

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Tugas seorang pendidik dalam memberikan suatu pengetahuan melatih suatu kecakapan, serta menentukan arah dan keyakinan bukanlah suatu tugas mudah. Seorang pendidik harus memiliki kesabaran, kretivitas, menjadi teladan, pendidik juga harus memiliki pengetahuan dasar dalam mengajar, termasuk di dalam nya penggunaan metode dan media yang benar dan waktu yang tepat.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Jahari, 2014:187). Undang-undang tersebut dijabarkan kedalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang didalamnya mengisyaratkan perubahan paradigma sistem dan model pendekatan pembelajaran, yang semula berpusat pada pendidik (*teacher centered*) berubah menjadi berorientasi pada aktivitas peserta didik (*student centered*), dari pasif ke pendekatan aktif atau partisipatoris.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua

pihak yaitu peserta didik sebagai pembelajar dan pendidik sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*) (Susilana, 2012:1).

Setiap saat dalam kehidupan terjadi proses belajar dan pembelajaran, disengaja atau tidak disengaja, disadari atau tidak disadari tentu ada yang belajar. Bila terjadi proses belajar, maka bersama dengan itu terjadi proses pembelajaran. Proses belajar dan pembelajaran ini akan diperoleh suatu hasil pada umumnya disebut hasil pembelajaran, hasil belajar dan sebagainya. Untuk memperoleh hasil yang efisien dan efektif, maka proses belajar dan pembelajaran dilakukan dengan sengaja, dengan sadar dan dengan terorganisir baik. Proses belajar dan pembelajaran merupakan suatu perkembangan yang dinamis dari kegiatan belajar sebagai suatu perubahan yang terjadi dari hasil pengalaman.

Proses belajar terjadi bila seseorang menunjukkan tingkah laku yang tidak sama dan perkembangannya yang dinamis dari kegiatan belajar dan pembelajaran yang menghasilkan hasil pembelajaran. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil baik, bila pembelajaran tersebut membangkitkan proses belajar efektif. Keberhasilan ini bukan ditentukan oleh metode atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran, bukan pula karena dan modernnya sistem pembelajaran serta bukan ditentukan oleh konvensional atau progresifnya pembelajaran. Semua itu penting, tetapi bukan merupakan penentu atau penimbang akhir, karena semua itu hanya merupakan alat untuk mencapai hasil pembelajaran, bukan merupakan tujuan dari pembelajaran. Adapun pengukuran keberhasilan ialah hasilnya (Solchan,2014:48).

Peran bahasa Indonesia sangat penting dan dominan. Lahirnya UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah membawa dampak bagi pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini tercermin dengan diangkatnya membaca menulis, berbicara dan mendengarkan sebagai kemampuan dasar berbahasa yang secara dini dan berkesinambungan menjadi perhatian dan kegiatan di Sekolah Dasar.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa pengantar dalam menyampaikan materi pembelajaran, hal ini sejalan dengan Depdiknas (2006:47), yaitu:

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu tantangan tersendiri bagi seorang guru mengingat bahasa ini merupakan bahasa pengantar yang dipakai untuk menyampaikan materi pelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia berfungsi membantu peserta didik untuk mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif.

Bahasa Indonesia memang diajarkan sejak anak-anak, tetapi model pengajaran yang baik dan benar tidak banyak dilakukan oleh seorang pengajar. Metode pengajaran bahasa Indonesia tidak dapat menggunakan satu metode karena bahasa Indonesia sendiri yang bersifat dinamis. Bahasa sendiri bukan sebagai ilmu tetapi sebagai keterampilan sehingga penggunaan metode yang tepat perlu dilakukan.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah mempelajari Bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu.

Roestiyah (2001:1) mengemukakan bahwa di dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar.

Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh pendidik atau instruktur. Pengertian lain ialah sebagai teknik penyajian yang dikuasai pendidik untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami dan digunakan pendidik untuk menyampaikan informasi atau pesan lisan kepada peserta didik berbeda dengan cara yang ditempuh untuk memantapkan peserta didik dalam menguasai pengetahuan, keterampilan serta sikap. Teknik penyajian tersebut bisa berupa penerapan metode atau penggunaan media pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara *harfiah* berarti tengah perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan pada penerima pesan. Adapun Ciri-ciri umum media yaitu: (1). Media pembelajaran memiliki pengertian fisik dikenal dengan istilah perangkat keras (*hardware*) yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera. (2). Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan istilah perangkat lunak (*software*) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang akan disampaikan kepada peserta didik. (3). Penekanan media pembelajaran

terdapat pada audio dan visual. (4). Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu proses belajar baik didalam maupun diluar kelas. (5). Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. (6). Media pembelajaran dapat digunakan secara masal atau peroranagn (Sobry sutikno, Ida Rosidah, 2009:1).

Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak terdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan (Susilana, 2012:9).

Pemahaman tentang bagaimana peserta didik belajar, terutama cara siswa belajar bahasa, akan mempengaruhi bagaimana kita mengajar bahasa. Program pembelajaran semestinya tidak 'asal' dibuat atau hanya dibuat demi memenuhi kebiasaan dan tuntutan administratif, melainkan harus ditolak dari apa yang dipahami guru mengenai bagaimana para siswanya belajar. Peranan guru di sekolah dasar terus berubah. Bukan lagi sebagai penguasa tunggal di kelas, bukan satu-satunya sumber informasi, juga bukan sebagai penuang informasi seolah-olah siswa adalah gelas kosong yang harus diisi air sepenuh-penuhnya. Guru adalah pengambil keputusan, yang memiliki kewenangan dan tanggung jawab untuk mengambil keputusan yang terbaik bagi anak didiknya. Dalam program pembelajaran bahasa, keputusan kurikuler itu akan berdampak dalam pemilihan dan pengorganisasian materi dan bahan pelajaran, pengelolaan kelas, pengalaman belajar, strategi pembelajaran, serta penilaian (Solchan, 2014:2.5).

Penyampaian materi pelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan kenyataan di lapangan sering kali dirasa jenuh oleh peserta didik. Hal tersebut dikarenakan kurang tepatnya penggunaan metode pembelajaran yang kurang berhasil menarik perhatian peserta didik serta kurang dipahaminya apa sebenarnya makna bahasa itu. Kejenuhan juga bisa timbul akibat materi pelajaran yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan dan konteks kehidupan peserta didik. Bahkan pendidik sering kali tidak mempunyai acuan yang jelas, apalagi kreativitas untuk menciptakan metode atau menggunakan media yang menarik untuk digunakan dalam mengajar.

Saat proses pembelajaran, motivasi itu sangat penting. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar. Di sekolah seringkali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos, dan sebagainya. Dalam hal demikian berarti pendidik tidak berhasil memberikan motivasi yang tepat.

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang dinamakan motivasi (Sardiman,2012:40).

Kata motivasi berasal dari kata “motif”, diartikan sebagai daya dan upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan (Sardiman,2012:73).

Motivasi terdiri dari dua jenis yaitu instrinsik dan ekstrinsik. Motivasi instrinsik yaitu dorongan yang berasal dari dalam diri seorang individu tanpa

perlu adanya rangsangan dari luar, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang terjadi karena adanya rangsangan dari luar diri individu, pada dasarnya setiap anak sudah memiliki motivasi intrinsik hanya saja kuat lemahnya motivasi tersebut terkadang sering berubah-ubah oleh karena itu penulis mencoba menggali motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar) peserta didik dengan penggunaan media boneka.

Berdasarkan observasi awal yang penulis lakukan untuk mengamati kegiatan peserta didik, ternyata peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik terlihat malas belajar, peserta didik juga tidak menunjukkan ekspresi gembira dan tidak bersemangat, perhatiannya lebih tertuju padaa sesuatu yang bersebrangan dengan tugas belajarnya seperti main game dikelas, dan nilai-nilainya cenderung terus menurun.

