

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan bercerita merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Kemampuan bercerita merupakan kemampuan berbicara yang termasuk dalam kemampuan berbahasa lisan pada aspek perkembangan bahasa anak (Anisah, dkk., 2023). Bercerita sebenarnya bukan suatu hal yang sulit karena sudah menjadi kebiasaan sejak kecil sering melakukan kegiatan bercerita dan dalam kehidupan sehari-hari juga tidak pernah lepas dari kegiatan bercerita. Hampir semua siswa menyukai suatu cerita dan selalu bersedia untuk menceritakan kembali, apalagi jika cerita tersebut memberikan kesan tersendiri bagi dirinya. Hal itu diperkuat oleh Septidear, (2021) yang menyatakan bahwa kegiatan bercerita seharusnya dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan menggunakan media yang sesuai, agar pesan yang terdapat dalam cerita dapat tersampaikan dan mudah dipahami oleh siswa.

Keterampilan bercerita merupakan langkah awal untuk melatih keterampilan siswa dalam berbicara, karena mampu melisankan pikiran, (Bahrin, dkk., 2022). Kemampuan bercerita sangatlah penting bagi anak sekolah dasar karena dengan memiliki kemampuan bercerita akan menumbuhkan rasa percaya diri anak sebagai bekal untuk menunjang masa depannya. Kemampuan bercerita yang baik akan menghadirkan banyak teman dalam kehidupan anak. Siswa sekolah dasar yang cenderung melatih keterampilan bercerita secara konsisten dapat meningkatkan kemampuan

public speaking sehingga dapat menunjang proses pembelajaran dan masa depan. Didukung oleh pernyataan (Riniati, 2022) bercerita penting bagi siswa karena bercerita merupakan salah satu keterampilan dalam berbahasa yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Bercerita membuat individu mampu menyampaikan informasi, mengatakan segala sesuatu yang diketahui berdasarkan apa yang diperoleh sehingga dapat memberikan informasi kepada orang lain sesuai dengan apa yang didapatkan (Nurjaidah, dkk., 2023). Oleh karena itu, keterampilan dalam bercerita sangat penting dikuasai oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MIN 16 Magetan Kabupaten Magetan menunjukkan adanya keterampilan bercerita siswa masih rendah, dibuktikan dengan nilai keterampilan bercerita siswa yang tergolong rendah. Berdasarkan nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah, terdapat 15 siswa atau 85% dan yang mendapatkan nilai lebih dari KKM berjumlah 5 siswa atau 15% dari 20 siswa. Dapat disimpulkan bahwa nilai keterampilan bercerita siswa banyak yang belum tuntas. Masalah yang terjadi diakibatkan oleh cara mengajar guru yang masih menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi, sehingga kurang dapat menarik perhatian dan minat siswa saat pembelajaran. Media yang digunakan kurang inovatif membuat siswa cenderung bermain sendiri dan berbicara dengan teman saat pembelajaran sehingga siswa tidak bisa mengaplikasikan apa yang telah di sampaikan guru. Kondisi tersebut berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan bercerita siswa. Mencermati kondisi tersebut, perlu segera

dicarikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran dengan cara menerapkan model pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa dan memahami konsep dalam pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi keterampilan bercerita dan percaya diri siswa.

Upaya yang perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan keterampilan bercerita yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan memanfaatkan teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini serta model pembelajaran yang mampu mendorong pembelajaran dalam memahami konsep. Pembelajaran yang mendorong siswa memahami konsep akan memudahkan siswa dalam menyampaikan apa yang telah didapat. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai yaitu model *DL*.

Menurut Setyawan & Kristanti, (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran *DL* adalah suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri yang dalam pelaksanaannya berpusat pada siswa, dimana kelompok siswa dibawa kedalam suatu persoalan untuk mencari jawaban dengan menekankan kepada pentingnya pemahaman struktur, atau ide yang penting terhadap suatu disiplin ilmu melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Nurmawati, dkk., (2022) menyatakan bahwa aplikasi model pembelajaran *DL* ini memposisikan guru sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif,

sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Model *DL* merupakan sebuah model pembelajaran yang menuntut siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan menemukan konsep pembelajarannya sendiri (Marisya & Sukma, 2020).

