BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Model dan media pembelajaran merupakan bagian dari komponen pembelajaran di sekolah. Model dan media memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena dapat mengubah materi belajar yang abstrak menjadi kongkrit dan realistik serta mendorong pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Hamadayama (2016:130) berpendapat guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang tepat dapat memandu guru dan siswa belajar lebih aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan serta mampu menciptakan suasana kelas yang fleksibel. Agar penggunaan model pembelajaran dapat berdaya guna secara efektif dan efisien, maka perlu didukung oleh media pembelajaran yang tepat. Artinya, berbantuan dengan media pembelajaran yang tepat. Hal ini selaras dengan pendapat Hamalik (2004: 15) bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.

Model dan media pembelajaran walaupun bermanfaat dalam membantu menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien, namun dalam kenyataannya di lapangan menunjukkan banyak guru dan siswa sering mengabaikan dan tidak memanfaatkan model dan media pembelajaran tersebut, sehingga berpengaruh terhadap aktivitas, kreativitas dan hasil belajar siswa.

Rahadi (2003: 2) alasan yang mendasari guru kurang memanfaatkan media pembelajaran karena: (1) keterbatasan waktu untuk membuat persiapan mengajar; (2) sulit mencari media yang tepat; (3) tidak tersedianya biaya. Kurniawan (2013: 1). Faktor penyebab kurangnya guru dan siswa memanfaatkan model dengan berbantuan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar disebabkan, antara lain: (1) tingkat kesadaran guru dalam memanfaatkan media pembelajaran masih

rendah; (2) motivasi dan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran masih kurang; (3) pembuatan media pembelajaran memerlukan biaya mahal dan memerlukan waktu lama; (4) sikap malas dari guru untuk memanfaatkan media pembelajaran dikarenakan *ribet* dalam membawa, mempersiapkan, mempraktikkan dan mengemasinya.

Kondisi kurangnya penggunaan model pembelajaran dengan berbantuan media yang dilaksanakan oleh guru dan siswa dapat berimbas pada rendahnya motivasi, gairah, minat, kreativitas, daya serap dan hasil belajar bahasa Indonesia siswa di Sekolah Dasar khususnya dalam keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa berlatih memahami dan menggunakan bahasa baik lisan maupun tulisan (Santoso, 2003:61). Keterampilan berbahasa di Sekolah Dasar diarahkan agar siswa terampil di bidang pemahaman (menyimak dan membaca), terampil di bidang penggunaan (menulis dan berbicara), dan terampil di bidang kebahasaan (kaidah-kaidah bahasa) (Depdiknas, 2004: 3).

Keterampilan berbahasa di SD bertujuan agar para siswa memiliki kemampuan menyimak (mendengarkan), membaca, menulis dan berbicara dengan baik. Melalui keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh siswa diharapkan dapat digunakan untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis serta menimbulkan penghargaan terhadap hasil karya manusia Indonesia (Depdiknas, 2004: 3).

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek yakni: menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Melalui, keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut memungkinkan siswa dapat menyerap semua informasi (*reseptif*) sehingga siswa dapat menyampaikan hasil pikiran, ide-ide, penalarannya (produktif) kepada orang lain melalui kemampuan berbicara secara lisan atau menulis (Santoso, 2003: 31).

Salah satu keterampilan berbahasa yang diajarkan di SD adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, mengatakan serta menyatakan suatu gagasan, pikiran, dan perasaan (Santoso, 2015:15).

Pembelajaran keterampilan berbicara di SD bertujuan untuk melatih kemampuan siswa mengucapkan bunyi-bunyi bahasa, mengekspresikan atau menyampaikan pikiran secara lisan (Wahyuni, 2006:71). Keterampilan berbicara bertujuan melatih siswa agar berani, dan dapat menyampaikan gagasannya dalam situasi resmi yang disesuaikan dengan konteks pertuturan dengan baik dan benar (Sunarsih, 2012:37).