Saat tanya jawab peserta didik hanya menjawab sekenanya saja, tanpa dipikir apakah jawabannya tepat atau tidak, dan jika pendidik marah peserta didik hanya diam tanpa menjawab lagi, akhirnya pembelajaran hanya terjadi satu arah yaitu pendidik bicara peserta didik mendengarkan. Hal ini terjadi bukan sepenuhnya salah peserta didik yang tidak dapat mengikuti pembelajaran baik, tetapi sebagai pendidik yang merupakan agen perubahan kita harus selalu introspeksi diri dan mencoba melakukan berbagai inovasi baik itu dalam metode pembelajaran ataupun penggunaan media, dalam menghadapi masalah ini penulis ingin mencoba menggunakan media yang tepat untuk mendorong motivasi belajar peserta didik.

Media boneka merupakan salah satu cara mengembangkan motivasi ekstrinsik bagi peserta didik, karena jika hanya mengandalkan motivasi intrinsik saja pembelajaran dirasakan kurang optimal karena keadaan psikologi anak yang labil dan berubah-ubah.

Media boneka merupakan benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan. Penggunaan boneka sebagai media pendidikan dilihat diberbagai wilayah diindonesia (Daryanto,2013:33). Dengan penggunaan media boneka diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah untuk mengingatnya, dan pembelajaran didalam kelas akan terasa lebih menyenangkan dengan melihat penjelasan pada materi dengan menggunakan media boneka dan mereka tidak akan merasakan waktu yang lama ketika belajar karena asyik memperhatikan penampilan media boneka.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang “Meningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Drama Dengan Menggunakan Media Boneka” .

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama sebelum menggunakan media boneka?



2. Bagaimanakah proses penggunaan media boneka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama pada setiap siklus ?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama setelah menggunakan media boneka ?

### **C. Tujuan penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hasil motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama sebelum menggunakan media boneka.
2. Proses penggunaan media boneka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama.
3. Peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu kepada dunia pendidikan terutama penggunaan media pembelajaran boneka dalam memotivasi belajar peserta didik;
  - b. Sebagai bahan perbandingan dalam penggunaan media boneka untuk memotivasi belajar peserta didik;
  - c. Hasil penelitian ini diharapkan memiliki nilai kontribusi ilmiah yang dapat dijadikan inspirasi medan refrensi dan acuan yang bermanfaat

bagi peneliti lain yang kebetulan judul penelitiannya sama atau mirip secara lebih mendalam.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Peserta didik

- 1) Memberikan pengalaman dalam memecahkan masalah dengan terlibat langsung dalam proses pembelajaran;
- 2) Melatih konsentrasi, keterampilan, dan daya nalar diri peserta didik pada saat melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia;
- 3) Anak lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar.

### b. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan pengalaman pada pendidik dalam merancang penggunaan media boneka tongkat pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MI;
- 2) Mengembangkan kemampuan pendidik dalam memodifikasi media pembelajaran;

### c. Bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih kepada dunia pendidikan dalam rangka meningkatkan suasana pembelajaran yang disenangi oleh peserta didik;
- 2) Bagi lembaga terkait khususnya Dinas Pendidikan setempat, hasil penelitian tindakan ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan dalam mengembangkan pembinaan dan meningkatkan mutu profesionalisme tenaga pendidikan.

## **E. Kerangka Pemikiran**

Motivasi belajar ialah keseluruhan daya gerak baik itu dari luar diri maupun dalam diri peserta didik dengan menciptakan suatu rangkaian usaha untuk mempersiapkan kondisi tertentu yang mengarahkan pada kegiatan belajar sehingga tujuannya dapat tercapai. Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu pendidik perlu menumbuhkan motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang optimal. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Uno (2011:23), mengemukakan tentang indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
4. Adanya penghargaan dalam belajar;
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Secara khusus pengertian mengenai boneka ialah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan di Amerika. Di Eropa seni

pembuatan boneka telah sangat tua dan sangat populer serta lebih tinggi tingkat keahliannya dibandingkan di Amerika. Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita jaman sekarang. Untuk tiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan dengan keadaan daerah masing-masing.

