

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik. Baik dalam interaksi secara langsung seperti halnya kegiatan yang dilakukan dengan tatap muka di kelas maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis dalam jaringan. Dengan adanya perbedaan pada interaksi tersebut, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai model dan media pembelajaran. Proses pembelajaran peserta didik dapat terbantu dengan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik dan akan lebih memudahkan peserta didik memahami dan mencermati materi pembelajaran.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku atau sikap pada peserta didik yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan hidupnya, belajar bukan hanya berupa menghafal melainkan proses terbentuknya mental dan karakter peserta didik sejak masa sekolah. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar lingkungan sekolah dan kehidupan individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses tersebut melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu (Sudjana,1989:28). Dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media sebagai alat bantuan dalam menyampaikan materi/informasi.

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dan guru bisa menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran

sebagai alat penunjang agar mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, televisi, film, poster dan spanduk, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Sedangkan, audio visual merupakan alat yang bersifat dapat dilihat dan didengar seperti film. Dalam proses pembelajaran, siswa selalu diharapkan paham dengan yang dijelaskan oleh guru. Dengan adanya fasilitas penunjang seperti media-media pembelajaran, produk-produk terbaru dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang baik agar dapat dimanfaatkan dalam pengoptimalan hasil dari proses pembelajaran peserta didik. Dengan dua jenis media pembelajarana yang ada yaitu media cetak yang berupa majalah, surat kabar, buku, poster, brosur, dan sebagainya. Sedangkan dalam media elektronika berupa komputer multimedia, radio, televisi, dan internet, dan multimedia interaktif berbasis komputer. Dengan pemilihan media yang tepat, menggunakan internetpun dapat memperoleh informasi terbaru untuk menunjang proses pelaksanaan pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik secara signifikan. Maka dalam proses pembelajaran guru harus bisa menentukan model dan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman peserta didik dan proses pembelajaran.

Keterampilan berbahasa memiliki beberapa komponen, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. dalam setiap komponen tersebut memiliki hubungan yang sangat erat (Tarigan, 2015:2). Dalam proses pembelajaran ada aspek keterampilan berbicara yang harus dimiliki dan di asah oleh peserta didik, keterampilan bercerita merupakan bagian dari proses keterampilan berbicara. Seseorang mencerminkan dirinya dengan bahasa yang

digunakan. Semakin terampil berbahasa seseorang, jalan pikirannya semakin cerah dan jelas. Keterampilan bisa didapat dan dikuasai dengan latihan dan praktik.

Keterampilan berbicara sendiri yaitu sebuah keterampilan berbahasa yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan anak, yang prosesnya didahului oleh kemampuan menyimak, hingga pada waktu tersebut kemampuan berbicara mulai dipelajari. Kemampuan berbahasa anak harus dilatih sejak dini, untuk memperkuat kepercayaan diri anak dan mempermudah anak dalam berinteraksi dengan orang baru dan lingkungan sekitarnya. Berbicara sudah hal wajib yang memiliki hubungan dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh anak melalui kegiatan membaca dan menyimak.

Keterampilan bercerita merupakan bagian dari proses keterampilan berbicara. Inti dari pembelajaran ini yaitu peserta didik mampu menyampaikan kembali cerita yang dibacakan atau yang disimak secara runtut dan ekspresif sehingga pendengar mampu memahami isi dari ceritanya. Oleh karena itu, tugas guru yaitu menyampaikan materi dengan baik dan menarik, agar peserta didik memahami isi cerita dan mampu menyampaikan kembali cerita secara lisan.

Hal yang dipantau dalam proses pelaksanaan pembelajaran adalah sumber belajar dan media yang digunakan oleh guru sehingga guru dan media sama-sama berpengaruh besar terhadap keefisienan pemahaman siswa dan proses pembelajaran. Hal tersebut penting karena keadaan peserta didik yang bermacam-macam dalam sikap dan kemampuannya. Keragaman peserta didik bisa diatasi apabila guru memanfaatkan multimedia dan berbagai sumber belajar yang dicocokkan dengan kebutuhan peserta didik.

Guru dapat melakukan upaya peningkatan pemahaman peserta didik dengan memanfaatkan model dan media pembelajaran yang bisa mempengaruhi minat dan keinginan peserta didik saat proses pembelajaran. Dalam penentuan media yang akan digunakan guru harus benar-benar tahu apa yang dibutuhkan oleh peserta didik sehingga lebih mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dan peserta didik tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran.

