

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) mengungkap data yang dihimpun dari Pusat Data Proyeksi Badan Pusat Statistik Kemendikbud pada tahun 2018, sebanyak 97,3% penduduk Indonesia sudah bebas dari buta aksara. Dari 200 juta lebih penduduk di Indonesia, 197 juta penduduk dipastikan sudah dapat membaca. Tetapi dalam sebuah riset bertajuk “Most Littered Nation in The World” yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke 60 dari 61 negara dalam kategori minat baca. Ini menandakan bahwa, minat baca di Indonesia masih sangat kurang.

Menanggapi hasil riset diatas, Kasubdit Pendidikan Keaksaraan dan Budaya Baca menjelaskan, sejak September 2016 pemerintah bersama sekolah-sekolah sudah mulai menggerakkan program “Gerakan Literasi Sekolah” yang ditujukan kepada peserta didik. Pengertian Literasi Sekolah dalam program ini adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan atau berbicara.

Tetapi fokus literasi pemerintah untuk diterapkan disekolah yakni menekankan pada minat baca dan menulis anak. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh orang tua dan guru untuk menanamkan literasi pada anak, karena pada masa ini adalah masa *golden age* bagi anak. Mereka sering dijuluki sebagai “imitator ulung”. Sebagai peniru yang handal, cara berpikir mereka sederhana. Mereka hanya melihat, kemudian melakukan (*see and do*). Sehingga apa yang dilakukan guru atau orang tua akan diikuti oleh mereka.

Dalam panduan gerakan literasi sekolah yang dibuat oleh kemendikbud, terutama untuk anak kelas rendah, salah satu kegiatan yang dapat menarik minat peserta didik adalah membaca 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Kegiatan ini terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama dibuka dengan membaca nyaring. Salah satu metode pembelajaran yang diperkenalkan oleh banyak para ahli psikologi pendidikan, dan cara yang sangat efektif serta efisien adalah dongeng atau cerita.¹

Bercerita atau mendongeng adalah keterampilan mengkomunikasikan apa yang ingin kita sampaikan dengan menarik sehingga orang akan lebih tertarik. Dengan cara itu guru dapat menunjukkan bahwa kegiatan membaca merupakan kegiatan yang seru

¹Kusumo Priyono, *The Miracle of Stroytelling* (Jakarta: Zikrul,2012), hlm.1

dan menyenangkan. Menurut Geisler (1997) *storytelling* adalah kegiatan mendongeng.

Storytelling merupakan kegiatan yang berkaitan dengan menceritakan sebuah cerita untuk satu atau beberapa pendengar. Dalam sebuah jurnal berjudul *Storytelling to Promote Emergent Literacy: Prospective Teacher's Storytelling Experiences and Expectations*, menyatakan *storytelling has many of the same literacy-related benefits. These benefits range improve general language facility to improved listening and reading comprehension. They also include elevated critical and creative thinking, as well as more active learning.*

Menurut pernyataan jurnal di atas, kegiatan *storytelling* dapat meningkatkan pemahaman mendengarkan dan membaca anak. *Storytelling* juga meningkatkan pemikiran kreatif, kritis dan pembelajaran yang lebih aktif. Kegiatan *storytelling* ini sebenarnya merupakan kegiatan rutin orang tua di Finlandia. Orang-orang Finlandia dikenal sebagai pecinta buku, mereka sangat gemar membaca. Karena itu mereka dengan mudah menularkan kebiasaan membaca itu kepada anak-anak mereka. Kegiatan yang biasanya mereka lakukan adalah mendongengkan anak mereka sebelum tidur, memberikan rekomendasi buku yang menarik, dan mengajak anak berdiskusi tentang buku-buku yang anak mereka baca atau yang

mereka baca bersama. Kegiatan-kegiatan ini yang akhirnya menjadikan membaca sebagai budaya yang kental disana.

Tetapi melihat kondisi keluarga peserta didik yang telah penulis jelaskan sebelumnya, kegiatan mendongeng akan sulit diterapkan kepada orang tua peserta didik terutama di SDN 13 Karet Tengsin. Maka dari itu sekolah sebagai lembaga pendidikan menggantikan peran orang tua peserta didik yaitu mendongengkan peserta didik agar mereka dapat menyadari membaca adalah kegiatan yang menarik. Guru sebagai orang terdepan yang membimbing peserta didik perlu belajar bagaimana menjadi seorang *storyteller* yang baik dan benar sehingga penerapan literasi lebih bervariasi dan menyenangkan dan dapat meningkatkan minat baca anak.

Tetapi dalam prakteknya masih banyak guru yang belum memiliki kompetensi *storytelling* yang baik terutama untuk guru-guru baru. Dalam wawancara penulis bersama kepala sekolah di SDN 13 Karet Tengsin, Ani Ismani. Beliau merasa kemampuan *storytelling* guru berkembang seiring berapa lama mereka mengajar. Beliau mengasah kemampuan *storytelling* secara otodidak selama dia mengajar dalam dua puluh lima tahun pengabdianya.

Hal ini tentu menjadi penghambat karena menurut beliau kegiatan *storytelling* tidak hanya digunakan untuk mendongeng saja tetapi juga dapat membantu mereka saat mengajar agar materi yang

disampaikan menjadi lebih menarik. Selain itu saat ini banyak guru baru berasal bukan dari *background* pendidikan, yang mana kompetensi mereka sebagai *storyteller* pun kurang.