Fungsi boneka adalah selain sebagai media pembelajaran, boneka juga sebagai perantara alat komunikasi, menangkap daya pikir anak, mengembangkan daya visualnya serta anak dapat berimajinasi dengan senangnya dia belajar.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media boneka yaitu sebagai berikut:

1. Rumusan tujuan pembelajaran dengan jelas,
2. Buatlah naskah sandiwara yang akan dimainkan secara terperinci,
3. Permainan boneka mementingkan gerak dari pada kata,
4. Permainan boneka jangan terlalu lama, kira-kira 10 sampai 15 menit, hendaknya sandiwara diselingi dengan nyanyian, kalau perlu penonton diajak bernyanyi bersama-sama,
5. Isi cerita hendaknya sesuai dengan umur dan kemampuan serta daya imajinasi anak-anak yang menonton, selesai permainan sandiwara boneka,
6. Hendaknya diadakan kegiatan lanjutan seperti tanya-jawab, diskusi atau menceritakan kembali tentang isi cerita yang disajikan,
7. Jika memungkinkan, akan lebih baik lagi jika kita memberi kesempatan kepada anak-anak untuk memainkannya (Desi Trinawati, 2015:25).

Upaya membangkitkan motivasi belajar ini, media pembelajaran mempunyai peranan yang besar. Rasa ingin mengetahui, memahami dan berhasil

yang ada dalam diri peserta didik dapat dimunculkan apabila pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam menyajikan materi ajarnya. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi akan dapat menimbulkan kegairahan belajar, yang memungkinkan interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, yang semuanya berfungsi untuk menimbulkan motivasi belajar peserta didik.

Gagne dalam Karti Soeharto, mengemukakan bahwa: “agar pesan dapat diterima dengan baik perlu diperhatikan beberapa hal berikut ini:

1. Perlu memperhatikan rangsangan yang lebih kuat, sehingga membuat alat-alat indera lebih siap untuk mengamati apa yang terjadi.
2. Memberi penekanan pada rangsangan-rangsangan tertentu untuk membantu mengadakan persepsi yang selektif, sehingga hanya unsur-unsur relevan saja yang diperhatikan (Soeharto, 2003:109).

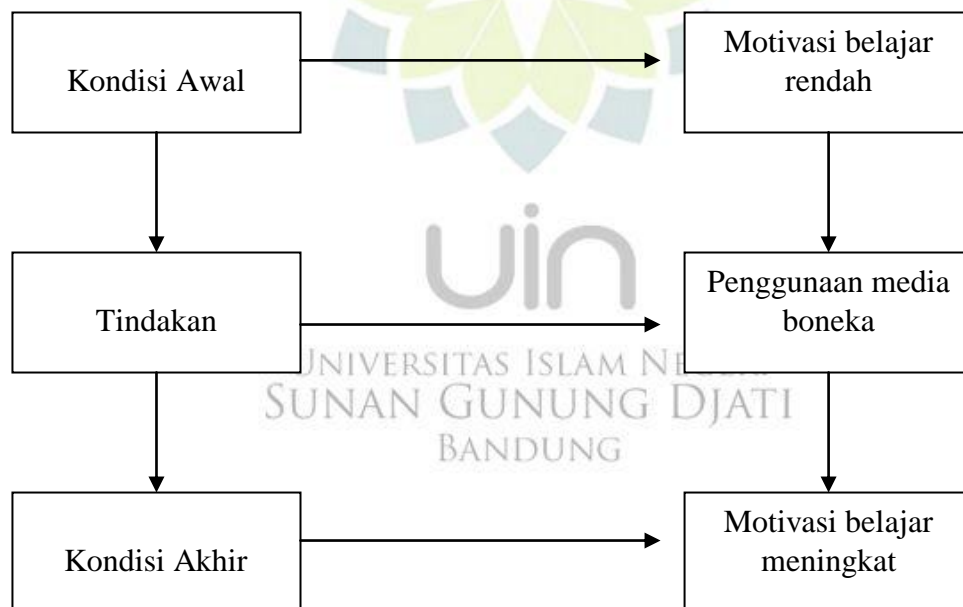
Pemberian motivasi belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan cara menggunakan media pembelajaran boneka. Penggunaan media boneka dengan metode penyampaian yang menarik akan membuat peserta didik dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah untuk mengingatnya, dan pembelajaran didalam kelas akan terasa lebih menyenangkan.

