

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemampuan bercerita anak sekolah dasar khususnya anak kelas satu masih belum dapat berjalan secara maksimal sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dikarenakan siswa kelas satu dalam proses pembelajaran masih ingin bermain. Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan, yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

Bercerita merupakan cara melatih siswa untuk berbicara, agar siswa dapat bercerita ada teori tentang bercerita yaitu; (1) unsur linguistik (bagaimana cara bercerita, bagaimana memilih bahasa); (2) unsur “apa” yang diceritakan, ketepatan, kelancaran, dan kejelasan cerita akan menunjukkan kemampuan bercerita siswa (Nurgiyantoro, 2001:289 dalam online). Bercerita merupakan salah satu ketrampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain.

Kegiatan pembelajaran perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbahasa dalam hal ini khususnya adalah ketrampilan bercerita. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu terampil dalam bercerita adalah dengan melakukan observasi atau pengamatan ketrampilan bercerita. Aspek-aspek penilaian bercerita yaitu: (1) ketepatan isi cerita; (2) ketepatan penunjukkan detail cerita; (3) ketepatan logika cerita; (4) ketepatan makna seluruh cerita; (5)

ketepatan kata; (6) ketepatan kalimat; dan (7) kelancaran (Nurgiyantoro, 2010).

Berdasarkan observasi pada tanggal 6 Mei 2014 di beberapa sekolah dasar yang berada di kota Malang, faktor yang mempengaruhi siswa kelas satu dalam kemampuan bercerita tentang hewan di sekitarku yaitu; (1) kurangnya kosa kata yang dimiliki setiap siswa, membuat tata kalimat dalam bercerita kurang sesuai; (2) materi mengenai hewan di sekitarku pada saat proses pembelajaran kurang diminati siswa. Karena metode yang digunakan kurang tepat, sehingga membuat siswa cepat bosan dalam proses pembelajaran; (3) ketidaktepatan dalam memilih metode salah satunya disebabkan oleh pemilihan media dalam pembelajaran tentang hewan di sekitarku kurang menarik.

Perlunya setiap pembelajaran untuk dikemas menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Karena siswa kelas satu mempunyai kemampuan yang berbeda, sebagian siswa dapat menangkap yang disampaikan oleh guru, sebagian pula siswa masih ingin bermain. Pembelajaran yang menyenangkan adalah suasana belajar mengajar yang menyenangkan sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya tinggi (Depdiknas, 2008:3).

Menurut Siswono (2004), pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan bertujuan untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang lebih melengkapi peserta didik dengan ketrampilan, pengetahuan dan sikap bagi kehidupan kelak. Aktif diartikan peserta didik mampu berinteraksi untuk menunjang pembelajaran. Kreatif diartikan guru

memberikan variasi dalam kegiatan belajar mengajar tertentu sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik dan tujuan belajarnya. Menyenangkan diartikan sebagai suasana belajar mengajar yang “hidup”, semarak, terkondisi untuk terus berlanjut, ekspresif, dan mendorong pemusatan perhatian peserta didik terhadap belajar.

Proses pembelajaran membutuhkan sebuah teori untuk menunjang pembelajaran itu sendiri pada teori Dienes (1992) mengungkapkan bahwa pada tahapan permainan yang berarti pembelajaran yang diarahkan pada pembelajaran yang diarahkan pada proses pembelajaran dan melibatkan anak didik dalam belajar. Hal ini berarti proses pembelajaran dapat membangkitkan dan membuat anak didik senang dalam belajar. Oleh karena itu, teori belajar Dienes ini sangat terkait dengan konsep pembelajaran dengan pendekatan

PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). (Somakin, 6). Teori belajar Dienes adalah ; (1) permainan bebas (*Free Play*); (2) permainan yang menggunakan aturan games; (3) permainan kesamaan sifat (*searching for communalities*); (4) permainan representasi (*Representation*); (5) permainan dengan simbolisasi (*Symbolization*); (6) permainan dengan formalisasi (*Formalization*) (Ruseffendi, 1992:125-127).

Media dapat diartikan sebagai penyalur informasi, media merupakan alat sekaligus sarana yang dinilai efektif untuk mempermudah wahana pembelajaran agar tercapai sesuai harapan pendidik dan anak didik itu sendiri (Ilahi, 2012:104). Peran media sebagai sumber belajar

turut membantu siswa dalam mengakses informasi yang bermanfaat bagi masa depannya. Dalam artian, guru bukan satu-satunya pusat ilmu dan sumber belajar yang bisa dijadikan harapan dalam menyongsong kualitas pendidikan yang lebih baik (Ilahi, 2012:102). Kehadiran media tidak saja membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang sudah dilakukan, menggugah peneliti untuk membuat sebuah terobosan untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa terkait materi hewan di sekitarku. Pembelajaran materi hewan di sekitarku akan disampaikan dengan menggunakan media boneka jari hewan. Media boneka jari hewan yang berbentuk hewan yang terbuat dari kain flanel. Boneka Jari hewan adalah sebuah media permainan edukatif dari kegiatan mendongeng, berbicara atau melakukan percakapan, yang sangat cocok dimainkan guru dengan siswanya dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yang bertujuan untuk meningkatkan kedekatan orang tua dengan anaknya atau guru dengan siswanya dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mengembangkan kemampuan otak anak atau siswa. Melalui boneka anak mengetahui tokoh mana yang sedang berbicara, apa isi pembicaraan dan bagaimana perilakunya. Boneka kadang menjadi sesuatu yang hidup dalam imajinasi anak (Musfiroh, 2005:21).

