

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang membuat seseorang memiliki pengetahuan atau wawasan yang lebih sempurna. Menuntut ilmu tidak dapat dilakukan dalam sekolah saja, tetapi juga dapat diperoleh dari lingkungan sekitar, organisasi intra atau ekstra sekolah, pertemanan, dan pengalaman pribadi. Melalui dunia pendidikan, seseorang dapat memperoleh informasi dan pembelajaran yang didapat ketika berada di luar lingkup sekolah. Dunia pendidikan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir dan bersikap dalam kehidupan bermasyarakat, tak hanya meningkatkan kemampuan, pendidikan juga menuntut seseorang untuk berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu tugas atau masalah dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Hakikat pendidikan adalah proses individual untuk mencapai kemampuan yang maksimal agar memiliki potensi yang lebih baik. Pencapaian pengetahuan dan kemampuan tersebut, dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam ruang lingkup sekolah. Untuk mendapatkan pengetahuan, seseorang harus mempelajari suatu hal yang dapat meningkatkan pola pikir dan kreativitas seseorang. Kegiatan tersebut biasa dikenal dengan proses belajar.

Belajar adalah suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan baik dalam sekolah ataupun di luar sekolah untuk meningkatkan pengetahuan seseorang, yang dilakukan secara terus-menerus. Belajar dapat dikatakan berhasil apabila seseorang mampu mengulangi kembali informasi yang telah diperoleh selama kegiatan belajar. Belajar mengacu pada pemerolehan informasi baru yang diterima seseorang, tetapi juga pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman yang telah terjadi sebelumnya.

Proses belajar sudah dilakukan seseorang sejak dahulu, belajar merupakan hakikat atau suatu kewajiban bagi manusia yang terlahirkan di bumi. Pada kodratnya, tugas manusia yaitu mempelajari suatu hal, baik mempelajarinya melalui teori yang didapat di dalam sekolah, maupun praktik di luar sekolah. Hal ini membuktikan bahwa manusia merupakan makhluk yang diciptakan untuk belajar agar dapat memanusiakan manusia.

Kegiatan belajar di lingkungan sekolah mengacu pada mata pelajaran yang telah dipersiapkan oleh pemerintah. Mata pelajaran tersebut diajarkan kepada siswa melalui peranan seorang guru yang mengajar di sekolah. Salah satunya yang diajarkan di sekolah adalah Bahasa Indonesia.

Secara umum, kegiatan belajar dilakukan pada lingkungan formal, tepatnya pada lingkungan sekolah. Pada lingkungan sekolah, terdapat berbagai macam gaya belajar siswa dalam memperoleh informasi, macam-macam gaya belajar tersebut meliputi siswa dengan tipe visual, audio visual, auditori, dan kinestetik. Dengan berbagai gaya belajar siswa yang sedemikian rupa, guru berperan penting untuk mengetahui karakteristik gaya belajar setiap siswa. Gaya belajar tipe visual merupakan gaya belajar siswa yang digunakan untuk memahami materi melalui media gambar.

Dengan menjelaskan materi yang menggunakan media gambar, siswa dengan tipe tersebut akan lebih mudah untuk memahami dan tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan guru.

Penelitian ini berfokus pada gaya belajar siswa dengan tipe visual. Oleh karena itu, dalam penelitian ini memilih model pembelajaran *Picture and Picture* guna mengetahui aspek visual yang dimiliki siswa dengan menggunakan media gambar. Penggunaan media ini diterapkan pada model pembelajaran *Picture and Picture* pada materi cerita fabel. Selain itu model pembelajaran *Picture and Picture* diharapkan dapat membantu siswa dalam membuat cerita fabel agar lebih mudah. Selain itu, pemilihan model *Picture and Picture* juga dapat melatih siswa untuk meningkatkan konsentrasi. Melalui penerapan model *Picture and Picture*, siswa dapat menentukan titik fokus siswa pada penyusunan gambar guna menemukan jawaban terhadap penugasan yang diberikan oleh guru.

Menurut Huda (2010:176) model pembelajaran *Picture dan Picture* adalah model pembelajaran yang dikonstruksi dengan rangkaian gambar secara logis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Picture and Picture* merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar-gambar berurutan serta dapat menjelaskan cerita tersebut sesuai dengan alur gambar. Contohnya ketika guru memberikan materi seputar cerita fabel, guru menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* dengan menceritakan kehidupan kancil yang berhasil menipu para buaya. Guru menyajikan cerita tersebut dengan menggunakan gambar-gambar yang telah diurutkan sesuai dengan kejadian yang telah terjadi. Setiap gambar menyajikan tentang

kejadian-kejadian dan siswa dapat mengembangkannya dengan menggunakan kalimat yang baik dan benar.