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan keuntungan, anak-anak pada umumnya menyukai boneka, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya. Anak-anak juga bisa terlibat dalam permainan boneka dengan ikut memainkan boneka. Hal

ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian anak sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Adapun kekurangan media boneka yaitu media ini tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar, penyampaiannya memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak (Gunawan, 2010).

Berdasarkan uraian tersebut dapat dirumuskan dalam kerangka berpikir sebagai berikut:

*Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran*



## **F. Hipotesis**

Berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian tindakan yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran bahasa Indonesia Materi Teks Drama Dengan Menggunakan Media Boneka ” yang dilakukan oleh

peneliti, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: "Jika Proses Belajar Mengajar Peserta didik Kelas III MI Yayasan Al-Musaadah menggunakan media boneka dalam menyampaikan materi pembelajaran, maka motivasi belajar peserta didik kelas III MI Yayasan Al-musaadah diduga meningkat dibandingkan dengan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik sebelumnya".

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Salahudin (2015:24) mengatakan bahwa PTK adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Tujuan PTK adalah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan pendidik dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah, meningkatkan dan memperbaiki praktik pembelajaran di sekolah.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dalam dua atau tiga siklus. Apabila siklus I dan siklus II telah di laksanakan, akan tetapi hasilnya masih belum terlihat maka akan berlanjut pada siklus ke III, begitu seterusnya sampai motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Begitupun seterusnya jika siklus I dan siklus II telah terjadi peningkatan motivasi belajar siswa maka penelitian tidak harus berlanjut ke siklus selanjutnya atau siklus III. Dalam setiap

siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

a) Perencanaan

- 1) Telaah kurikulum, dilakukan untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dicapai dalam pembelajaran, dalam hal ini agar pembelajaran menggunakan media boneka dengan SK, KD yang akan dicapai.
- 2) Mengembangkan silabus sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang telah ditentukan.
- 3) Menyusun RPP dengan media pembelajaran yang telah direncanakan dalam PTK.
- 4) Menyusun lembar observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

b) Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan penelitian ini, dilakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam pelaksanaan penelitian pendidik menjadi fasilitator selama pembelajaran, peserta didik dibimbing dalam pembelajaran dengan media boneka.

c) Observasi/Pengamatan

Observasi/pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung, ini dilakukan untuk mengamati aktivitas pendidik dan peserta didik dengan menggunakan media boneka. Observer mengamati kegiatan pendidik dan peserta



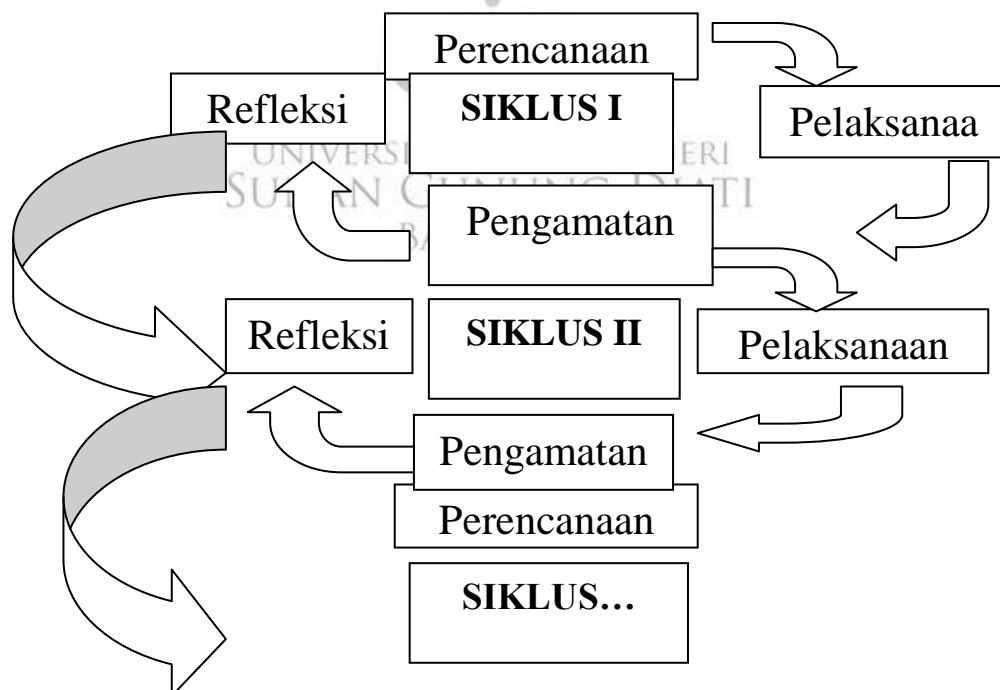
didik dalam proses pembelajaran melalui lembar observasi untuk mengetahui kekurangan selama pembelajaran berlangsung.

