

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia biasanya siswa diajak untuk belajar bagaimana bercerita pada umumnya. Bercerita merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan secara tertulis atau secara lisan agar dapat dipahami oleh orang lain. Bercerita dapat saja menceritakan sebuah pengalaman, sebuah kesan yang tidak terlupakan, dapat juga bercerita tentang dongeng maupun sejarah yang pernah diketahui dari adanya pengalaman yang pernah didapatkan.

Siswa SD biasanya bercerita di depan kelas hanya berdiri dan membacakan cerita yang ditulis di buku atau di kertas tanpa menggunakan ekspresi. Hal tersebut membuat siswa tidak terlatih rasa percaya dirinya. Padahal melatih siswa bercerita sejak dini itu dapat membangun rasa percaya diri siswa dengan baik dan membantu siswa untuk memiliki kemahiran dalam berbicara. Setidaknya mengajari siswa untuk bercerita dengan konsep yang baik dan benar itu perlu. Selain mampu mengasah bakat setidaknya dapat memacu siswa SD untuk memiliki minat dalam sastra lisan (bercerita).

Padahal, sesungguhnya bercerita itu memiliki manfaat, terutama bagi siswa SD karena mengingat usia yang masih dini dan kemampuannya pun juga masih pada tahap dasar. Manfaat jika siswa SD dilatih bercerita sejak dini ialah: (1) Mampu melatih kemampuan bercerita bagi siswa, (2) Siswa mampu berimajinasi dengan baik dalam bercerita, (3) Mampu melatih kecerdasan seorang

siswa, (4) Mampu memupuk keterampilan siswa dalam bersastra, (5) Mampu dijadikan sarana untuk menyalurkan bakat bagi siswa, (6) melatih rasa percaya diri yang dimiliki siswa untuk berada di depan kelas dalam menyampaikan cerita dengan cara yang baik dan benar, dan masih banyak manfaat bercerita bagi siswa SD. Manfaat bagi siswa yang mendengarkan cerita dari orang lain, misalnya guru maupun teman sebaya adalah: (1) siswa dapat memperoleh pengalaman dari cerita yang telah didengar, (2) siswa akan memperoleh inspirasi bagaimana cara bercerita yang baik, (3) siswa akan dilatih untuk menyimak dengan baik, (4) pengalaman cerita akan jauh lebih banyak apabila sering mendengar cerita yang berbau inspiratif, motivatif, edukatif, dan sebagainya.

Siswa yang suka bercerita maupun suka mendengarkan cerita akan mudah terdeteksi kemampuannya karena dapat dilihat dari cepat tanggap siswa tersebut dalam menanggapi situasi yang ada. Anak yang senang bercerita maupun gemar mendengarkan cerita, pengetahuannya akan lebih luas dan lebih banyak dari pada siswa yang sama sekali tidak memiliki kegemaran dalam bercerita maupun kegemaran dalam mendengarkan cerita. Apabila siswa hanya memiliki kemampuan menulis cerita saja tanpa mampu menyampaikan hasil ceritanya di depan umum maka anak tersebut memiliki kecerdasan linguistik yang berupa kemampuan dalam berbahasa dan biasanya lebih banyak dituangkan dalam bentuk tulisan. Sedangkan anak yang mampu menyampaikan cerita di depan umum maka anak tersebut memiliki kecerdasan interpersonal yang membuat anak bisa berkomunikasi dengan baik di depan umum.

Dalam kegiatan bercerita, guru hanya sebagai fasilitator yang dapat melatih bagaimana bercerita yang baik, namun tergantung dari individu seorang

guru terkadang ada guru yang kreatif dalam mengajar sehingga akan melahirkan bibit-bibit yang kreatif pula. Tetapi ada juga guru yang tidak begitu memperhatikan keterampilan untuk mengasah kemampuan siswa sehingga siswanya pun juga akan biasa-biasa saja kemampuannya. Sebagian guru tidak begitu memperhatikan keterampilan bercerita karena menganggap penugasan secara tertulislah yang lebih penting, padahal tidak demikian. Mengajarkan sebuah ketrampilan kepada siswa adalah kewajiban seorang guru, seorang siswa dapat berkembang akal pikirannya dan mampu terasah kecerdasan serta bakat-bakatnya karena pengaruh dari peran guru dapat mengajar atau mendidik.

Menurut arti dalam kamus besar bahasa Indonesia, Bahwa cerita adalah tuturan yang berisikan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, kejadian, dan sebagainya. Melalui komunikasi anak dapat diajak untuk berkomunikasi, berimajinasi, berfantasi, berkhayal, dan mengembangkan pengetahuannya, maka bercerita merupakan suatu stimulus yang dapat membangkitkan siswa SD secara mental. Melalui cerita aktivitas mental anak dapat melambung, melalang buana hingga melampaui isi cerita itu sendiri.

Di balik kegiatan bercerita, terdapat nilai estetika (keindahan) karena memiliki unsur menghibur dan menghilangkan rasa jenuh. Kegiatan bercerita maupun mendengarkan cerita maka siswa dapat menyegarkan kembali pikiran yang apabila sebelumnya merasa jenuh dengan tugas-tugas sekolah yang mungkin dirasa cukup sulit. Maka dari itu, dengan bercerita siswa dapat mengambil manfaat yang terkandung di dalamnya karena cerita memiliki unsur yang mendidik tetapi menyenangkan.

