.
- e. Meminta siswa yang lain untuk menanggapi pendapat temannya tadi.
- f. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti.
- g. Guru menyimpulkan materi sandiwara boneka yang telah disampaikan dan menanamkan konsep terhadap pesan terhadap sandiwara boneka yang telah ditirunya.

1.5 Tujuan Penelitian

Memperhatikan rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan sebelumnya, maka penelitian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa menirukan sandiwara boneka melalui media audio visual di kelas III SD Laboratorium UNG Kota Selatan Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilaksanakan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Bagi Guru;

- a) Hasil penelitian ini meningkatkan dan mengembangkan kemampuan professional guru dalam menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa menirukan sandiwara boneka di kelas III SD.
- b) Sebagai bahan masukan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa menirukan sandiwara boneka di kelas III SD.

1.6.2 Bagi Siswa; Hasil penelitian tindakan kelas ini menjadikan siswa mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru terhadap media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru.

1.6.3 Bagi Sekolah; Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu pengajaran bahasa Indonesia khususnya kemampuan siswa menirukan sandiwara boneka di kelas III.

1.6.4 Bagi Peneliti; Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya dalam menirukan.

Filename: BAB I.docx joni.docx
Directory: C:\Users\ACER\Documents
Template: C:\Users\ACER\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dotm
Title:
Subject:
Author: ACER
Keywords:
Comments:
Creation Date: 7/25/2013 1:15:00 AM
Change Number: 1
Last Saved On: 7/25/2013 1:15:00 AM
Last Saved By: ACER
Total Editing Time: 0 Minutes
Last Printed On: 7/25/2013 1:34:00 AM
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 5
Number of Words: 798 (approx.)
Number of Characters: 4,553 (approx.)