d) Refleksi

Tahap ini dilakukan analisis data yang telah diperoleh. Hasil analisis data yang telah ada dipergunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil yang ingin dicapai.

Refleksi dilakukan sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah atau belum terjadi, apa yang dihasilkan, karena hal itu terjadi dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan pada siklus II maupun pada siklus III. Siklus diatas akan di gambarkan di bawah ini, yang di kutip dari (Arikunto, 2010:16).

Gambar 1.2 Tahap-tahap dalam PTK



(Arikunto, 2010:16)

Tahap tersebut merupakan satu siklus atau daur, oleh karena itu setiap tahap akan berulang kembali. Setiap tahap dapat terdiri dari atau didahului oleh beberapa langkah, misalnya langkah merencanakan didahului oleh munculnya masalah yang diidentifikasi oleh pendidik.

## 2. Sumber Data

### a. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian yaitu di MI Yasnu yang beralamat Kampung Cimuncang Desa Kutanaegara Kecamatan Malangbong Kabupaten Garut.

### b. Subjek Penelitian

Penelitian ini mengambil subjek peserta didik kelas III MI Yasnu yang berjumlah 33 terdiri dari laki-laki 19 sebanyak Dan perempuan sebanyak 13 Tingkat intelegensi para peserta didik bisa dikatakan terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu peserta didik dengan kemampuan rendah, peserta didik dengan kemampuan sedang dan peserta didik dengan kemampuan tinggi. Peserta didik dengan kemampuan rendah berjumlah 13 peserta didik, peserta didik dengan kemampuan sedang berjumlah 11 dan peserta didik dengan kemampuan tinggi berjumlah 9 peserta didik. Alasan melakukan penelitian di Mi Yayasan Al-Musaadah ini adalah :

- 1) Terlihat minimnya motivasi belajar peserta didik kelas III Mi Yasnu pada mata pelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan.
- 2) Pada saat kegiatan belajar mengajar pendidik kurang memaksimalkan metode pembelajaran yang digunakan.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2015:203).

Observasi pada penelitian ini dilakukan ketika kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya digunakan untuk bahan refleksi, dengan menggunakan lembar observasi untuk peserta didik dan pendidik.

#### b. Lembar Observasi

Lembar observasi adalah lembar kerja yang berfungsi untuk mengobservasi dan mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dikelas

#### c. Angket

Sugiyono (2015:199), mengemukakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bias diharapkan dari responden.

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan seseorang pribadinya, atau hal-hal yang diketahuinya (Arikunto, 2006:151). dengan angket ini akan

digali dengan jelas mengenai motivasi belajar siswa mengenai motivasi belajar siswa hubungannya dengan motivasi belajar menggunakan media boneka mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Angket merupakan suatu cara untuk mendapatkan data dalam usaha memecahkan suatu permasalahan dalam penelitian, karenanya untuk membuat suatu angket perlu memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Menggunakan bahasa yang sederhana, dengan pertimbangan yang dihadapi adalah orang-orang yang berbeda karakteristik maupun pengetahuan, sehingga hindari istilah –istilah teknis, serta pilih kata-kata yang mengandung arti sama bagi semua orang.
- 2) Menggunakan kalimat yang pendek, dengan pertimbangan kalimat majemuk, panjang, dan berbelit-belit akan membuat responden kesulitan mengerti.
- 3) Jauhi pertanyaan yang berhubungan dengan harga diri dan bersifat pribadi dari responden.
- 4) Menyusun angket dengan singkat, sehingga tidak akan memakan waktu yang lama.
- 5) Dalam daftar pertanyaan jauhi kata-kata yang menyinggung perasaan responden (narasumber) atau usaha untuk memberikan pemahaman kepada responden terhadap angket yang kita buat.