Media boneka jari termasuk ke dalam kelompok media visual yaitu jenis model atau benda tiruan. Ditinjau dari segi cara membuat, bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan

(misalnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, boneka, dan topeng (Daryanto, 2010:31). Pada media boneka jari hewan ini melibatkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.

Keunggulan media ini yaitu dapat digunakan untuk pembelajaran tematik yaitu dengan mengintegrasikan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika dalam kesatuan yang bersifat kongkret. Penggunaan media boneka jari, memberikan kemudahan kepada siswa dalam melatih kemampuan bercerita tentang hewan di sekitarku agar siswa lebih tertarik dengan menggunakan media boneka jari, maka peneliti dalam skripsi ini memberikan solusi yang dikembangkan dalam judul **“Pengembangan Media Boneka Jari Hewan untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita tentang Hewan di sekitarku Pada Siswa Kelas I SD ”**.

Media sangat diperlukan dalam pembelajaran karena salah satu pendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang menarik dan sesuai dengan materi tentang hewan di sekitarku diharapkan dapat membuat siswa semangat dan memperhatikan penjelasan dari guru. Pada saat proses belajar sehingga, meningkatkan kemampuan bercerita tentang hewan di sekitarku.

## **B. Tujuan Penelitian Pengembangan**

Sesuai dengan permasalahan yang sudah diungkapkan peneliti pada latar belakang masalah, maka peneliti menentukann tujuan dari penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan media boneka jari hewan untuk meningkatkan kemampuan bercerita tentang hewan di sekitarku pada siswa kelas I sekolah dasar.
2. Untuk mendeskripsikan efektifitas keterterapan media boneka jari hewan sebagai upaya peningkatan kemampuan bercerita tentang hewan di sekitarku dan mengelompokkan hewan dari ukuran yang terkecil sampai terbesar.

### **C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Untuk menghasilkan media boneka jari hewan yang menarik, maka perancang media boneka jari memiliki Kriteria sebagai berikut :

1. Media boneka jari ini mempunyai kriteria ukuran antara 3 cm sampai 5 cm media yang bisa mengintegrasikan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika dalam kesatuan yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013.
2. Media boneka jari ini dapat melibatkan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan bercerita tentang hewan di sekitarku dan mata pelajaran Matematika dalam bentuk mengurutkan benda mulai dari yang terkecil sampai terbesar dan juga bisa mengelompokkan benda sesuai ukuran.
3. Teknik penyampaian materi bercerita tentang hewan di sekitarku melalui media boneka jari hewan dengan boneka jari diletakkan pada jari dan dimainkan sesuai dengan cerita.

#### **D. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Pengembangan media boneka jari hewan ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa kelas satu SD pada tema hewan di sekitarku. Adapun pengembangan media boneka jari adalah sebagai berikut:

##### **1. Bagi Siswa**

Pengembangan media boneka jari hewan ini dilakukan pengembangan untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa tentang hewan di sekitarku dan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan bercerita tentang hewan di sekitarku.

##### **2. Bagi Guru**

Pengembangan media boneka jari hewan dimaksudkan sebagai bahan pertimbangan guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru dan pengetahuan guru tentang alternatif pemilihan media boneka jari hewan salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan mengelompokkan benda dari yang terkecil sampai terbesar yang sesuai dengan pemilihan tema dan indikator pencapaian untuk pembelajaran sub tema hewan di sekitarku.

##### **3. Bagi Peneliti**

Pengembangan media boneka jari dimaksudkan untuk menambah keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan media yang sesuai pada pembelajaran tematik dengan menggabungkan beberapa

mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang dapat di sampaikan menggunakan satu media pembelajaran.

#### **E. Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, diantaranya yaitu :

1. Media ini hanya digunakan untuk kelas satu SD untuk meningkatkan kemampuan bercerita tentang hewan di sekitarku.
2. Media ini hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar siswa bisa bercerita menggunakan boneka jari hewan.

#### **F. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian, berikut ini adalah definisi istilah :

1. Pengembangan media adalah suatu proses untuk mengembangkan atau menyempurnakan media yang digunakan dalam pembelajaran (Sukmadinata, 2009). Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.
2. Boneka jari hewan adalah yang terbuat dari bahan kain flanel kemudian dibentuk pola sesuai yang diinginkan misalnya bentuk gajah, ayam, kucing. Boneka jari hewan yang sudah dibentuk sesuai pola dan yang sudah dijahit, sehingga boneka jari hewan dapat dimainkan dengan cara boneka jari hewan

yang sudah dijahit diletakkan di jari manusia dan kain flanel dimasukkan di jari-jari. (Menurut Suharto dan Iryanto,1989:80).

3. Kemampuan bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran. (Mulyati, 2009:64). Ide, gagasan, dan pikiran seorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak/pendengar, misalnya seorang guru berbicara dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sehingga ilmu tersebut dapat dipraktikkan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan keterampilan bercerita seseorang harus mampu memperhatikan tatabahasa yang digunakan termasuk ketepatan kata dan kalimat.

4. Tem hewan di sekitarku adalah salah satu sub tema yang ada di buku pegangan guru dan siswa yang menggunakan kurikulum 2013. (Kemendikbud, 2013:39).