Ani Ismani dan guru-guru senior lain sebenarnya memiliki kompetensi *storytelling* yang baik tetapi kesulitan dalam membimbing guru-guru baru untuk belajar *storytelling* karena mereka tidak memiliki susunan langkah-langkah yang benar yang harus dipelajari dari awal sampai akhir bagaimana menguasai teknik *storytelling* yang baik karena banyak yang harus dipelajari dan dikuasai secara bertahap. Oleh karena itu diperlukan media yang mampu memandu baik guru baru ataupun guru senior dalam meningkatkan kemampuan *storytelling* untuk meningkatkan minat baca anak.

Dalam definisi AECT 2004 menjelaskan bahwa Teknologi Pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi. Definisi ini menyatakan bahwa tugas seorang teknolog pendidikan adalah memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja seseorang. Hal itu dapat dilakukan dengan menciptakan, menggunakan dan mengatur proses dan sumber daya teknologi.

Dalam sebuah buku berjudul Educational Technology menyebutkan bahwa:

“Educational Technology can Improve the performance not only learners but also of those who design and deliver instruction”.

Yang artinya teknolog pendidikan juga dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran terhadap peserta didik ataupun membantu untuk meningkatkan kinerja mereka. Untuk memfasilitasi belajar guru perlu diciptakan suatu cara sehingga meningkatkan kinerja yang diperlukan. Dalam meningkatkan kinerja, teknologi pendidikan memiliki subunit sendiri yaitu Teknologi Kinerja.

Menurut Harless (dikutip dari Geis, 1986, hal 1) Teknologi kinerja manusia adalah sebuah proses seleksi, analisa, rancangan, pengembangan, penerapan dan pengujian program-program berdasar pada yang paling efektif berpengaruh terhadap perilaku manusia dan prestasi-prestasinya. Dalam meningkatkan kemampuan guru untuk menjadi *storyteller*, Teknologi Kinerja memiliki beberapa intervensi. Intervensi yang dapat dilakukan adalah pelatihan, workshop, dan seminar-seminar.

Intervensi lain yang dapat dilakukan untuk mempelajari *storytelling* adalah membuat program atau media pembelajaran seperti modul, buku panduan atau kelompok diskusi. Dalam mempelajari

storytelling tidak dapat dilakukan hanya dengan 2-3 hari pelatihan atau bimbingan seperti dalam pelatihan workshop atau seminar tetapi berkelanjutan dan memiliki tahapan-tahapan untuk dipraktekan langsung.

Untuk itu guru perlu memiliki media pembelajaran yang dapat dijadikan panduan dalam mempelajari *storytelling*. Berdasarkan penjelasan diatas penulis akan membuat sebuah buku panduan yang dapat memfasilitasi guru dalam belajar *storytelling* sehingga membantu guru meningkatkan literasi anak. Pengembangan Buku Panduan ini didasarkan pada kemudahan guru dalam mempelajari *storytelling* dengan membaca buku panduan tersebut secara berulang-ulang dan dapat menjadi pula menjadi panduan bagi guru senior untuk berdiskusi dengan guru baru dalam mempelajari *storytelling* sehingga mereka dapat langsung mempraktekan apa yang mereka pelajari.

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana cara guru SDN 13 Karet Tengsin agar dapat meningkatkan literasi peserta didik?
2. Media seperti apa yang dapat membantu guru SDN 13 Karet Tengsin dalam mempelajari *storytelling* agar dapat meningkatkan literasi peserta didik?

3. Pengembangan Buku panduan yang seperti apa yang dapat membantu guru SDN 13 Karet Tengsin dalam mempelajari *storytelling* agar dapat meningkatkan literasi peserta didik?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang telah dikemukakan, agar pengembangan ini terfokus dan terarah, maka media yang dapat dijadikan salah satu cara untuk memberikan panduan belajar *storytelling* ialah media cetak. Sasaran dari pengembangan ini ialah Guru di SDN 13.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan analisis, identifikasi dan ruang lingkup masalah yang telah dikemukakan, maka pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan panduan bagi Guru SDN 13 Karet Tengsin untuk mempelajari *Storytelling*.

Maka perumusan masalah dalam pengembangan ini adalah bagaimana mengembangkan buku panduan belajar *storytelling* yang dapat memfasilitasi dan memenuhi kebutuhan guru di Sekolah Dasar 13.

E. Kegunaan Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna bagi:

1. Kegunaan Teoritis

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana dalam menerapkan dan mengembangkan ilmu dan pengetahuan yang telah dipelajari semasa perkuliahan kedalam praktek nyata yang tersusun secara sistematis, baik dan benar.

b. Bagi Mahasiswa Teknologi Pendidikan

Dapat dijadikan sebuah referensi bagi pengembang serupa lain dikemudian hari agar pengembangan terlaksana lebih mendalam, lebih matang dan lebih baik dari penelitian ini.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru SDN 13 Karet Tengsin

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah Buku Panduan yang dapat digunakan oleh guru SDN 13 Karet Tengsin untuk mempelajari bagaimana menjadi *storyteller* yang baik dan benar sehingga akan menyenangkan bagi peserta didik.