Untuk membuat sebuah angket yang valid perlu mempertimbangkan beberapa hal, yaitu :

- 1) Pertanyaan haruslah mudah dipahami dan tidak menimbulkan tafsiran yang berbeda-beda.
- 2) Pertanyaan harus berhubungan dengan topik permasalahan.
- 3) Pertanyaan harus menarik sehingga responden merasa senang untuk menjawabnya.
- 4) Jawaban responden diusahakan bisa konsisten sejak pertanyaan pertama hingga akhir.
- 5) Alternatif Jawaban yang diberikan harus beragam (variatif) agar responden tidak kebosanan.

Dalam penelitian ini digunakan lembar angket kepada peserta didik untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media boneka.

#### d. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti (Sugiyono, 2015:194).

Berdasarkan sifat pertanyaan, wawancara dapat dibedakan wawancara terstruktur maupun tidak terstruktur.

- a) Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrument penelitian

berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya pun telah disiapkan.

b) Wawancara tidak terstruktur, adalah wawancara yang bebas, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Dalam penelitian ini wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi awal tentang berbagai isu atau permasalahan yang ada pada sekolah atau objek sehingga peneliti dapat menentukan secara pasti permasalahan atau variabel apa yang harus diteliti.

e. Dokumentasi

Sugiyono (Putri, 2015), menyatakan bahwa studi dokumentasi disebut sebagai penelusuran literatur, yaitu cara pengumpulan data dengan menggunakan sebagian atau seluruh data yang telah ada atau laporan data dari peneliti sebelumnya. Sedangkan Moleong (Putri, 2015) menyatakan bahwa dokumentasi merupakan setiap bahan tertulis ataupun film, bisa berupa dokumen pribadi maupun dokumen resmi.

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat pengkaji program melakukan pengkajian. Dokumen yang dapat diambil meliputi buku-buku yang relevan seperti modul, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, film dokumenter dan data lain yang relevan.

Data yang diperoleh dari penelusuran dokumentasi digunakan sebagai dasar pengkajian program yang telah dilaksanakan. Data ini biasanya akurat dan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk melakukan pengkajian apakah program berjalan sesuai dengan rencana ataukah melenceng dari desain yang telah dirancang pada awal kegiatan.

Untuk memudahkan kegiatan pengambilan data melalui dokumen, maka pengkaji program perlu membuat catatan ataupun check list. Hal ini dilakukan agar pengkaji program tidak lupa dan tidak mengalami keterceceran data. Apalagi kalau jumlah data yang harus diukur sangat banyak, tentunya pengkaji program harus jeli dan hati-hati.

#### 4. Teknik Analisis Data

Wardhani (2014:5.19) mengemukakan data penelitian tindakan kelas pada dasarnya dikumpulkan oleh pendidik yang berperan sebagai peneliti dan pengajar, dan jika perlu dapat dibantu oleh teman sejawat. Data tersebut lebih banyak bersifat kualitatif, meski ada juga yang berupa data kuantitatif.

Analisis data dapat dilakukan secara bertahap, pertama dengan menyeleksi dan mengelompokkan, kedua memaparkan atau mendeskripsikan data, dan terakhir menyimpulkan atau memberi makna.

##### a. Teknik Analisis Data Kualitatif

Penyajian hasil analisis data kualitatif dapat dibuat dalam bentuk uraian singkat, bagan alur, atau tabel sesuai dengan hakikat data yang dianalisis. Ada tiga langkah yang biasa diikuti dalam menganalisis data kualitatif yaitu:

- 1) Menyeleksi dan memfokuskan, dan mengorganisasikan data sesuai dengan pertanyaan penelitian;
  - 2) Mendeskripsikan atau menyajikan data dalam bentuk narasi, tabel atau grafik;
  - 3) Menarik kesimpulan dalam bentuk formula atau narasi singkat.
- (Wardhani, 2014:5.9)

b. Teknis Analisis Data Kuantitatif

Hatimah (2007:193) bahwa data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan. Sesuai dengan bentuknya data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistika.