Kondisi merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*. *DL*, mendorong guru harus memberikan kesempatan siswanya untuk mampu memecahkan masalahnya sendiri. Siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menganalisis, mengintegrasikan, dan menghimpun informasi serta membuat kesimpulan. Model *DL* ini juga sangat penting diterapkan di sekolah dasar karena mampu membuat siswa aktif, kreatif, dan mengungkapkan pendapat serta saling menghargai pendapat teman, selain itu dalam belajar biasanya siswa hanya dihadapkan materi dalam buku pembelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran *DL* sangat baik di implementasikan karena dapat memberikan dampak keterampilan bercerita siswa melalui kegiatan mengamati, menemukan, dan memecahkan masalah yang dihadapi sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dan tidak mudah dilupakan siswa. Penerapan model *DL* ini diharap bisa menciptakan suasana belajar baru yang menyenangkan.

Media pembelajaran dapat mendukung minat siswa untuk lebih tertarik memperhatikan dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih mengerti akan materi yang dipelajari dengan adanya media pembelajaran. Didukung oleh (Wulandari, dkk., 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor

yang memegang peranan penting dalam belajar dan mengajar. Guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai mediator dalam menyampaikan materi agar siswa dapat lebih mudah memahaminya. Media pembelajaran adalah fasilitas serta prasarana untuk mendukung terlaksananya pembelajaran (Putri, dkk., 2022).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menimbulkan minat dan keinginan baru, serta menumbuhkan motivasi siswa untuk semangat dalam pembelajaran. Era abad-21 ini teknologi semakin pesat sehingga banyak benda berbasis digital yang bisa menyajikan hal menarik di dalamnya serta bisa di buka kapanpun dan dimanapun berada. Sehingga sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan.

Guru harus bisa mengikuti perkembangan teknologi sesuai kemajuan zaman dengan mulai menggunakan media pembelajaran digital dalam kegiatan mengajar. Penggunaan media pembelajaran digital dalam pendidikan memiliki potensi untuk mengubah cara tradisional pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media pembelajaran digital menyediakan berbagai jenis sumber daya dan alat pembelajaran yang interaktif, seperti animasi, simulasi, video, dan permainan edukatif (Yafa, dkk., 2023).

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media animasi. Media animasi menjadi salah satu media pembelajaran digital yang dapat menunjang minat siswa dalam pembelajaran meningkat. Media animasi

menyajikan gambar berwarna dan dapat bergerak disertai suara menarik sehingga mampu memberikan gambaran lebih nyata dan menarik minat siswa dalam memahami materi dalam pembelajaran. Film atau cerita dalam bentuk video akan menarik siswa untuk belajar, karena pada media animasi terdapat kelebihan yaitu suara dan gambar yang kontras.

Ketika siswa melihat tayangan video maka siswa tidak akan jenuh dan bosan dibandingkan dengan pembelajaran dengan model ceramah tanpa media apapun. Media pembelajaran animasi dapat menambah efektifitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran (Elvira, dkk., 2020). Media animasi yang interaktif, membuat pembelajaran didalam kelas menjadi lebih menarik dan anak-anak dapat bermain sambil belajar. Manfaat animasi dalam proses kegiatan, animasi seperti media lain yang memiliki peran dalam di bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas suatu proses kegiatan, manfaat animasi diantaranya yaitu pertama dapat menyampaikan pesan secara menyeluruh dengan visual dan dinamik, kedua animasi mampu menarik perhatian anak dengan sangat mudah, ketiga animasi dapat menyajikan media yang lebih menyenangkan, keempat secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan proses pengenalan dengan cara demonstrasi (Maghfiroh dan Suryana, 2021).

Siswa akan lebih memperhatikan gambar yang bergerak daripada yang tidak bergerak. Gambar yang bergerak disertai dengan suara yang sesuai dapat meningkatkan perhatian siswa untuk memahami isi video (Amril, dkk., 2023).

Alasan menggunakan media animasi ini, agar siswa merasakan suasana baru dalam pembelajaran sehingga memberi kesan bermakna pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media animasi ini diharapkan siswa mengalami perubahan dalam keterampilan berceritanya. Selain itu, media pembelajaran ini juga akan membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena siswa akan lebih tertarik sehingga pembelajaran tidak akan pasif dan membosankan. Oleh karena itu, media animasi menjadi salah satu alternatif pemecah masalah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muf'afidah, dkk., (2023) mengenai pengaruh model *DL* berbantuan *geoboard* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada siswa kelas IV SD Negeri Gondoriyo, menyatakan bahwa model pembelajaran *DL* berbantuan *Geoboard* efektif digunakan karena terbukti memberi pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fitria, dkk., (2023), menyatakan bahwa model pembelajaran *DL* berbantuan media *PHET simulations* efektif digunakan karena terbukti memberi pengaruh terhadap kemampuan pemahaman matematis pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Peneliti lain yang relevan dilakukan oleh Khoirunnisa, dkk., (2023) penerapan media animasi terhadap hasil belajar ipa materi suhu dan kalor pada siswa kelas V dapat dijadikan media untuk dapat memberi pengaruh terhadap

