

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses dimana seseorang akan mendapatkan pengetahuan, pengalaman, pemahaman dan perubahan terkait dengan kehidupannya sehari-hari. Syaodih (2016: 1) menyatakan pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu peserta didik menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Pendidikan adalah bimbingan dari pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak didik menuju terbentuknya manusia yang memiliki kepribadian yang baik dan ideal. Pendidikan merupakan sebuah proses belajar pendidik dan peserta didik agar memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan perubahan seseorang untuk mencapai tujuan-tujuan di dalam pendidikan.

Proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan sangatlah penting, terutama guru dan siswa. Guru memiliki kewajiban untuk menyampaikan, pengetahuan, pengalaman serta pandangannya terhadap bahan yang mereka pelajari untuk disampaikan kepada peserta didik atau siswa. Guru dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar diharapkan mampu

bahan-bahan yang akan disampaikan oleh siswa. Dalam proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan sumber-sumber belajaryang lain, meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dalam proses belajar yang aktif memerlukan dukungan sarana dari luar manusia yang dapat membantu proses aktivitas belajar pada siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi ke dalam proses belajar. Pendidik atau guru harus mampu membuat atau menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk menyampaikan bahan ajar pada saat proses belajar mengajar. Menurut Azhar (2014: 2) media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Seorang guru di dalam proses belajar mengajar diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pendidik atau guru saat pelaksanaan proses pembelajaran setiap hari melakukan kegiatan bercerita. Bercerita merupakan salah satu bagian dari suatu keterampilan berbahasa yaitu berbicara. Dengan bercerita, pendidik akan menghidupkan suasana kelas pada proses pembelajaran. Praktiknya, siswa akan lebih pasif dikarenakan hanya mendengarkan cerita dari gurunya. Sehingga

proses pembelajaran pada saat bercerita menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa agar kreativitas dan imajinasi siswa semakin berkembang.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut harus dilaksanakan seefektif dan seefisien mungkin. Bercerita merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang perlu dilakukan secara efektif, karena di dalam proses belajar melalui pengalaman dan pengetahuan langsung akan jauh lebih efektif. Terdapat banyak hal yang tidak dapat dilakukan secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, prinsip belajar yang sangat penting ialah mendatangkan tiruannya atau bantuan, seperti melalui gambar, foto, ilustrasi, film, rekaman suara, dan yang lainnya. Dalam arti semakin lengkap menyiapkan pembelajaran untuk proses belajar mengajar, akan semakin baik dan sesuai dengan indikator pencapaian.

Beberapa penelitian tentang proses pembelajaran bercerita dengan menggunakan media sudah banyak dilakukan. Sepengetahuan dari peneliti, boneka banyak sekali dipergunakan sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran bercerita karena dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima pembelajaran serta mempunyai nilai yang

praktis. Siswa bercerita dari sebuah dongeng fabel, pengalaman pribadi, cerpen atau cerita khayalan. Boneka yang digunakan dalam bercerita berupa boneka jari, boneka tangan, dan boneka tali. Umumnya, boneka seperti itu disukai oleh siswa perempuan, sedangkan siswa laki-laki kurang suka dengan boneka-boneka tersebut. Siswa laki-laki lebih menyukai mainan yang berteknologi seperti, robot-robotan, mobil-mobilan dan sebagainya. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui perbedaan jenis kelamin mempengaruhi psikologi anak dalam memilih dan menyukai sesuatu. Oleh karena itu, pendidik atau guru harus mampu memilih media yang cocok untuk siswa laki-laki dan perempuan. Dengan media pembelajaran yang disukai anak laki-laki atau perempuan, diharapkan bisa memberikan motivasi tanpa ada rasa tidak senang sehingga akan mengganggu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana untuk mencapai indikator atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran harus melibatkan siswa, baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata. Media pembelajaran harus memuat materi yang dirancang secara lebih baik dan sistematis agar pembelajaran berjalan efektif. Selain itu, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan setiap siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Hamalik (dalam Azhar, 2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran

dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan proses belajar.

Sehubungan dengan hal tersebut, guru perlu membuat variasi-variasi media pembelajaran, agar proses pembelajaran tidak berkesan sulit dan membosankan. Banyak media yang dapat digunakan dalam membantu dan mempermudah guru mengajarkan kemampuan bercerita pada siswanya, tanpa harus membebani siswa namun justru menyenangkan bagi siswa.

Salah satu sasaran pembelajaran KD menceritakan kembali isi fabel daerah setempat yang dibaca dan didengar dalam kurikulum 2013 adalah siswa mempunyai pengalaman berekspresi. Pengalaman berekspresi ini dilakukan dengan bercerita. Pengalaman ini dilakukan sebagai kegiatan pengembangan daya cipta dan juga mengekspresikan dalam wujud bahasa. Guru menjelaskan ciri, unsur, serta struktur dan kaidah kebahasaan yang terdapat pada teks cerita fabel, kemudian siswa akan berkesempatan untuk menceritakan teks fabel di depan kelas dengan menggunakan media. Sehingga proses pembelajaran akan lebih termotivasi dan menyenangkan. Teks cerita fabel ini terdapat pada SMP kelas VII.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* berbasis tematik pada materi teks cerita fabel untuk

