

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan Indonesia masih mengalami banyak permasalahan hingga saat ini. Meskipun di era yang semakin maju dan berkembang, pendidikan Indonesia juga bergerak secara dinamis mengikuti alur perkembangan yang ada, tetapi justru kedinamisan inilah yang menjadi salah satu penyebab adanya permasalahan. Menurut Sanjaya (2006: 1) lemahnya proses pembelajaran adalah salah satu masalah yang sedang dihadapi dunia pendidikan Indonesia. Sanjaya mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran kemampuan berpikir peserta didik kurang didorong untuk dikembangkan. Proses pembelajaran di kelas lebih banyak diarahkan pada kemampuan untuk menghafal, mengingat, dan menimbun berbagai informasi. Sehingga peserta didik akan sulit memahami dan menghubungkan materi pelajaran dengan tindak aplikatif untuk pengaktualisasian diri sendiri.

Suprijono (2014: viii) juga berpendapat bahwa dunia pendidikan Indonesia ditandai oleh adanya jarak antara pencapaian standar akademik dan standar penampilan. Hal ini terjadi karena pembelajaran selama ini hanyalah suatu proses pengondisian-pengondisian yang tidak menyentuh realitas alami. Sehingga terdapat jarak yang cukup jauh antara materi yang dipelajari dan peserta didik sebagai insan yang mempelajari materi.

Terlepas dari hal demikian, di sisi lain pendidikan adalah salah satu tombak yang perlu diperjuangkan oleh suatu individu guna menuju masa depan yang lebih

baik. Oleh sebab itu, dibutuhkan adanya kualitas sumber daya manusia sebagai prasyarat terbentuknya peradaban yang lebih baik. Pendidikan yang ada saat ini banyak menuntut adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) agar dapat bersaing di era modernisasi. Manusia-manusia yang dapat bersaing ialah manusia-manusia tangguh yang memiliki kompetensi-kompetensi unggul di bidang tertentu. Sehingga tidak akan tergerus oleh kerasnya arus zaman.

Peran guru dan sistem, baik sistem sekolah maupun sistem pengelolaan kelas sangat diperlukan dalam mewujudkan kesuksesan suatu pembelajaran. Guru sebagai salah satu tokoh sentral harus dapat mengarahkan dan menghubungkan antara pengetahuan yang dipelajari dan sekaligus pengaplikasian dari pengetahuan tersebut. Sehingga suatu konsep yang didapat tidak hanya terhenti sampai di satu tempat, tetapi juga terus berlanjut dalam kehidupan nyata masing-masing peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan salah satu sistem pendidikan yang diusung pemerintah. Yakni pembelajaran berbasis saintifik. Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran saintifik, secara aktif akan bereksplorasi memecahkan suatu permasalahan atau menemukan sebuah konsep baru yang nantinya akan dihubungkan dalam kehidupan nyata peserta didik sehingga akan berdampak pada pengembangan potensi yang ada pada diri peserta didik.

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban yang diterima oleh suatu individu. Dengan pendidikan, individu dapat mengembangkan potensi diri, karakter, serta jenjang hidupnya di kemudian hari. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 5 ayat (1) dan (5) yang berbunyi, (1) setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu; dan (5)

setiap warga Negara berhak mendapatkan kesempatan meningkatkan pendidikan sepanjang hayat. Sehingga siapapun berhak mengenyam pendidikan dimanapun, dan di usia berapapun. Sisdiknas pasal 1 ayat (1) tercantum bahwa, pendidikan disebut sebagai usaha sadar dan terencana dengan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Maka setiap individu memiliki peran tersendiri dalam rangka mendukung terciptanya suasana belajar yang nyaman untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Sehingga kenyamanan belajar ini tentunya akan sangat berdampak pada pengembangan potensi diri masing-masing peserta didik.

Pengembangan potensi diri selain berkaitan erat dengan peserta didik sendiri juga berkaitan dengan sekolah. Baik lingkungan belajar, fasilitas, guru dan perangkatnya, maupun mata pelajaran yang diajarkan. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dari beberapa mata pelajaran yang ada di sekolah. Mata pelajaran bahasa Indonesia selain sangat penting di sekolah dasar hingga menengah, juga sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia haruslah dapat dikuasai oleh peserta didik sehingga mata pelajaran ini dianggap penting dan bila perlu memiliki tempat tersendiri. Namun, pada kenyataannya bahasa Indonesia dianggap sebagai salah satu pelajaran yang dianggap remeh atau seringkali kurang diminati oleh para peserta didik. Hal ini bisa saja disebabkan oleh faktor guru yang otoriter atau cara penyampaian materi yang kurang menarik perhatian siswa. Sehingga pembelajaran bahasa Indonesia terkesan monoton dan kurang menyenangkan bagi peserta didik.