Berpijak dari tujuan di atas, menunjukkan bahwa keterampilan berbicara sangat penting di SD, tetapi dalam kenyataannya keterampilan berbicara siswa masih rendah. Hal ini berpijak dari temuan hasil penelitian Suparno (2000: 120) tentang keterampilan berbicara menunjukkan bahwa siswa SD kemampuan berbicara sangat kurang 0,63%, kurang 18,35%, sedang 44,93%, baik 33,51% dan sangat baik 2,53%. Artinya siswa yang mempunyai kemampuan berbicara baik hanya 36,07% Irawati (2015:10) dengan judul penelitiannya: peningkatan keterampilan berbicara menggunakan media Wayang siswa kelas IV SD 1 Kendal. Simpulan hasil penelitiannya bahwa siswa kelas IV SD 1 Kendal masih mengalami kesulitan dalam berbicara, terbukti dengan nilai rata-rata 57,27 dari nilai KKM 76.

Permasalahan masih rendahnya keterampilan berbicara siswa tersebut, juga dialami siswa kelas IV SD 3 Gondosari Gebog Kudus. Dari hasil pengamatan pembelajaran di SD 3 Gondosari pada bulan Maret 2019 bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia materi “Kayanya Negeriku” pada siswa kelas IV SD 3 Gondosari Gebog Kudus diperoleh data sebagai berikut: 1) guru dalam melaksanakan pembelajaran kurang menyenangkan masih monoton ceramah bervariasi sehingga membosankan siswa; 2) aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah; 3) keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia rendah.

Permasalahan ini memberi dampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Berdasarkan data nilai keterampilan berbicara siswa kelas IV SD 3 Gondosari Gebog Kudus yang diperoleh dari guru kelas pada tanggal 3 Maret 2018, nilai terendah 43 dan nilai tertinggi 85, dengan rata-rata kelas 57,09. Sebanyak 7 siswa (40,00%) dari 20 siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) yang ditetapkan, yaitu 70, sehingga masih ada 10 siswa (60,00%) yang nilainya di bawah KKM. Dari data tersebut, maka perlu diadakan perbaikan sehingga keterampilan berbicara khususnya dalam materi kayanya negeriku siswa dapat meningkat. Untuk mengatasi kendala yang terjadi, peneliti memilih solusi melalui model *Probing Prompting* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam materi kayanya negeriku.

Model pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga menjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan, dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari (Shoimin, 2014: 126). Model *probing prompting* mengajarkan siswa mengkonstruksi pengalamannya menjadi konsep pengetahuan baru (Huda, 2014: 281).

Model pembelajaran *probing prompting* memiliki keunggulan yakni: (1) siswa didorong aktif berpikir; (2) siswa diberi kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas; (3) siswa diarahkan mengkompromikan apabila ada perbedaan pendapat; (4) siswa dilatih untuk mampu memfokuskan pada materi pembelajaran; (5) siswa dilatih mereview kembali materi pelajaran yang telah dipelajarinya; (6) mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat (Shoimin, 2014: 129). Keunggulan lainnya penggunaan model pembelajaran *probing-prompting* yaitu: memberikan ruang bagi siswa untuk melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah, menyempurnakan jawaban, berpikir kritis dan aktif pada proses pembelajaran (Huda, 2014: 281).

Model pembelajaran *probing prompting* dapat berjalan efektif, efisien dan berdaya guna apabila penerapannya didukung dengan berbantuan media audio visual. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Hamalik, 2004: 37). Media audio visual berfungsi untuk: (1) alat bantu belajar mengajar; (2) alat bantu untuk menyalurkan pesan atau informasi belajar dari sumber pesan kepenerima pesan sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan (Sayidiman, 2012:40). Penggunaan media audio

visual bertujuan agar pembelajaran lebih konkret dan terhindar dari verbalistik (Hamalik: 2004: 40).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: "Penerapan Model *Probing Prompting* Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Materi Tema 9 Sub Tema 1 Siswa Kelas 4 SD 3 Gondosari Gebog Kudus Pada Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keterampilan guru dalam menerapkan model *probing prompting* berbantuan media audio visual materi kayanya negeriku pada siswa kelas 4 SD 3 Gondosari Gebog Kudus?
2. Bagaimana penerapan model *probing prompting* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas 4 SD 3 Gondosari Gebog Kudus dalam materi bercerita kayanya negeriku?
3. Bagaimana penerapan model *probing prompting* berbantuan media audio visual dapat meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia siswa kelas 4 SD 3 Gondosari Gebog Kudus dalam materi bercerita kayanya negeriku?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam menerapkan model *probing prompting* berbantuan media audio visual materi bercerita kayanya negeriku pada siswa kelas 4 SD 3 Gondosari Gebog Kudus.
2. Mendeskripsikan penerapan model *probing prompting* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan aktivitas berbicara bahasa Indonesia siswa

kelas 4 SD 3 Gondosari Gebog Kudus dalam materi bercerita kayanya negeriku.