Keterampilan berbicara di SMP Sa'idiyah sangat ditekankan oleh beberapa guru termasuk guru bahasa Indonesia, berdasarkan observasi awal kepada guru bahasa Indonesia keterampilan berbicara siswa dapat dikategorikan rendah. Menurut pemaparan Ibu Nurul Purnamawati selaku guru bahasa Indonesia siswa cenderung kurang minat, merasa bosan, dan kurang percaya diri ketika proses pembelajaran tidak menggunakan media atau model pembelajaran yang menarik dan ketika ada tes keterampilan berbicara. Sehingga dengan adanya proses pembelajaran menceritakan kembali teks fabel dengan menggunakan media pembelajaran film kartun dan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) diharapkan peserta didik lebih minat, tidak merasa bosan, dan mulai percaya diri saat proses pembelajaran dan saat ada tes keterampilan berbicara. Melalui keterampilan berbicara/ keterampilan menceritakan kembali peserta didik dapat mengeksperisikan dan menuangkan ide ide kreatifnya. Menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik akan berpengaruh terhadap minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Upaya menarik minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia dan keterampilan

berbicara, peneliti memilih teks fabel yang berbentuk film kartun. Peserta didik akan menyimak film kartun dan akan menceritakan kembali secara lisan film yang telah disimak untuk mengasah keterampilan berbicara peserta didik.

Film kartun yang digunakan dalam penelitian ini yaitu film Pada Zaman Dahulu yang berjudul “Ayam Jantan dan Merpati” dengan kondisi siswa yang cenderung kurang tertarik terhadap proses pembelajaran yang tidak menggunakan media. Peneliti memilih film kartun Pada Zaman Dahulu karena film tersebut menyajikan film animasi yang mengandung nilai-nilai moral dan pendidikan karakter yang dapat diterima oleh banyak kalangan. Dengan jalan cerita yang dikemas dengan animasi sederhana, begitu menarik, dan mudah untuk dipahami. Film kartun Pada Zaman Dahulu merupakan salah satu film animasi yang dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan pembentukan karakter pada peserta didik.

Perkembangan penonton film kartun Pada Zaman Dahulu di SMP Sa’idiyah sudah cukup pesat, walaupun dalam film tersebut menggunakan bahasa Melayu akan tetapi film tersebut dinikmati banyak kalangan. Salah satunya yaitu peserta didik kelas VII SMP Sa’idiyah. Hal tersebut juga dapat mendukung dalam penelitian ini. Peserta didik merasa bahwa film kartun Pada Zaman Dahulu mudah dipahami, penggunaan bahasa melayu yang didukung dengan adanya terjemahan sudah cukup membuat peserta tidak merasa kesulitan untuk memahami dialog-dialog yang ada dalam film tersebut.

Penelitian dilakukan upaya pemecahan persoalan pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan tujuan menemukan solusi yang tepat, efisien dan cocok untuk peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan

untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, membantu siswa dalam pembentukan karakter berani dalam berbicara di depan umum dengan cara menerapkan media pembelajaran film kartun Pada Zaman Dahulu “Ayam Jantan dan Merpati” dengan bantuan model pembelajaran CTL.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh penggunaan film kartun Pada Zaman Dahulu “Ayam Jantan dan Merpati” terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII SMP Sa’idiyah Arosbaya Bangkalan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan film kartun Pada Zaman Dahulu “Ayam Jantan dan Merpati” terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII SMP Sa’idiyah Arosbaya Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan dijadikan rujukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran film kartun dalam proses pembelajaran.

Manfaat Praktis

1. Manfaat untuk guru : membantu guru dalam memilih media yang sesuai dengan proses pembelajaran teks fabel dan dapat dijadikan media dalam proses pembelajaran teks fabel .

2. Manfaat bagi sekolah : sebagai bahan pertimbangan pada proses pembelajaran untuk menggunakan media audio visual saat proses pembelajaran teks fabel.
3. Manfaat bagi siswa : membantu siswa mempermudah untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan menceritakan kembali teks fabel.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban yang sifatnya sementara terhadap rumusan masalah penelitian berdasarkan teori yang relevan dan belum didasarkan pada fakta (Sugiono,2019:99). Maka berdasarkan kerangka berpikir dan teori yang telah ditetapkan peneliti, hipotesis dari penelitian tersebut adalah:

Ho = Penggunaan film kartun Pada Zaman Dahulu “Ayam Jantan dan Merpati” tidak berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII SMP Sa’idiyah

Ha = Penggunaan film kartun Pada Zaman Dahulu “Ayam Jantan dan Merpati” berpengaruh terhadap keterampilan menceritakan kembali teks fabel siswa kelas VII SMP Sa’idiyah.

1.6 Definisi Operasional

1. Media pembelajaran yaitu sarana yang diterapkan upaya menyampaikan pengetahuan dalam proses pembelajaran agar lebih mudah, efisien, dan membantu memotivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran menceritakan kembali teks fabel.
2. Film kartun Pada Zaman Dahulu “Ayam Jantan dan Merpati” adalah film serial animasi yang berasal dari Malaysia, film tersebut menceritakan

tentang tentang kehidupan hewan di hutan yang memiliki perilaku seperti manusia.

3. Keterampilan berbicara/menceritakan kembali merupakan kegiatan menyampaikan kembali apa yang sudah dibaca maupun yang di dengar dan kegiatan menceritakan kembali secara lisan identik dikenal dengan bercerita dengan menggunakan bahasanya sendiri dengan keruntutan struktur cerita dan beberapa penilaiannya.