hasil belajar ipa materi suhu dan kalor, dilihat dari hasil rata-rata tes akhir (posttest) lebih besar, maka hasil belajar siswa yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi lebih baik daripada siswa yang belum diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi. Sebagaimana dengan peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Sinta, dkk., (2023), media animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA sekokarena media animasi terbukti memberi pengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *DL* Berbantuan Media Animasi terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar “.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi dalam penelitian ini yaitu tema 4 subtema 3.
2. Subjek penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, agar penelitian ini lebih terarah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran *DL* berbantuan media animasi berpengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian diatas maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh model *DL* berbantuan media animasi terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV Sekolah Dasar.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diperoleh penulis dari penelitian ini yaitu:

1) Secara Teoritis

Dapat menjadi bahan pengetahuan baru dan bahan pemikiran tentang model pembelajaran yang bisa diterapkan sebagai tujuan meningkatkan keterampilan bercerita kelas IV Sekolah Dasar.

2) Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Adanya model *DL* berbantuan media animasi dapat membuat siswa merasakan pengalaman baru dari pembelajaran yang di dapat oleh mereka. Siswa bisa lebih memahami materi dan mengeksplor setelahnya sehingga memudahkan siswa dalam mengimplementasikan dalam keterampilan bercerita.

b. Bagi Guru

Bagi guru dapat digunakan untuk mengetahui mengenai model pembelajaran yang bisa memudahkan siswa lebih memahami materi yang sedang diajarkan. Selain itu, model dan media pembelajaran yang cocok digunakan bisa membuat suasana di dalam kelas menyenangkan maka

dengan itu diharapkan dapat menghubungkan siswa untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini, maka peneliti selanjutnya dapat menjadikan sebagai dasar pertimbangan serta referensi bahan penyusunan laporan dalam meneliti suatu hal yang berkaitan dengan pengaruh model *DL* berbantuan media animasi terhadap keterampilan bercerita. Sehingga peneliti selanjutnya bisa memperoleh serta menemukan solusi baru dengan masalah kompleks.

F. Definisi Operasional

1. Model *DL*

Model *DL* merupakan model pembelajaran yang membuat siswa bisa memecahkan masalah yang dihadapinya sendiri menggunakan kegiatan yang ada di dalamnya seperti halnya siswa menganalisis, mengamati, mengintegrasikan sehingga siswa dapat merasakan pengalaman tersendiri yang tidak mudah dilupakan sehingga akan memberi dampak pada keterampilan bercerita siswa melalui langkah-langkah model *DL* yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization* dengan guru hanya sebagai fasilitator siswa.

2. Keterampilan Bercerita

Keterampilan bercerita merupakan kemampuan menceritakan kembali perbuatan atau suatu kejadian secara lisan dengan tujuan berbagi pengalaman atau pengetahuan kepada orang lain. Kegiatan bercerita membentuk seseorang dapat menyampaikan berbagai cerita dan mengungkapkan perasaan yang dialami. Siswa mampu melisankan pikiran, perasaan, atau informasi secara jelas dan runtut sesuai dengan isi cerita yang membuat siswa memiliki kemampuan *public speaking* bagus yang dapat menunjang masa depan dengan keterampilan bercerita yang dimiliki. Indikator bercerita yaitu pilihan kata dan sikap tubuh yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat. Penilaian keterampilan bercerita dapat dinyatakan dengan angka atau lambang huruf (A, B, C, D) dengan kriteria A sangat baik, B baik, C cukup baik, serta D kurang baik.

3. Media Animasi

Media animasi merupakan media yang menghadirkan tampilan gambar-gambar yang bisa bergerak serta warna menarik disertai musik yang mendukung cerita yang sedang ditayangkan, hal tersebut dapat membuat daya tarik siswa meningkat serta siswa lebih mudah memahami dan mengingat apa yang baru saja dia lihat, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diterima dan memberi pengaruh terhadap keterampilan bercerita.

