

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai suatu proses, baik berupa pemindahan maupun penyempurnaan akan melibatkan dan mengikutsertakan bermacam-macam komponen dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Pendidikan dilakukan seumur hidup sejak usia dini sampai akhir hayat, pentingnya pendidikan diberikan pada anak usia dini terdapat di dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003.¹

Pendidik berupaya untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran disetiap jenjang Pendidikan harus dikembangkan sesuai dengan abad ini, sehingga setiap guru dituntut untuk memiliki pemahaman tinggi terhadap pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran media pembelajaran, dan metode pembelajaran. Hal ini sangat penting, dikarenakan guru merupakan perencana utama dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Proses kegiatan pembelajaran direncanakan dan didesain oleh guru sedemikian rupa, guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Idealnya pembelajaran yang sesuai dengan abad ini yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa menjadi lebih bermakna. Selain itu, model pembelajaran yang ditetapkan dalam pembelajaran haruslah bervariasi, sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap pendekatan, model, strategi, media, metode, dan Teknik pembelajaran tidak bisa diabaikan seperti pada halnya pemilihan media pembelajaran yang kreatif untuk siswa.

Media yang digunakan sebagai alat, bahan dan sumber dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, maka media diartikan sebagai perantara atau

¹ Pebri Damaryanti, "Efektivitas Metode Bercerita Dengan Media Boneka Wayang Terhadap Kemampuan Bercakap-Cakap Anak Kelompok B Di Tk Widya Sesana Sangsit 2016/2017", dalam: *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5, No. 3 (Tahun 2017), 337.

pengantar pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan. Pengirim pesan dalam proses pembelajaran biasa dikenal dengan sebutan guru, dan penerima pesannya disebut dengan murid atau dengan sebutan sejenis lainnya dalam profesi yang berbeda, dan yang dimaksud pesannya adalah materi atau informasi pembelajaran yang hendak disampaikan. Secara luas media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.²

Pembelajaran menggunakan media boneka wayang merupakan salah satu cara untuk mengatasi pembelajaran IPS pada materi peristiwa proklamasi diharapkan dengan melalui boneka wayang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS serta semangat kebersamaan dan saling membantu dalam menguasai materi IPS.

Hasil penelitian model penelitian dan pengembangan atau (R&D) yang mengadopsi teori Borg dan Gall, dapat disimpulkan bahwa boneka Tawaraja dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan karakter siswa. Cara menggunakan boneka Tawaraja adalah dengan digunakan sebagai media mendongeng. Boneka Tawaraja pada dasarnya adalah boneka wayang yang memiliki nilai karakter. Penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia guna peningkatan pendidikan karakter siswa kelas V SD dinilai kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh kurang pemahamnya siswa dalam memahami nilai-nilai karakter yang terdapat pada boneka Tawaraja beserta dongeng yang dibawakan. Akan tetapi, penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran dapat lebih menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga merasa senang dengan penggunaan boneka Tawaraja sebagai media pembelajaran.³

² Hidayatullah, Dkk. (2014). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar. Lembaga Penjaminan Mutu Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

³ Fetiyani Yuniana Ismawarsari, dkk, "Boneka Tawaraja (Cerita Wayang Berirama Jari): Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Peningkatan Pendidikan Karakter", dalam: *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta PELITA*, Vol. IX, No. 1 (April, 2014), 139-140.

Berdasarkan hasil wawancara di SD Negeri Benoa yang diperoleh dari wali kelas V (Islamia) mengenai pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang peristiwa proklamasi, ibu Islamia mengatakan bahwa beberapa siswa yang masih belum memahami materi tersebut, karena beberapa dari siswa tersebut yang kurang dalam memahami pelajaran, cenderung lebih paham saat dijelaskan oleh teman sebayanya dibanding dengan gurunya. Dalam menggunakan media pembelajaran juga masih kurang. Sehingga siswa jenuh dan tidak tertarik pada pelajaran yang sedang dipelajari. Supaya siswa memahami materi yang sedang diajarkan, maka harus menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, guru juga harus menggunakan alat peraga atau media yang menunjang, agar siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Walaupun di sekolah tersebut pernah menggunakan media gambar tetapi belum pernah menggunakan media boneka wayang. Dari beberapa siswa masih adanya semangat dalam proses pembelajaran IPS.⁴

Peneliti berharap dengan menggunakan media boneka wayang akan menjadi solusi penyemangat bagi siswa untuk belajar IPS di kelas. Salah satu upaya untuk melakukan perbaikan pembelajaran tersebut adalah dengan melakukan *Penelitian Pengembangan Research Development (R&D)*.

Media Boneka Wayang ini diharapkan akan dapat memberikan suasana belajar baru yang tidak monoton, dan tidak membuat peserta didik menjadi bosan/jenuh untuk belajar, peserta didik akan belajar sambil bermain dengan begini proses pembelajaran yang peserta didik temui akan sangat menyenangkan dan akan menambah minat peserta didik untuk belajar.