Begitu pula dengan yang terjadi pada siswa-siswa di MTs. Negeri Bangkalan. Di MTs. Negeri Bangkalan masih terdapat siswa-siswi yang kurang menaruh perhatian pada pembelajaran yang dilakukan saat itu. Padahal, guru-guru di sana telah banyak menggunakan berbagai strategi, metode, dan model untuk menunjang keberhasilan materi yang disampaikan pada siswa. Guru-guru di sana juga sudah tidak lagi menunjukkan sikap otoriter terhadap siswa-siswinya.

Melalui observasi awal pada guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII, diperoleh informasi bahwa guru-guru di MTs. Negeri Bangkalan telah banyak menerapkan strategi pembelajaran yang berbasis pada aktivitas siswa. Semua mata pelajaran yang diampu telah menggunakan strategi yang secara langsung melibatkan siswa, sehingga siswa secara aktif dapat merasakan pengalaman belajar yang diperoleh secara langsung. Guru di sana sudah tidak lagi mengajar dengan cara yang konvensional, seperti ceramah. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang tetap memberikan dan menjelaskan materi, tetapi juga lebih banyak memberikan ruang pada siswa untuk bereksplorasi. Sehingga pembelajaran lebih ditekankan pada siswa, dan guru hanya berperan sebagai pembimbing dan pengarah keberlangsungan pembelajaran saat itu.

Melalui observasi tersebut juga diperoleh informasi bahwa antusiasme siswa-siswi kelas VII dalam pelajaran bahasa Indonesia dikatakan rendah, khususnya pada materi pokok fabel/legenda. Hal ini diketahui dari perhatian dan pemahaman siswa yang kurang terhadap penyampaian materi oleh guru. Fabel sendiri merupakan cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia namun pelakunya digambarkan dengan tokoh-tokoh binatang. Sedangkan legenda merupakan cerita tentang peristiwa atau sejarah terjadinya suatu tempat atau

disebut juga asal usul suatu daerah (Sulaiman, 2012: 160-162). Fabel dengan kisah binatang dan legenda dengan cerita sejarah, seharusnya dapat membuat pembelajaran mengenai fabel/legenda lebih menarik. Selain kemenarikan jalan cerita juga dapat merangsang daya imajinasi bagi siswa. Akan tetapi, ketika guru menyampaikan materi fabel/legenda terdapat beberapa siswa yang cenderung tidak fokus. Terdapat juga beberapa siswa yang melakukan aktivitas lain seperti menggambar, atau bertingkah dengan teman lain sekelasnya. Ketika siswa diminta untuk menunjukkan penampilan atau presentasi di depan kelas, masih terdapat siswa-siswi yang kurang memahami materi yang disampaikan. Padahal, kegiatan guru mengajar saat itu telah banyak melibatkan aktivitas siswa dalam pemodelan bermain peran atau memutarkan audio sebagai pendukung materi. Namun, kenyataannya para peserta didik masih kurang memiliki ketertarikan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan masalah yang diuraikan tersebut, harus ada suatu perbaikan baik dari sisi peserta didik maupun dari sisi proses pembelajaran. Terdapat beberapa faktor penentu keberhasilan pembelajaran di antaranya kurikulum pendidikan, siswa sebagai sasaran pembelajaran, guru sebagai pengajar, strategi dan metode yang digunakan, serta tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung aktivitas pembelajaran. Guru sebagai tokoh sentral dan pengarah pembelajaran harus dapat merancang suatu proses pembelajaran semenarik mungkin untuk menarik minat siswa. Kemenarikan dan tingkat pengelolaan kelas yang menyenangkan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan sehingga siswa terdorong untuk lebih memperhatikan dan mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

Berbagai cara dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam. Hal ini dikarenakan setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri. Hingga kini tidak satu model pun yang ampuh untuk segala situasi. Suatu model dianggap efektif dalam satu situasi, akan tetapi dalam situasi yang lain strategi dan metode tersebut belum tentu sama efektif. Oleh sebab itu, para guru dianjurkan untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, hal ini perlu dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran yang menarik dan tepat membuat siswa tidak akan merasa cepat bosan dan jenuh, sehingga mereka dengan mudah menerima pelajaran.

