

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Bahasa adalah alat utama dalam komunikasi. Menyampaikan informasi melalui bahasa lisan dapat lebih mudah dipahami oleh lawan bicara, tetapi diperlukan penguasaan bahasa yang baik dalam berkomunikasi secara lisan. Terdapat empat keterampilan dalam berbahasa, yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara sangat penting untuk dimiliki oleh setiap peserta didik. (Anbarwati et al., 2021).

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Undiana Wireksi, S.Pd.SD. guru kelas II di UPT SD Negeri 18 Gresik, menunjukkan bahwa peserta didik sangat memerlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk digunakan dalam proses belajar. Undiana Wireksi, S.Pd.SD. saat mengajar dikelas selalu menggunakan media pembelajaran, tetapi media tersebut hanya sebatas video animasi saja. Peserta didik terkadang merasa jenuh jika hanya melihat video yang ditayangkan didepan kelas. Kejenuhan tersebut dirasakan oleh Undiana Wireksi saat beliau mengajar materi cerita rakyat kepada peserta didik. Saat itu, Undiana Wireksi, S.Pd.SD. menayangkan cerita yang berjudul “Timun Mas”, awalnya seluruh peserta didik antusias dalam melihat tayangan cerita tersebut, tapi lama-kelamaan mereka merasa bosan. Rasa bosan ini timbul karena faktor media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Mereka hanya terbatas pada mendengarkan dan melihat tayangan video tanpa adanya interaksi langsung dengan media pembelajaran yang tersedia.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Suparlan (2020) mendefinisikan media sebagai gabungan dari manusia dan materi bertujuan untuk memberikan peserta didik pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Media ini digunakan oleh guru dalam proses belajar untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Media pembelajaran tersedia dalam berbagai bentuk, ada yang bersifat dua

dimensi dan ada pula yang tiga dimensi. Media 3D adalah media yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal, serta dapat dilihat dari berbagai sudut (Purba & Sihombing, 2021). Media 3D ini bisa berupa benda asli, benda hidup, serta bisa berupa benda palsu yang dibuat menyerupai benda aslinya. Media tiga dimensi ini memiliki manfaat seperti yang dikatakan oleh Edgar Dale dalam Purba & Sihombing (2021) yaitu peserta didik mampu melihat dan berinteraksi dengan media tersebut, bentuk media pembelajaran 3D yang mendekati realitas yang memudahkan peserta didik dalam memahami bentuk dan fungsi media tersebut, membuat peserta didik lebih mudah tertarik serta terdorong untuk belajar dan berinteraksi, serta mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Peneliti memilih untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbentuk 3D, karena media pembelajaran tiga dimensi ini belum pernah diterapkan di UPT SD Negeri 18 Gresik. Media yang akan dikembangkan oleh peneliti berupa boneka tangan yang dilengkapi dengan mini panggung sandiwara. Boneka tangan ini terbuat dari kain flannel dan memiliki bentuk yang menyerupai manusia, hewan, dan makhluk hidup lainnya (Sofi & Praheto, 2023). Media boneka tangan ini sangat sesuai untuk peserta didik kelas II, karena cocok dengan usia mereka. Peserta didik akan menikmati proses belajar sambil bermain, selain itu media 3D ini akan membangkitkan semangat baru, karena mereka bisa turut berinteraksi dengan menggunakan media tersebut, proses pembelajaran akan menjadi lebih dinamis, menyenangkan, dan bermakna.

Keterbaharuan media 3D mini panggung boneka tangan ini terletak pada isi materi yang termuat dan tokoh cerita yang dibuatnya. Peneliti memiliki ketertarikan besar untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan untuk Keterampilan Berbicara” dengan harapan dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan media pembelajaran sebelumnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang yang dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media 3D mini panggung boneka tangan untuk keterampilan berbicara?
2. Bagaimana hasil validitas media pembelajaran 3D mini panggung boneka tangan untuk keterampilan berbicara?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media 3D Mini Panggung Boneka Tangan untuk keterampilan berbicara?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media 3D mini panggung boneka tangan untuk keterampilan berbicara.
2. Mendeskripsikan hasil validitas media pembelajaran 3D mini panggung boneka tangan untuk keterampilan berbicara.
3. Mendeskripsikan hasil respon peserta didik terhadap media 3D Mini panggung boneka tangan untuk keterampilan berbicara.

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis  
Memberikan dasar bagi peneliti lain untuk melakukan studi serupa dalam upaya mengembangkan media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru  
Memperluas pengetahuan guru mengenai pengembangan media pembelajaran yang membantu mereka mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik dan memberikan umpan balik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

b. Bagi Peserta Didik

Menumbuhkan semangat belajar dan keberanian dalam mengungkapkan ide pada peserta didik melalui penerapan media boneka tangan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan ide bagi pihak sekolah untuk perbaikan proses pembelajaran dan meningkatkan jalinan hubungan kerja sama dalam lingkungan sekolah.

**E. Batasan Masalah**

1. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 18 Gresik pada kelas II untuk tahun ajaran 2024-2025 dengan total 27 peserta didik.
2. Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan yang mengandung materi cerita rakyat yang berjudul “Timun Mas.”
3. Boneka Tangan yang dibuat terdiri dari tokoh-tokoh dalam cerita “Timun Mas” , seperti mbok Srini, Timun Mas, Pertapa, dan Buto Ijo yang dilengkapi mini panggung sandiwara.
4. Media 3D Mini Panggung Boneka Tangan ini hanya diukur dari segi kevalidan dan respon positif peserta didik.
5. Pengembangan media 3D Mini Panggung Boneka Tangan menggunakan model penelitian ADDIE.

**F. Definisi Operasional**

1. Pengembangan merupakan proses penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk tertentu dan menguji tingkat efektivitas produk tersebut saat digunakan (Farihah et al., 2018).
2. Media pembelajaran mencakup semua hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar (O. F. Harahap et al., 2022).

3. Media 3D adalah media yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, serta dapat dilihat dari berbagai sudut (Purba & Sihombing, 2021).
4. Boneka tangan adalah boneka yang dimainkan dengan cara dimasukkan ke dalam tangan, sehingga memungkinkan penggerakan kepala boneka tersebut (Marwah, 2022).
5. Cerita rakyat adalah karya sastra yang diturunkan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Nova & Putra, 2022).
6. Keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi dengan tujuan untuk menceritakan, mengekspresikan, mengungkapkan, dan menyampaikan ide serta perasaan kepada orang lain (Amalia Yunia Rahmawati, 2020).