Salah satunya dengan menjelaskan media boneka wayang yang dibuat dari bahan/barang bekas yang ada dalam lingkungan sekitar. Media boneka wayang merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain untuk mengajarkan tentang kebudayaan Indonesia, media Boneka Wayang

⁴Wawancara dengan wali kelas V SD Negeri Benoa Kabupaten Serang, Banten Ibu Islamia hari Senin tanggal 06 Juli 2020.

dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Pada dasarnya masyarakat mengenal wayang hanya dalam cerita atau legenda dari Jawa. Bedanya dalam konsep ini difungsikan sebagai media untuk mengkomunikasikan ide yang disampaikan kepada peserta didik.

Pemilihan media boneka wayang merupakan upaya yang dilakukan oleh guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Selain itu dengan menggunakan media boneka wayang siswa dapat bermain peran dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung, siswa juga tidak merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa berperan aktif dalam pembelajaran tersebut. Sehingga menggunakan media boneka wayang tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Boneka Wayang Dalam Pembelajaran IPS Tentang Peristiwa Proklamasi” (Research and Development di Kelas V SD Negeri Benoa Jl. Bongla KM 4, Desa Sindangheula, Kecamatan Pabuaran, Kabupaten Serang, Provinsi Banten).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil pra survey kelas V, ada beberapa masalah yang dapat penulis identifikasikan, antara lain:

1. Proses belajar yang kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang berminat untuk belajar.
2. Peserta didik sering mendapat media pembelajaran hanya berupa sumber buku media dan gambar-gambar yang kurang inovatif.
3. Proses belajar masih monoton.
4. Belum pernah menggunakan media boneka wayang.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan agar permasalahan dalam penelitian ini terarah, maka ruang lingkup dari permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Pengembangan yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan Penelitian Pengembangan Media Boneka Wayang untuk siswa Kelas V di SD Negeri Benoa.
2. Proses belajar mengajar dikhususkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V tentang materi peristiwa proklamasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka dalam penelitian ini dapat penulis uraikan beberapa pokok permasalahan sebagai acuan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media boneka wayang pada pembelajaran IPS tentang peristiwa proklamasi di kelas V SD Negeri Benoa Serang Banten?
2. Bagaimanakah hasil kelayakan media boneka wayang pada pembelajaran IPS tentang peristiwa proklamasi di kelas V SD Negeri Benoa Serang Banten?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan penelitian pengembangan *Research Development (R&D)* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media boneka wayang pada pembelajaran IPS tentang peristiwa proklamasi di kelas V SD Negeri Benoa Serang Banten.

2. Untuk mengetahui hasil kelayakan media boneka wayang pada pembelajaran IPS tentang peristiwa proklamasi di kelas V SD Negeri Benoa Serang Banten.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, sebagai berikut:

1. Teoritis
 - 1) Sebagai gambaran dan bahan pengembangan untuk menentukan langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
 - 2) Sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.
2. Praktis
 - a. Bagi peneliti

Peneliti dapat merasakan pengalaman langsung dalam mengembangkan penelitian.
 - b. Peserta didik
 - 1) Mengembangkan media Boneka Wayang untuk meningkatkan hasil belajar siswa lebih giat lagi.
 - 2) Memberikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
 - 3) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga meningkatkan minat belajar pada peserta didik.
 - 4) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.
 - c. Pendidik
 - 1) Memberikan masukan kepada pendidik untuk memberikan pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.

- 2) Memberikan stimulus (rangsangan) kepada peserta didik bahwasannya melalui media yang sederhana dapat menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang metode mengajar bagi guru yang berkaitan dengan hasil belajar siswa.

d. Sekolah

- 1) Melalui penelitian ini di harapkan sekolah dapat berkembang karena adanya peningkatan kemampuan para gurunya dalam melakukan pembelajaran, dan dapat meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.
- 2) Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan dalam rangka meningkatkan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi ke dalam lima sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang terdiri dari : Latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Batasan masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, dan Sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori yang terdiri dari : Hakikat belajar, Prinsip belajar, Media pembelajaran, Fungsi media pembelajaran, Manfaat media dalam pembelajaran, Macam-macam media dalam pembelajaran, Boneka wayang, Jenis boneka, Sejarah wayang, Kelebihan dan kekurangan media wayang, Boneka wayang yang digunakan, Materi Peristiwa Proklamasi, Penelitian Terdahulu.

Bab III Metodologi Penelitian yang terdiri dari : Tempat dan Jadwal Penelitian, Metode Penelitian, Desain Penelitian, Prosedur Pengembangan, Metode Pengumpulan Data, Instrumen Pengumpulan Data, Validasi Desain, dan Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan yang terdiri dari : Deskripsi Data dan Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab V Penutup yang terdiri dari : Kesimpulan dan Saran.