Diperlukan suatu model pembelajaran yang aktif dan inovatif dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran berkualitas dan sesuai dengan tuntutan zaman. Kini telah banyak model-model pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya ialah menggunakan model *picture and picture* sebagai alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan salah satu model dalam metode pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (dalam Huda, 2013: 15) mendefinisikan *picture and picture* sebagai model pembelajaran yang menggunakan gambar. Gambar-gambar tersebut menjadi perangkat utama dalam proses pembelajaran. Maka, sebelum proses pembelajaran guru sudah harus menyiapkan gambar baik dalam bentuk kartu maupun gambar berukuran besar.

Gambar-gambar inilah yang kemudian harus dipasangkan atau diurutkan secara logis oleh siswa.

Pada hakekatnya model ini dapat mendukung proses belajar siswa, sebab di samping bermain siswa juga dapat melatih keterampilan yang mereka miliki. Model pembelajaran *picture and picture* selain dapat bermain dan melatih keterampilan, juga terdapat kelebihan lain di antaranya: a) melibatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran; b) siswa dilatih untuk berpikir logis dan sistematis; c) guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa; d) motivasi siswa untuk belajar lebih berkembang. Di samping kelebihan, pasti terdapat kekurangan. Kekurangan dalam model ini meliputi: a) membutuhkan banyak gambar; b) cukup memberatkan guru, terutama dalam hal mencari gambar yang sesuai dengan tema pelajaran; c) tidak semua konsep pelajaran dapat diwakilkan dalam bentuk gambar; d) adanya beberapa siswa tertentu yang kadang tidak begitu suka diajak bekerja sama (Muliawan, 2016: 216-217). Namun, terlepas dari kekurangan yang ada, model pembelajaran ini menyuguhkan gambar sebagai bahan utamanya. Bahan visual biasanya akan lebih disukai dan diminati oleh siswa dibandingkan pembelajaran tanpa visual.

Menurut Dewi (2013: 141) melalui penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran dengan model *picture and picture* efektif diterapkan pada siswa kelas 2 SDN Beringin 02 Semarang. Hal ini dapat diketahui dari meningkatkannya keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar berupa keterampilan menulis teks deskripsi. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus ini menunjukkan peningkatan skor aktivitas siswa. Pada siklus I

diperoleh skor sebanyak 25,8. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan, dengan skor menjadi 29, 5.

Selain itu, Khotimah (2016: 109-110) dalam tesisnya mengenai model *picture and picture* yang diterapkan pada siswa kelas 3 MIN Malang 1 untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa juga menunjukkan keefektifan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil uji pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 sehingga diputuskan H_0 ditolak. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* dengan *estafet writing* berpengaruh secara signifikan terhadap penguasaan keterampilan menulis karangan narasi siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil *post-test* kelas eksperimen yang lebih unggul 23,6% daripada kelas kontrol.

Pada dasarnya anak-anak suka bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Ketika bermain, siswa dapat berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam otak siswa. Siswa dapat mengekspresikan pengetahuan yang dimiliki, juga mampu memberikan pengetahuan baru yang mungkin belum pernah diketahui siswa. Maka diharapkan nantinya penggunaan model *picture and picture* dalam pembelajaran fabel/legenda di kelas VII MTs. Negeri Bangkalan ini dapat lebih menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih mudah memahami konsep dari pembelajaran fabel/legenda yang diajarkan. Selain itu juga diharapkan mampu menciptakan suasana yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas peneliti berupaya melakukan penelitian yang dilaksanakan di MTs. Negeri Bangkalan. Khususnya

pada siswa di kelas VII. Pengimplementasian model pembelajaran *picture and picture* sebagai salah satu metode alternatif yang dapat digunakan guru dalam penyampaian materi khususnya dalam materi pokok fabel/legenda. Peneliti ingin melihat keefektifan dari model pembelajaran *picture and picture* ini jika diterapkan pada materi pokok fabel/legenda. Dengan judul: “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *Picture And Picture* pada Materi Pokok Fabel/Legenda Siswa Kelas VII MTs. Negeri Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran *picture and picture* dalam pembelajaran fabel/legenda pada siswa kelas VII MTs. Negeri Bangkalan?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dan guru dalam keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *picture and picture* materi pokok fabel/legenda siswa kelas VII MTs. Negeri Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan keefektifan penggunaan model pembelajaran *picture and picture* dalam pembelajaran fabel/legenda pada siswa kelas VII MTs. Negeri Bangkalan.