Pada saat siswa menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture*, secara tidak langsung siswa dapat melatih keterampilan menulis melalui teknik visual. Kegiatan ini dapat meningkatkan kreativitas, inovatif, dan pemikiran siswa dalam merangkai kata menjadi suatu kalimat yang berhubungan sesuai dengan apa yang siswa amati. Dalam menulis, siswa membutuhkan latihan terus menerus agar siswa mampu menyusun kalimat yang mudah dipahami oleh para pembaca. Tentunya kegiatan tersebut memengaruhi siswa untuk belajar bahasa dan kosa kata baru.

Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang di dalamnya terdapat kegiatan untuk menuangkan pemikiran secara tertulis. Menulis tidaklah mudah bagi seseorang yang tidak membiasakan untuk merangkai kata, pemilihan kata-kata yang logis merupakan salah satu cara agar pembaca dapat memahami pemikiran yang penulis tuangkan. Keterampilan menulis tidak hanya meningkatkan keberagaman kosa kata yang didapat, tetapi juga dapat meningkatkan pemikiran seseorang dan memperindah cara berkomunikasi dengan lawan bicara.

Agar siswa dapat menerapkan keterampilan menulis dengan baik, siswa perlu membiasakan menulis guna mencapai hasil tulisan yang mudah dipahami. Memunculkan kebiasaan menulis pada siswa tentunya memiliki beberapa faktor yang dapat menghambat kebiasaan menulis tersebut, salah satu faktor yang berpengaruh untuk membiasakan menulis adalah diri sendiri. Siswa yang belum memiliki kebiasaan membaca buku, secara tidak langsung kurang memiliki wawasan atau pengetahuan yang luas. Oleh karena itu, dengan membaca buku tentunya akan menambah wawasan

atau referensi yang digunakan sebagai bahan penulisan. Selain kegiatan menulis yang membutuhkan wawasan yang luas, keterampilan berbahasa yang baik juga sangat diperlukan bagi seseorang, agar dapat melakukan menulis dengan baik. Seseorang yang memiliki kemampuan berbahasa tentunya dapat dengan mudah membuat tulisan yang mampu dipahami atau dimengerti oleh para pembaca.

Tulisan yang baik dan kreatif dapat berpengaruh terhadap pembaca. Karya tulis yang menggunakan kata-kata yang baik dan unik, akan menjadi daya tarik tersendiri bagi pembaca. Pemilihan dan penyusunan kalimat sangat berpengaruh dalam pembuatan hasil karya tulis seseorang sehingga untuk menciptakan suatu karya tidak dapat dituliskan dengan sembarang kata, tetapi karya tulis yang baik adalah suatu karya yang dituliskan dengan pemilihan kata dan kalimat yang baik dan kreatif.

Salah satu keterampilan menulis yang dipelajari siswa pada saat mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah materi menulis cerita fabel. Materi cerita fabel diperoleh siswa pada kelas VII semester genap. Pada materi cerita fabel, guru menyampaikan teori berupa ciri-ciri cerita fabel, langkah memahami cerita fabel, Langkah-langkah menceritakan kembali cerita fabel, struktur teks fabel, teknik penggambaran tokoh, dan pemeranan isi fabel. Sedangkan pada praktiknya, siswa dapat menuliskan cerita fabel atau memerankan tokoh fabel.

Pembelajaran materi cerita fabel dengan menerapkan model *Picture and Picture*, Kompetensi Inti (KI) yang digunakan selama melakukan penelitian adalah KI pada poin keempat yaitu: mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, menguraikan, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah

abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/ teori. Berdasarkan hal tersebut KD yang mendukung penelitian yang dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran *Picture and Picture* adalah KD 3.11 dan KD 4.11. Pada KD 3.11 berisi tentang mengidentifikasi informasi tentang fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar. Sedangkan KD 4.11 berisi tentang menceritakan kembali isi fabel/legenda daerah setempat. Penerapan KD 3.11 dapat berupa pemberian contoh cerita fabel kepada siswa, kemudian siswa menjawab pertanyaan seputar cerita fabel yang dibaca. Pada penerapan KD 4.11 guru memberikan contoh sebuah gambar fabel pada siswa untuk menceritakan isi dari gambar yang disediakan, lalu guru mendampingi siswa untuk bersama-sama menyelesaikan cerita pada gambar yang disediakan guru sampai membentuk suatu cerita yang sesuai dengan gambar.