mengetahui kemampuan bercerita pada siswa. Media ini digunakan dalam bentuk visual (pengelihatan) tiga dimensi dengan tema-tema tertentu, berbeda dengan media-media yang lainnya hanya berupa teks bacaan (media cetak). Media *Pop Up Book* berbasis tematik dapat menyampaikan beragam cerita, mulai dari pengetahuan seperti, letak geografis suatu negara, kebudayaan, sejarah, cerita rakyat, mitos dan legenda. Media *Pop Up Book* berbasis tematik dipilih sebagai alternatif media karena *Pop Up Book* merupakan salah satu bidang kreatif yang saat ini digemari dan berkembang di Indonesia. Akan tetapi pada saat ini jarang sekali guru menggunakan media pembelajaran *Pop Up Book* untuk diterapkan pada sekolah. Karena pembuatan media yang lama, padahal dengan adanya media tersebut siswa akan lebih antusias dan semangat dalam belajar. Media *Pop Up Book* berbasis tematik pada materi teks cerita fabel untuk mengetahui kemampuan bercerita pada siswa tersebut merupakan inovasi atau pembaruan dari wayang kulit. Hingga saat ini pendidik atau guru belum menyadari akan manfaat media *Pop Up Book* berbasis tematik yang berpotensi untuk mengetahui kemampuan bercerita siswa pada materi teks cerita fabel kurikulum 2013 di sekolah.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran tematik memberikan peluang kepada siswa untuk mengembangkan tiga ranah sasaran pendidikan secara bersamaan. Ketiga ranah sasaran pendidikan tersebut meliputi ranah kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Aktivitas pembelajaran lebih banyak berpusat kepada siswa dari pada guru sehingga menuntut siswa untuk lebih aktif. Jika memandang kepada dunia anak, dimana perkembangan mental anak selalu dimulai dengan berpikir nyata. Dalam kehidupan sehari-hari mereka tidak melihat mata pelajaran berdiri sendiri. Mereka melihat obyek atau peristiwa yang di dalamnya memuat sejumlah konsep atau beberapa materi. Media *Pop Up Book* berbasis tematik memaparkan suatu cerita yang di dalamnya memiliki beberapa nilai-nilai, antara lain nilai budaya, sosial, pendidikan, psikologi dan lainnya. Oleh karena itu, melalui media *Pop Up Book* berbasis tematik proses pemahaman siswa terhadap suatu konsep dalam suatu peristiwa atau obyek akan lebih bermakna.

Peneliti memilih MTs. Ma'arif Sidomukti Kebomas Gresik karena pada sekolah tersebut belum menggunakan berbagai media bercerita secara efektif, khususnya media *Pop Up Book* berbasis tematik. Oleh karena itu penelitian berjudul "*Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book Berbasis Tematik Terhadap Kemampuan Bercerita Siswa kelas VII pada Materi Teks Cerita Fabel di MTs. Ma'arif Sidomukti Kebomas Gresik*" dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan bercerita dengan mengaplikasikan beberapa cerita fabel di dalam media *Pop Up Book* berbasis tematik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan beberapa masalah. Rumusan masalah tersebut yaitu.

1. Bagaimana perbedaan kemampuan bercerita siswa kelas VII dengan menggunakan media *Pop Up Book* berbasis tematik dan kemampuan bercerita siswa kelas VII tanpa menggunakan media *Pop Up Book* berbasis tematik?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Pop Up Book* berbasis tematik terhadap kemampuan bercerita siswa kelas VII pada materi teks cerita fabel di MTs.Ma'arif Sidomukti Kebomas Gresik?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan.

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan bercerita siswa kelas VII dengan menggunakan media *Pop Up Book* berbasis tematik dan kemampuan bercerita siswa kelas VII tanpa menggunakan media *Pop Up Book* berbasis tematik.

2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Pop Up Book* berbasis tematik terhadap kemampuan bercerita siswa kelas VII pada materi teks cerita fabel di MTs.Ma'arif Sidomukti Kebomas Gresik.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ada, penelitian ini mempunyai beberapa manfaat. Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini dapat bersifat teoretis maupun praktis. Manfaat teoretis dan praktis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara teoretis, penelitian ini mendukung teori yang sudah ada dan dapat membantu meningkatkan pembelajaran teks cerita fabel melalui bercerita dengan menggunakan media *Pop Up Book* berbasis tematik.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.
 - a. Bagi guru hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah media baru yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran.
 - b. Bagi siswa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media yang efektif dalam proses pembelajaran.

- c. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif terhadap proses belajar di sekolah.
- d. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan proses penelitiannya.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya (Siregar, 2015: 65). Hipotesis merupakan jawaban penelitian terhadap rumusan masalah yang akan diteliti. Berdasarkan uraian yang telah di kemukakan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Ho: Penggunaan media *Pop Up Book* berbasis tematik tidak efektif untuk mengetahui kemampuan bercerita siswa kelas VII di MTs Ma'arif Sidomukti Kebomas Gresik pada materi teks cerita fabel.

Ha: Penggunaan media *Pop Up Book* berbasis tematik efektif untuk mengetahui kemampuan bercerita siswa kelas VII di MTs Ma'arif Sidomukti Kebomas Gresik pada materi teks cerita fabel.

1.6 Definisi Operasional

- a. Media *Pop Up Book* adalah media pembelajaran yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan muncul membentuk gambar

tiga dimensi ketika halamannya dibuka. Taylor dan Blumel (dalam Dijjar, 2015: 37).

- b. Tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu (Trianto, 2011: 78).
- c. Bercerita adalah penyampaian sebuah cerita kepada pendengar atau membacakannya bagi mereka (Majid, 2017: 9).
- d. Cerita fabel adalah cerita imajinatif dengan tokoh binatang yang masing-masing memiliki karakter untuk menggambarkan watak dan budi pekerti manusia. Penggambaran tersebut mengandung pesan moral yang dapat dijadikan teladan bagi kehidupan manusia (Kemendibud, 2017: 201).