Data kuantitatif (hasil belajar peserta didik) akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kualitas hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat diketahui dengan cara membandingkan skor individu dengan skor kelompok, yang diperoleh sebelum dan setelah mengikuti pelajaran. Analisis data hasil belajar diperoleh melalui hasil tes. Pada setiap siklus dilakukan 1 kali tes evaluasi. Skor maksimal yang diperoleh peserta didik adalah 100, sedangkan skor rata-rata tes peserta didik dapat dihitung dengan rumus :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

⇒ Nilai rata-rata =  $\frac{\text{Jumlah seluruh nilai}}{\text{jumlah peserta didik}}$

Data-data yang diperoleh selama perbaikan pembelajaran dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan menggunakan pendekatan analisis kualitatif deskriptif, terdiri dari analisis hasil



evaluasi belajar dan ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Penyajian data hasil analisis disajikan dalam bentuk tabel analisis hasil evaluasi belajar dan grafik perolehan rata-rata nilai hasil evaluasi belajar. Tabel daftar nilai peserta didik yang diperoleh setelah perbaikan siklus I dan siklus II kemudian dihitung rata-rata, dan juga disajikan dalam bentuk grafik. Bila menunjukkan hasil rata-rata evaluasi belajar sama dengan atau lebih besar dari KKM, maka diasumsikan pembelajaran yang telah dilaksanakan telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk analisis angket motivasi belajar peserta didik digunakan untuk memenuhi keterkaitan dan pendapat peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan, yaitu media boneka. Angket motivasi ini diisi oleh peserta didik sendiri dan mengisi sesuai dengan apa yang mereka alami. Angket yang digunakan angket persepsi peserta didik yang menilai tentang belajar sesuai dengan indikator pembentuk motivasi belajar yang dikembangkan sesuai kisi-kisi angket motivasi belajar.

Untuk menjawab rumusan masalah no. 1 yakni bagaimanakah motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama sebelum menggunakan media boneka, maka dilakukan analisis skor angket yang diperoleh setiap peserta didik. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$$\bar{X} = \text{Skor rata-rata yang dicari}$$

$\sum x$  = Jumlah total yang menyatakan skor

N = Jumlah Seluruh peserta didik

**Tabel 1.1**

**Kualifikasi Interpretasi indikator Motivasi**

No	Angka	Kategori
1	1,00-1,79	Sangat Rendah
2	1,80-2,59	Rendah
3	2,60-3,39	Sedang
4	4,40-4,19	Tinggi
5	4,20-5,00	Sangat Tinggi

Sumber (Ali, 2007:149)

Untuk menjawab rumusan masalah no. 2 yakni bagaimanakah proses penggunaan media boneka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks dramma pada setiap siklus. Teknis analisis datanya dilakukan dengan cara dihitung dan dipaparkan secara sederhana dari hasil analisis lembar observasi setiap siklus. Kemudian dirata-ratakan dan dipersentasikan ke dalam grafis sederhana.

Persentasi dihitung dengan persamaan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP= Nilai Persen aktivitas yang dicapai

R= Jumlah skor yang diperoleh / jumlah tanda ceklis pada kolom Ya

SM= Skor Maksimal

100= Bilangan Genap

**Tabel 1.2**

**Interpretasi keterlaksanaan**

Persentase	Kategori
$\leq 54\%$	Sangat Kurang
55-59%	Kurang
60-75%	Sedang
76-85%	Baik
86-100%	Sangat Baik

Sumber (Purwanrto, 2009: 103)

Untuk menjawab rumusan masalah no. 3 bagaimana peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks drama setelah menggunakan media boneka. Dilakukan dengan rumus analisis sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata yang dicari

$\sum x$  = Jumlah total yang menyatakan skor

N = Jumlah Seluruh peserta didik

**Tabel 1.3****Kualifikasi Interpretasi indikator Motivasi**

No	Angka	Kategori
1	1,00-1,79	Sangat Rendah
2	1,80-2,59	Rendah
3	2,60-3,39	Sedang
4	4,40-4,19	Tinggi
5	4,20-5,00	Sangat Tinggi

Sumber (Ali, 2007:149)

