

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah salah satu bentuk kebudayaan manusia yang dinamis dan selalu mengalami perkembangan.¹ Pendidikan juga merupakan proses perubahan sikap atau tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang sudah dirancang guru melalui sebuah proses yaitu proses belajar mengajar.²

Lingkungan belajar yang dirancang guru tersebut mencakup beberapa komponen yaitu tujuan pembelajaran, siswa, guru, perencanaan pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran. Sebagai salah satu komponen pendidikan, tujuan pembelajaran menduduki posisi paling penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya. Hal ini karena semua komponen yang terangkai dalam seluruh kegiatan pendidikan terarah pada tujuan pendidikan dan dilakukan untuk pencapaian tujuan tersebut.

¹ Normina, *Pendidikan dalam Kebudayaan*, e-Journal Ittihad Kopertais, Volume 15 No. 28, Oktober 2017, hal. 17-29.

² Umar Tirtarahardja, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hal. 13

Tujuan pendidikan nasional dirumuskan dengan dasar misi dan visi pendidikan. Tujuan pendidikan tidak akan dapat tercapai apabila dalam pelaksanaannya masih terdapat banyak kesalahan dan penyimpangan. Karena itulah konsep sistem pendidikan nasional direalisasikan melalui kurikulum. Kurikulum menjembatani tujuan pendidikan dengan praktek di lapangan, melalui kurikulum yang baik diharapkan akan tercipta keberhasilan pendidikan.³

Untuk keberhasilan pendidikan, selain kurikulum yang baik, semua komponen pendidikan harus saling bersinergi. Dalam hal ini, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu yang amat berperan penting dalam pendidikan adalah guru atau tenaga pendidik. Karena guru atau tenaga pendidik adalah komponen yang membuat dan merancang keseluruhan kegiatan pembelajaran, menentukan bahan ajar, media serta metode yang akan digunakan untuk pembelajaran. Terutama karena adanya perkembangan IPTEK yang amat pesat dan globalisasi, guru dituntut untuk tidak hanya mengandalkan kemampuan mengajar dan berbagi informasi tetapi juga harus mampu mengolah informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi belajar siswa. Dalam hal ini guru dituntut untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif.

Proses belajar mengajar merupakan komunikasi antara siswa dengan guru. Agar informasi dapat diserap siswa dengan maksimal dan tidak terjadi kesalahan dalam proses belajar, maka perlu adanya alat bantu untuk menyalurkan pesan dan bahan pembelajaran yang dapat merangsang

³Umar Tirtarahardja, *Pengantar Pendidikan*,(Jakarta: PT Rineka Cipta,2005), hal.270

perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Alat bantu tersebut adalah media pembelajaran.⁴ Dengan adanya media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi. Selain itu siswa juga akan lebih tertarik pada pembelajaran dimana terdapat media yang digunakan untuk menyampaikannya. Sehingga informasi yang harus dipelajari siswa dapat diterima oleh siswa dengan maksimal karena dari awal sudah tertarik dan termotivasi.

Dalam hal ini terdapat beberapa ayat yang memberikan keterangan adanya media pembelajaran di dalam Al-qur'an di antaranya surat Al-Isra' ayat 14 dan Al-Baqaraah ayat 76 :

أَقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا

Artinya : "Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu". (Q.S Al-Isra' : 14)⁵

وَإِذَا لَفُوا الَّذِينَ آمَنُوا قَالُوا آمَنَّا وَإِذَا خَلَا بِبَعْضِهِمْ إِلَىٰ بَعْضٍ قَالُوا أَنُحَدِّثُوكُمْ بِمَا فَتَحَ اللَّهُ عَلَيْكُمْ لِيُحَاجُّوكُمْ بِهِ

عِنْدَ رَبِّكُمْ أَفَلَا تَعْقِلُونَ

Artinya : "Dan apabila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka berkata: "Kamipun telah beriman," tetapi apabila mereka berada sesama mereka saja, lalu mereka berkata: "Apakah kamu menceritakan kepada mereka (orang-orang mukmin) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian mereka dapat mengalahkan hujjahmu di hadapan Tuhanmu; tidakkah kamu mengerti?". (Q.S Al-Baqaraah : 76)⁶

⁴ Ibrahim, dkk, *Media Pembelajaran*, (Malang : Laboratorium Teknologi Pendidikan, 2006), hal.4

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV Diponegoro, 2005), hal. 283.

⁶ *Ibid.*, hal. 11

Ada beberapa alasan mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.⁷ Selain itu media pembelajaran dapat membantu guru untuk mengurangi tingkat abstraksi dari suatu materi pembelajaran. Pada dasarnya siswa terutama siswa SD tahap berpikirnya masih konkret, dimana jika seorang guru menjelaskan sesuatu yang belum pernah dilihat dalam kehidupan nyata, maka akan sulit untuk menerima informasi tersebut. Akibatnya siswa seolah hanya dituntut untuk mengetahui dan menghafal, bukan memahami dan mengerti. Hal ini nantinya juga akan sangat berpengaruh pada kemampuan siswa dan hasil belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran akan membantu siswa mengembangkan kemampuan dan hasil belajarnya.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam proses merangsang siswa belajar.⁸ Seperti media grafis, media audio, media audiovisual, multimedia, media tiga dimensi dan lain-lain. Salah satu media yang sangat menarik dan membuat siswa termotivasi dalam belajar adalah media tiga dimensi. Media tiga dimensi dapat

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*,(Jakarta: Sinar Baru Algesindo,2013), hal.3

⁸Arief S Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*,(Jakarta : Raja Grafindo Persada,2009), hal.6

menarik perhatian siswa karena wujudnya berupa benda asli atau benda tiruan.

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat dimana benda itu berada maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.⁹

Media tiga dimensi dapat dikelompokkan ke dalam 6 kategori yaitu model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun (*build-up model*), model kerja (*working model*), *mock-up* dan diorama. Media tiga dimensi bisa menjadi media pembelajaran yang efektif. Karena siswa bisa lebih memahami informasi yang diberikan guru dibanding menggunakan media grafis. Selain itu media ini juga tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memiliki keahlian khusus. Guru bisa membuat sendiri dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar.

Adanya ketertarikan terhadap proses pembelajaran akan menumbuhkan sikap antusias dalam diri peserta didik. Hamalik

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2011), hal.29

menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat, motivasi, merangsang peserta didik belajar, serta membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik¹⁰

Salah satu media tiga dimensi yang masih jarang digunakan oleh guru adalah wayang. Wayang adalah seni pertunjukan Indonesia. Namun dalam perkembangannya, wayang juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Wayang yang akan digunakan dalam penelitian adalah wayang hewan. Media pembelajaran yang digunakan tidak harus memiliki nominal yang tinggi, pemanfaatan lingkungan yang ada dapat dimanfaatkan sebagai media yang efektif.¹¹

Wayang-wayangan merupakan salah satu media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan bercerita. Wayang yang digunakan bisa disesuaikan dengan tema cerita. Melalui media wayang, guru akan lebih komunikatif dengan anak. Selain itu anak akan lebih mudah menyerap pesan moral dalam cerita dan anak akan lebih aktif dalam menceritakan kembali isi cerita menggunakan wayang-wayangan.

Media wayang memiliki kelebihan karena efisien terhadap waktu, tempat, dan biaya. Selain itu pembuatan wayang perca tidak memerlukan keterampilan yang terlalu rumit serta dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana yang gembira. Guru juga tidak akan merasa

¹⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2008,)., hal. 32

¹¹ Rizki Oktavianti dan Agus Wiyanto, ''*Pengembangan Media Gayangetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi*'' *Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 1 Nomer 1, Mei 2014, hal.65-70

kesulitan karena dapat membuat cerita sendiri yang di dalamnya mengandung berbagai pesan moral yang dapat disampaikan secara langsung kepada anak melalui kegiatan bercerita yang dilakukan.

Wayang ini menggunakan bahan karton atau kardus yang ditemplei gambar tokoh cerita hewan. Gambar hewan yang ada dalam cerita ditempelkan dalam karton atau kardus kemudian dibentuk sesuai dengan gambar tokoh hewan dalam cerita dan diberi tongkat berupa gagang bambu untuk menggerakkannya. Kemudian guru menggunakan wayang tersebut seolah-olah guru adalah seorang dalang yang sedang memainkan cerita atau mendongeng.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi bercerita, dilihat dari siswanya masih memiliki kemampuan bercerita yang masih kurang pada kelas 4,5 dan 6 itu masih senang-senanganya menggunakan media wayang yang terkesan mudah untuk melakukan kemampuan bercerita. Dalam hal ini pemfaatan wayang sangat diperlukan, dengan pemfaatan ini guru dapat meningkatkan kemampuan anak bercerita kelas 4,5 dan 6 yang tergolong masih rendah. Wayang hewan bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan bercerita. Wayang hewan dapat memudahkan siswa dalam mengetahui isi dalam cerita. Sehingga kemampuan siswa dalam bercerita dapat meningkat, karena siswa belajar dalam suasana yang gembira dan menyenangkan. Hal ini secara langsung bisa menjadi indikasi tercapainya tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri.

Diharapkan guru sebagai komponen yang memegang peranan penting dalam pembelajaran bisa melaksanakan pembelajaran yang

inovatif seperti penggunaan media pembelajaran wayang hewan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga kemampuan dan hasil belajar siswa menjadi maksimal. Karena pembelajaran yang dilakukan guru selama ini dianggap masih terlalu terpaku pada buku teks, akibatnya guru mengajar tanpa media dan hanya mengajar melalui metode ceramah yang membuat siswa cepat bosan. Karena bosan, siswa cenderung tidak memperhatikan sehingga berpengaruh pada kemampuan menguasai materi dan hasil belajar siswa.

Dari hasil pengamatan pembelajaran Bahasa Indonesia secara langsung di lapangan yang telah dilakukan, ditemukan bahwa kualitas bercerita anak di MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri masih tergolong cukup rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru masih kurang menyadari akan pentingnya membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya tentang bercerita anak yang tergambar dari cara guru mengajar dengan masih menerapkan metode konvensional dimana dalam menyampaikan cerita hanya menggunakan buku cerita atau buku paket sehingga siswa mudah merasa jenuh dan bosan dalam menyimak, selain itu dalam proses pembelajaran siswa juga mudah sekali teralihkannya pada hal lain selain materi dan lebih asyik pada teman-temannya daripada memperhatikan guru dalam bercerita.

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menyimak cerita anak juga belum mendukung dan menarik perhatian siswa padahal penggunaan media atau alat peraga dalam pembelajaran

menyimak cerita juga sangat dibutuhkan, agar siswa bisa tertarik dan tidak mudah merasa jenuh ataupun bosan dalam mengikuti pelajaran khususnya dalam proses pembelajaran cerita anak. Dari permasalahan ini, peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pemanfaatan Media Wayang Hewan Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri Tahun Ajaran 2019 / 2020.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah muncul diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita tulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita lisan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita tulis dan lisan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan uraian yang berpijak pada rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan ingin mengetahui :

1. Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita tulis pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri.
2. Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita lisan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri.
3. Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media wayang hewan terhadap kemampuan bercerita tulis dan lisan pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 6, 5 dan 4 MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian rintisan yang diproyeksikan akan mampu memberi kontribusi sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dan bermanfaat untuk pengembangan khasanah keilmuan serta sebagai bahan referensi atau rujukan pada perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pendidikan, khususnya tentang pemanfaatan media wayang hewan untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Praktis

a. Kepala Madrasah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan kebijakan dalam proses belajar mengajar.

b. Pendidik

Dengan dilaksanakan penelitian pendidik dapat mengetahui strategi, model ataupun metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kompetensi dasar pembelajaran, sehingga peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

c. Peserta didik di MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bercerita peserta didik dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

d. Penelitian selanjutnya

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya supaya dapat dijadikan bahan referensi dan memberikan kesempatan agar dapat memperdalam tulisan tentang pembelajaran bahasa Indonesia.

E. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Bercerita Cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal (peristiwa, kejadian dan sebagainya). Bercerita adalah kemampuan

untuk menuturkan cerita. Bercerita adalah salah satu metode dari sekian metode yang dipakai di dalam mengajar.

Ada orang yang memang mempunyai bakat untuk bercerita dan ada yang tidak memilikinya. Namun persoalannya bukanlah terletak pada berbakat atau tidaknya seseorang dalam bercerita. Persoalan penting dan perlu diperhatikan adalah kemauan untuk terus menerus melatih kemampuan bercerita.

2. Secara Operasional

Secara operasional penelitian ini menggambarkan secara umum efektivitas antara metode ceramah dengan penggunaan media keefektifan dalam penyampaian terhadap siswa di kelas 4, 5 dan 6 di MI Miftahul Huda Sidowarek Plemahan Kediri Tahun Ajaran 2019/2020.

F. Sistematika Pembahasan

Penulisan laporan penelitian ini secara garis besar terdiri dari pendahuluan, landasan teori, metodologi penelitian, hasil kegiatan dan pembahasan dan penutup. Adapun jabaran dari sistematika laporan ini terdiri dari tiga bagian. Bagian inti terdiri dari lima bab yaitu:

1. Bab I Pendahuluan, mencakup tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, penegasan istilah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.
2. Bab II Landasan Teori, meliputi tinjauan tentang pemanfaatan media wayang hewan untuk meningkatkan kemampuan bercerita dalam pelajaran bahasa Indonesia serta hipotesis.

3. Bab III Metode Penelitian, mencakup mengenai desain penelitian, populasi, sampel, pengumpulan data dan teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian, yang didalamnya membahas tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis
5. Bab V Pembahasan, yang didalamnya membahas tentang penyamaan kondisi kelompok kontrol dan eksperimen, pelaksanaan eksperimen, hasil penelitian dan pembahasan, hasil penelitian.
6. Bab VI Penutup, berisi simpulan, implikasi dan saran. Disertakan pula daftar pustaka dan lampiran-lampiran