Melatih anak bercerita dengan baik, akan membantu seorang anak dapat menyampaikan pesan yang tersirat dari cerita yang disampaikan. Selain itu, dengan bercerita siswa dapat terlatih keberaniannya sejak dini untuk berdiri di depan umum sehingga rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa tersebut dapat berkembang dengan baik. Maka dari itu manfaat keterampilan bercerita seorang siswa akan memiliki kecakapan yang lebih baik untuk kecerdasan mentalnya. Jadi manfaat dari bercerita untuk anak SD sangatlah baik untuk perkembangan kecerdasan seorang siswa, karena dari cerita siswa dapat memperoleh pengetahuan, pesan moral, pendidikan karakter, keterampilan, dan anak dapat berfantasi dengan imajinasinya.

Bercerita apabila dilakukan dengan membacakan cerita secara datar meskipun dengan pelafalan kalimat yang jelas maupun menggunakan suara yang lantang maka akan terkesan monoton, dan mungkin pendengar akan merasa mudah bosan. Maka dari itu, peneliti mengembangkan sebuah kegiatan bercerita agar lebih hidup dan agar siswa dapat tertarik untuk bercerita di depan umum sehingga akan melatih kemampuan siswa dalam bercerita menjadi lebih baik. Menggunakan sebuah media pembelajaran berupa kotak cerita berlapis yang nantinya dapat dijadikan sebagai media siswa untuk melakukan kegiatan bercerita menjadi lebih hidup, kreatif, dan terampil. Oleh sebab itu, peneliti perlu melakukan penelitian di SDN Bancaran 01 dan SDN Banyuajuh 05 Kabupaten Bangkalan dengan judul, “Penggunaan Media Pembelajaran *Kotak Cerita Berlapis* untuk Melatih Kemampuan Siswa SD dalam Bercerita”.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang ditulis peneliti, maka permasalahan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *kotak cerita berlapis* untuk melatih keterampilan siswa SD dalam bercerita?
- b. Apakah faktor pendukung dari adanya penggunaan media pembelajaran *kotak cerita berlapis* untuk melatih keterampilan siswa SD dalam bercerita?
- c. Apakah faktor penghambat dari adanya penggunaan media pembelajaran *kotak cerita berlapis* untuk melatih keterampilan siswa SD dalam bercerita?
- d. Apakah solusi dari faktor penghambat penggunaan media pembelajaran *kotak cerita berlapis* untuk melatih keterampilan siswa SD dalam bercerita?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang peneliti tulis, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mendeskripsikan tentang penggunaan media pembelajaran *kotak cerita* untuk melatih keterampilan siswa SD dalam bercerita.
- b. Untuk mendeskripsikan apakah terdapat faktor pendukung dari adanya penggunaan media pembelajaran *kotak cerita berlapis* untuk melatih keterampilan siswa SD dalam bercerita.
- c. Untuk mendeskripsikan apakah terdapat faktor penghambat dari adanya penggunaan media pembelajaran *kotak cerita berlapis* untuk melatih keterampilan siswa SD dalam bercerita.

- d. Untuk mendeskripsikan solusi dari faktor penghambat penggunaan media penggunaan *kotak cerita berlapis* untuk melatih keterampilan siswa SD dalam bercerita.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, terutama pihak yang memiliki kepentingan langsung dalam permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini kiranya dapat bermanfaat secara praktis dan teoritis.

1.4.1 Manfaat Penelitian secara Praktis.

a. Penulis

Mampu menambah wawasan dan dapat dijadikan sebagai pengalaman yang bermanfaat untuk dapat dikembangkan pada pembelajaran lainnya.

b. Guru SD

Dapat dijadikan sebagai inspirasi untuk menggali potensi yang dimiliki agar lebih kreatif lagi dalam menciptakan alat peraga yang bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.

c. Siswa SD

Dapat dijadikan sebagai alat peraga maupun media pembelajaran terbaru yang rekreatif, edukatif, dan inovatif sehingga siswa dapat dengan mudah belajar menggunakan alat peraga baru yang lebih menyenangkan dan bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan yang dimiliki.

d. Sekolah SD

Dapat bermanfaat untuk menjunjung nama baik sekolah karena atas keberhasilan yang dicapai berupa kreativitas yang dimiliki oleh siswa maupun gurunya dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang inovatif sehingga lebih unggul dari Sekolah-Sekolah lainnya.

1.4.2 Manfaat Penelitian Secara Teoritis.

a. Keterampilan:

dapat menambah keterampilan bagi siswa dan kalangan tertentu untuk dijadikan sebagai keterampilan tambahan dan wawasan baru yang luas.

b. Materi Bercerita:

dapat dijadikan sebagai bentuk kegiatan belajar bercerita yang baru dan menarik untuk dipelajari.

1.5 Asumsi Penelitian

Pada penelitian ini dapat diasumsikan bahwa siswa SD yang pada mulanya tidak dapat bercerita dengan baik karena selalu membawa buku ketika disuruh bercerita di depan kelas, pada akhirnya dapat bercerita dengan baik dan benar seperti seorang dalang yang pandai memainkan wayang. Setelah diberi pelatihan gaya bercerita yang baik dan benar menggunakan kotak cerita berlapis oleh peneliti, siswa dapat terlatih berbicara (mengungkapkan kalimat) dengan baik dan terbimbing.