2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dan guru dalam keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *picture and picture* materi pokok fabel/legenda siswa kelas VII MTs. Negeri Bangkalan

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoretis

1. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran *picture and picture* atau materi ajar fabel/legenda.
2. Sebagai fakta dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas VII dengan model *picture and picture*.

1.5.2 Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu sekolah dalam memperbaiki atau memajukan proses pembelajaran maupun prestasi sekolah khususnya melalui penggunaan model *picture and picture* dalam materi pokok fabel/legenda.

2. Bagi guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai acuan dan masukan bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran *picture and picture* di SMP/MTs. Agar dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif, menarik, dan menyenangkan. Sebagai inspirasi untuk menggali potensi yang dimiliki agar dapat meningkatkan tingkat profesionalisme dan kreativitas dalam memadukan model-model yang ada khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Bagi peserta didik

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu peserta didik lebih menumbuhkan rasa minat, motivasi, aktifitas belajar, dan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran. Dapat melatih kemampuan berpikir dan keterampilan menceritakan kembali khususnya pada materi fabel/legenda sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis kerja (H_a): “Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dalam materi pokok fabel/legenda lebih efektif dibanding pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dalam materi pokok fabel/legenda”.
2. Hipotesis nihil (H_o): “Pembelajaran menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dalam materi pokok fabel/legenda tidak lebih efektif dibanding pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dalam materi pokok fabel/legenda.”

1.7 Definisi Operasional

1.7.1 Efektivitas

Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantital, kualitas, dan waktu) telah tercapai. Ketercapaian dapat dilihat melalui pertimbangan semakin besar presentase target yang dicapai, semakin tinggi pula efektivitasnya. Sedangkan keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang

diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar, yaitu segala daya upaya guna untuk membentuk para siswa agar bisa belajar dengan baik. Keefektifan program pembelajaran tidak hanya ditinjau dari segi tingkat prestasi belajar saja, melainkan juga harus pula ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang.

1.7.2 Model Pembelajaran *Picture And Picture*

Model pembelajaran merupakan salah satu variasi cara penyajian bahan pengajaran. Dalam model pembelajaran *picture and picture* siswa berperan aktif melakukan sebuah permainan untuk memperoleh atau menemukan sebuah konsep dan pengertian tertentu. Melalui model ini, siswa melakukan suatu permainan baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan metode ini didasarkan atas pertimbangan konsep pelajaran dan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai ketika siswa secara langsung berinteraksi dan bekerja satu sama lain dalam kegiatan permainan.

1.7.3 Fabel/Legenda

Fabel merupakan cerita seputar kehidupan manusia, baik menyangkut persoalan, sifat, maupun karakter-karakternya, dengan tokoh-tokoh binatang sebagai pelakunya. Sedangkan legenda adalah cerita yang berhubungan dengan peristiwa sejarah dan biasanya sering dianggap sebagai asal usul suatu tempat atau daerah.

Fabel dan legenda merupakan dua hal yang berbeda. Namun, keduanya merupakan bagian dari sastra tradisional atau cerita tradisional yang kadang memiliki hubungan di dalamnya. Jika fabel berbentuk cerita fiksi dengan binatang sebagai tokoh utamanya, maka legenda juga kadang memiliki cerita yang hampir

mirip dengannya. Misalnya, pada legenda kota Surabaya yang bercerita tentang pertarungan dua binatang yakni *sura* (ikan hiu) dan *baya* (buaya). Tokoh-tokoh dalam legenda ini merupakan binatang yang hadir sebagai personifikasi manusia. Maka, dalam legenda Surabaya tidak jauh berbeda dengan cerita binatang atau fabel. Sehingga fabel dan legenda dapat dikatakan memiliki sedikit keterkaitan.