3. Mendeskripsikan penerapan model *probing prompting* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Indonesia siswa kelas 4 SD 3 Gondosari Gebog Kudus dalam materi bercerita kayanya negeriku.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoretis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat:

1. Menghasilkan temuan berupa penggunaan model *probing prompting* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan aktivitas dan keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Menambah wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan, penelitian, dan penggunaan model *probing prompting* berbantuan media audio visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi guru SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini, diharapkan bermanfaat praktis bagi siswa, guru, sekolah, perpustakaan, dan peneliti.

1.4.2.1 Siswa

1. Penggunaan model *probing prompting* berbantuan media audio visual diharapkan dapat bermanfaat untuk memupuk aktivitas, kreativitas, motivasi dan keterampilan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Penggunaan model *probing prompting* berbantuan media audio visual dapat bermanfaat untuk membantu mengatasi kesulitan siswa dalam keterampilan berbicara Bahasa Indonesia khususnya dalam materi bercerita kayanya negeriku.

1.4.2.2 Guru

1. Memberikan masukan positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi keterampilan berbicara khususnya dalam materi bercerita kayanya negeriku.
2. Memberikan solusi terhadap kesulitan guru dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dalam materi keterampilan berbicara khususnya dalam materi bercerita kayanya negeriku.
3. Meningkatkan aktivitas dan kreativitas guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi keterampilan berbicara khususnya materi bercerita kayanya negeriku dengan menggunakan model pembelajaran *probing prompting* berbantuan media audio visual.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini ruang lingkupnya meliputi: KI dan KD, subjek dan objek penelitian. KI.1: menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya. KI.2: memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru. KI.3: memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah. KI.4: menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Ruang lingkup KD meliputi: 3.3 Menggali informasi dari seorang tokoh melalui bercerita. 4.3. Melaporkan hasil bercerita pengucapaan (vokal, konsonan, tekanan), nada/irana, pilihan kata/diksi, variasi kata, struktur kalimat, isi pesan, keberanian/semangat, kelancaran, kenyaringan suara, gerak-gerik/mimic/ ekspresi, penguasaan topic, dan etika dalam bercerita.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 17 orang siswa dan guru kelas 4 SD 3 Gondosari Gebog Kudus. Objek penelitian ini lingkupnya

meliputi: model *probing prompting*, media audio visual, aktivitas belajar, keterampilan berbicara, dan bercerita kayanya negeriku.

1.6 Definisi Operasinal Variabel

Agar terhindar dari salah pengertian atau salah tafsir dalam memaknai istilah variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional sebagai berikut:

1. Model *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru mengajukan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari (Shoimin, 2014: 126). Pertanyaan yang dimaksudkan adalah pertanyaan yang berkaitan dengan keterampilan berbicara bahasa Indonesia dengan materi bercerita kayanya negeriku.
2. Media audio visual adalah: media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung (Arsyad, 2014: 4). Media audio visual yang dimaksudkan adalah alat bantu pembelajaran yang berupa slide, film, video pembelajaran berbicara bahasa Indonesia materi bercerita kayanya negeriku.
3. Ketrampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepada seseorang atau kelompok secara lisan maupun tulisan (Hartono, 2013: 12). Keterampilan berbicara bahasa Indonesia yang dimaksudkan adalah bercerita kayanya negeriku.
4. Bercerita kayanya negeriku adalah tema 9 materi pembelajaran berbicara bahasa Indonesia yang diajarkan untuk siswa di kelas IV SD.

Berdasarkan penegasan istilah tersebut yang dimaksudkan judul penelitian: penerapan model *probing prompting* berbantuan media audio visual untuk meningkatkan keterampilan berbicara materi bercerita kayanya negeriku siswa kelas 4 SD 3 Gondosari Gebog Kudus pada semester II tahun pelajaran 2018/2019 adalah suatu model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dengan

cara memberikan pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali melalui alat bantu dengar dan penglihatan yang bertujuan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar sehingga siswa mampu menguasai materi pembelajaran berbicara bahasa Indonesia bercerita kayanya negeriku.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS