

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dalam proses pembangunan nasional. Pendidikan membantu siswa untuk mengembangkan potensi, kecerdasan serta keterampilan yang dimilikinya. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, dalam dunia pendidikan diperlukannya beberapa pengembangan. Pengembangan dalam dunia pendidikan dapat berupa program atau produk pembelajaran.

Pengembangan produk pembelajaran berupa bahan ajar atau media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar dan pembelajaran yang dilakukan di kelas. Pengembangan media pembelajaran diperlukan agar siswa mudah memahami materi pelajaran dan tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pengembangan media pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar yang dijadikan sebagai penghela ilmu pengetahuan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kurikulum sekolah dasar mencakup empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca,

dan keterampilan menulis.¹ Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan agar siswa mudah memahami materi pelajaran dan menguasai keempat keterampilan berbahasa. Salah satu pengembangan media yang diperlukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah pengembangan media untuk pembelajaran bercerita.

Bercerita dapat diartikan sebagai suatu tuturan yang memaparkan atau menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri maupun orang lain. Pada umumnya baik anak-anak maupun orang dewasa senang untuk bercerita. Bercerita merupakan salah satu bentuk kegiatan berbicara yang di pelajari oleh siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Bentuk kegiatan bercerita bermacam-macam, seperti menceritakan pengalaman, menceritakan kembali sebuah cerita, ataupun menceritakan tentang kegiatan sehari-hari. Bercerita melatih kepercayaan diri untuk berbicara di depan orang banyak, memperkaya kosakata, mengenalkan bentuk-bentuk ekspresi dan emosi, menstimulasi daya ingat dan kreativitas, meningkatkan daya imajinasi, serta melatih kemampuan berpikir dan menghafal.²

Pembelajaran bercerita dijadikan sebuah langkah awal melatih keterampilan berbicara siswa yang dilakukan di sekolah dasar. Umumnya dalam pembelajaran bercerita siswa menceritakan tentang dirinya sendiri

¹ Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia KTSP 2006

² Yanuar A., *Jenis-jenis Hukuman Edukatif untuk Anak SD*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hh. 158-161

terlebih dahulu, selanjutnya menceritakan cerita atau pengalaman yang pernah dialami siswa. Ada pula pembelajaran bercerita dengan menceritakan kembali sebuah cerita berdasarkan buku cerita, buku bergambar tertentu dan peristiwa atau pengalaman yang dialami orang lain.

Menurut Nurgiyantoro, bercerita dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan berupa gambar objek, gambar cerita ataupun buku cerita.³ Penggunaan media bercerita dapat menjadi rangsangan untuk siswa agar mudah memahami cerita dan agar mampu menceritakan kembali sebuah cerita dengan baik. Guru sebaiknya mampu mengembangkan media yang menarik dan inovatif agar dapat memberikan stimulus untuk bercerita pada siswa. Penggunaan media yang tepat, bervariasi dan menarik akan memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam pembelajaran bercerita.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan saat kegiatan PKM di SDN Jati 03 Pagi Jakarta Timur, media yang digunakan guru dalam pembelajaran bercerita biasanya menggunakan gambar dari cerita di buku LKS ataupun foto tertentu. Guru belum terampil dalam mengembangkan media untuk membantu siswa dalam bercerita. Guru juga biasanya menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan kepada siswa mengenai bercerita. Tidak jarang, guru juga mendemonstrasikan kepada siswa secara spontan bagaimana bercerita. Siswa jarang diberi kesempatan untuk

³ Burhan Nurgiyantoro, *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*, (Yogyakarta: BPFE Yogyakarta, 2010) h. 409

berbicara lisan di depan kelas sehingga saat pembelajaran bercerita berlangsung, masih banyak siswa yang malu dan takut untuk bercerita. Kurangnya stimulus atau rangsangan berupa media bercerita yang menarik juga menyebabkan beberapa kesulitan bercerita yang dialami siswa.

Buku *pop-up* merupakan salah satu media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran bercerita di kelas. Buku *Pop-up* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Ada tiga poin unggulan dari buku pop-up, yang *pertama*, buku pop-up ini praktis digunakan oleh guru serta mudah dibawa, *kedua*, buku *pop-up* berbeda dengan buku pada umumnya karena memiliki dimensi ketika buku itu dibuka sehingga menambah antusiasme siswa, *ketiga*, mengajak interaktifitas siswa dalam penggunaannya, siswa dapat menggunakan secara mandiri maupun berkelompok dan kegiatan belajar pun akan lebih menyenangkan.⁴ Buku *pop-up* mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita sehingga dapat lebih dapat terasa. Tampilan visual yang lebih berdimensi membuat cerita semakin terasa nyata ditambah lagi dengan kejutan yang diberikan dalam setiap halamannya. Gambar dapat secara tiba-tiba muncul dari balik halaman dengan cara ini, kesan yang ingin ditampilkan dapat lebih tersampaikan.

⁴Aulia Azmi Masna, Nurrina Dyahpuspita, Roh Dinia Wati, *Fun Story Pop-Up: Media Mendongeng Berbasis Tematik Integratif Guna Membangun Karakter Generasi Emas 2045*, <<http://nec.rema.upi.edu/wp-content/uploads/sites/27/2013/11/10.-fun-story-pop-up-media-mendongeng-berbasis-tematik-integratif-guna-membangun-karakter-generasi-emas-2045.pdf>>, (diunduh pada 1 Oktober 2015, pkl. 16.01 WIB)

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian *Research and Development (R & D)* yang berjudul “Pengembangan Buku *Pop-Up* untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Kelas III SD”. Diharapkan buku *pop-up* ini dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD khususnya pembelajaran bercerita.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pengembangan media bercerita yang telah dikembangkan guru?
2. Bagaimana bentuk pengembangan media bercerita yang sebaiknya dikembangkan guru?
3. Bagaimana model kegiatan bercerita yang dilakukan guru dan siswa saat ini?
4. Bagaimana mengembangkan buku *pop-up* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bercerita siswa di kelas III SD?

C. Ruang Lingkup

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa buku *pop-up* bercerita untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan Buku *Pop-Up*

Hasil penelitian ini adalah sebuah produk baru berupa buku *pop-up* bercerita pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas III sekolah dasar.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang sekolah dasar sebagai kewajiban mahasiswa PGSD untuk meneliti di sekolah dasar. Kelas yang diteliti adalah kelas III sekolah dasar.

3. Mata Pelajaran

Media ini difokuskan terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di kelas III sekolah dasar.

D. Fokus Pengembangan

Bertitik tolak pada analisis masalah, identifikasi masalah, dan ruang lingkup, maka fokus pengembangan dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana mengembangkan buku *pop-up* yang dapat digunakan dalam pembelajaran bercerita siswa di kelas III SD?”

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian dan pengembangan ini secara teoritis dan praktis akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

- a. Penelitian ini menghasilkan produk hasil pengembangan berupa Buku *Pop-Up* yang berisi cerita anak. Produk ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
- b. Menambah wawasan khususnya tentang buku *pop-up* dan cerita-cerita anak.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai media ketika melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran bercerita. Buku *Pop-Up* bercerita ini juga diharapkan dapat menginspirasi pendidik lain untuk berinovasi dan mengembangkan media-media pembelajaran yang inovatif dan menarik minat siswa.

b. Bagi Siswa

Produk ini diharapkan dapat digunakan oleh siswa sebagai media yang inovatif dan menarik untuk pembelajaran bercerita.

c. Bagi Sekolah

Produk ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang sudah ada sehingga dapat digunakan dengan sebaik mungkin.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Produk ini diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat membuat karya yang lebih inovatif.