Masing-masing siswa tentunya dapat merangkai kalimat menjadi suatu cerita yang beraneka ragam menurut versi dari siswa-siswa di kelas tersebut. Dengan adanya media gambar, siswa lebih mudah untuk menuliskan cerita fabel karena dalam media gambar tersebut terdapat gambaran-gambaran kejadian pada cerita fabel yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini tentunya dapat memicu kreativitas siswa untuk menuangkan ide-ide atau pendapat siswa terhadap cerita fabel yang disajikan.

Dalam penelitian ini diterapkan model pembelajaran *Picture and Picture* yang dilakukan oleh guru pada materi cerita fabel kelas VII SMPN 4 Bangkalan. Melalui penerapan model pembelajaran *Picture and Picture*, diharapkan siswa dapat menuliskan dan menceritakan cerita fabel dengan menggunakan kalimat yang baik dan benar. serta dapat mengubah pola pikir siswa agar lebih kreatif dan inovatif dalam

menuliskan suatu karya tulis. Selain itu, dengan menerapkan model *Picture and Picture*, siswa dapat melatih konsentrasi disaat menyusun gambar menjadi urutan yang padu. Sebab, jika terdapat gambar yang tidak diurutkan dengan benar, maka jawaban terhadap persoalan-persoalan yang diberikan oleh guru tidak akan menemukan titik terang. Selanjutnya, melalui penerapan model *Picture and Picture*, diharapkan dapat menambah wawasan guru terhadap keberagaman model pembelajaran yang ada. Melalui model pembelajaran *Picture and Picture*, guru dapat memperbaiki kualitas pembelajaran selama proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan model *Picture and Picture* materi cerita fabel pada siswa kelas VII SMPN 4 Bangkalan?
2. Bagaimana hasil penulisan cerita fabel pada siswa kelas VII SMPN 4 Bangkalan dengan menggunakan model *Picture and Picture*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah berikut tujuan penelitian ini:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* pada materi cerita fabel siswa kelas VII SMPN 4 Bangkalan.
2. Mendeskripsikan analisis penulisan cerita fabel siswa kelas VII SMPN 4 Bangkalan dengan menggunakan model pembelajaran *Picture and Picture*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat baik secara teoretis dan praktis. Keduanya dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pengembangan penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* yang lebih menekankan pada aspek visual. Melalui aspek visual, siswa dapat melatih kreativitasnya dalam menuliskan sebuah cerita.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru Bahasa Indonesia, siswa, dan peneliti.

a. Bagi Guru Bahasa Indonesia

Guru Bahasa Indonesia dapat memperoleh informasi seputar penerapan model *Picture and Picture* di dalam kelas serta mengetahui kendala-kendala yang menjadi hambatan dalam pembelajaran menulis.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui bagaimana penerapan *Picture and Picture* baik dalam pelajaran Bahasa Indonesia maupun pada pelajaran lainnya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti dapat mengetahui hasil dari penerapan model *Picture and Picture* dalam kelas, serta hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai model dan dapat dijadikan pertimbangan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

1.5 Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan anggapan mendasar yang diajukan dan kebenarannya perlu diuji. Asumsi pada dasarnya dijadikan syarat sekaligus dasar dalam menetapkan langkah berfikir pada tahap selanjutnya. Asumsi penelitian ini adalah dapat mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Picture and Picture* pada materi cerita fabel dan dapat mendeskripsikan hasil penulisan cerita fabel siswa kelas VII SMPN 4 Bangkalan.

1.6 Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan proses pembelajaran dengan suatu perencanaan yang melibatkan guru dan siswa agar materi yang disampaikan dapat diterima siswa dengan baik dan maksimal.

2. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Picture and Picture merupakan salah satu model pembelajaran dengan menggunakan media gambar sebagai alat bantu siswa dalam menerima pengetahuan baru dan agar mempermudah siswa untuk memahami suatu materi.

3. Menulis

Menulis merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menyalurkan ide atau gagasan melalui bentuk tulisan yang disusun sedemikian mungkin agar kalimatnya dapat dipahami oleh pembaca.

4. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan yang memiliki kegiatan kompleks yang mana penulis dituntut untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisan serta menuangkannya ke dalam ragam bahasa tulis.

5. Cerita Fabel

Cerita Fabel adalah sebuah cerita yang menceritakan kehidupan hewan yang berperilaku seperti manusia, cerita ini merupakan cerita fiksi atau khayalan.

6. Penerapan

Penerapan merupakan sebuah tindakan praktik atau cara yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.