BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan bercerita merupakan kemampuan untuk menceritakan kembali perbuatan atau suatu kejadian secara lisan dengan tujuan berbagai pengalaman atau pengetahuan kepada orang lain. Bercerita sendiri merupakan salah satu dari keterampilan berbicara. Dengan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai cerita dan mengungkapkan perasaan yang dialami. Orang bisa mengungkapkan apa yang ia inginkan dan perhatian dalam aktivitas bercerita. Dalam pelaksanaannya, kegiatan bercerita membutuhkan bahan atau ide cerita, penguasaan cerita, ketenangan dan keberanian, sehingga dapat bercerita dengan terampil.

Namun banyak siswa yang lidahnya kelu dan hatinya ciut ketika harus bercerita dihadapan kelas. Bahkan banyak siswa yang masih tidak mampu berbicara didepan umum, bahkan untuk berbicara didepan kelas pun siswa tidak memiliki keberanian. Dari beberapa masalah kurang ya keterampilan bercerita diatas pasti memiliki beberapa faktor. Oleh karena itu dengan memiliki kemampuan bercerita yang baik dapat mempermudah kita berkomunikasi dengan orang lain. Bercerita dapat diartikan salah satu kemampuan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Melalui kegiatan bercerita, diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam berimajinasi, dan keinginan untuk membagikan cerita tersebut kepada orang lain (Tasrif 2017:95).

Dalam konteks tersebut, diperlukan sesuatu yang dapat membantu dalam menunjang proses pembelajaran untuk menarik minat belajar siswa guna keberhasilan dalam pembelajaran bercerita adalah dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat atau sesuai dengan karakteristik siswa, menarik untuk menginovasi media pembelajaran sesuai abad 21 ini. Dengan pesatnya perkembangan meningkatkan keterampilan bercerita siswa seperti dengan cara menerapkan model pembelajaran *problem based learning* karena dengan model ini siswa di berikan permasalahan dengan memberikan pertanyaan tentang isi cerita pada dongeng, dengan demikian siswa

dapat mengingat sehingga dapat mempengaruh pada kelengkapan isi cerita dalam dongeng yang diceritakan oleh siswa. oleh karena itu model *problem based learning* berhubungan dengan keterampilan bercerita siswa. Hal ini diperkuat dengan pendapat Syairani & Tarigan (2015:219) model ini merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif pada siswa, model ini dapat membuat siswa berpikir kritis dan bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan bercerita dan memecahkan masalah.

Pendapat tersebut juga diperjelas dengan pendapat Gunanatara, Suarjana, & Riastini (2014:2) *Problem based learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata atau autentik yang tidak terstruktur dan terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Dalam usaha memecahkan masalah tersebut peserta didik akan mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan atas masalah tersebut.

Menurut Slameto (dalam Afifah, 2019:98). *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan tingkat tinggi. Model ini juga memberikan kesempatan pada siswa untuk menggunakan kemampuan bernalar nya dan membiasakan untuk senantiasa berpikir kreatif. Model ini merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif pada siswa. Melalui model pembelajaran problem-based learning akan mengasah dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Perlunya menambahkan model PBL dengan vidio animasi dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap keterampilan bercerita peserta didik pada kegiatan pembelajaran sehingga dapat memunculkan kemampuan dalam bercerita yang baik. Proses pembelajaran dilakukan untuk mencapai belajar yang maksimal. Belajar yang maksimal memerlukan strategi pembelajaran yang tepat. Mengingat bahwa pentingnya kemampuan bercerita bagi peserta didik dalam proses belajarnya, akan tetapi penerapan model pembelajaran PBL

berbantuan media video animasi terhadap kemampuan bercerita belum jelas adanya data yang sesuai dengan kurikulum 2013 dan karakter pada model PBL.

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Kehadiran media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk menghadirkan pengaruh dan efisiensi pengajaran. Sehingga dalam penelitian ini menambahkan vidio audio visual atau vidio animasi. Menurut Lestari (2018:360) media pembelajaran berbasis audio visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Audio visual untuk mendukung proses belajar mengajar terutama yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret. Penggunaan audio-visual dalam pembelajaran dimaksudkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru, karena media animasi memiliki gambar, suara yang sangat menarik untuk anak SD, sehingga cocok jika diterapkan sebagai media pembelajaran.

Dari penelitian-penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan oleh Jahro & Ridho (2015:56) menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar dan kerja sama siswa yang diajarkan dengan menerapkan model PBL lebih tinggi daripada peningkatan hasil belajar dan kerja sama siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Juga media animasi dua dimensi layak digunakan untuk membantu siswa belajar pada pembelajaran tematik serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Siddiq, Sudarma, & Simamora, 2020:61). Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Animasi Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo”.

B. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup penelitian yang perlu dipertimbangkan untuk mengurangi kesalahan dan meluasnya permasalahan yaitu:

1. Keterampilan bercerita fokus pada indikator keterampilan bercerita diantaranya (1) Isi cerita (2) Pilihan kata (3) Ketepatan logika cerita (4) Ekspresi dan tingkah laku (5) Volume suara (6) Kelancaran.
2. Penelitian ini menggunakan model *Problem Based Learning* dengan langkah-langakah sebagai berikut: (1) Orientasi siswa pada masalah (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar (3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
3. Media Animasi sebagai media penyampaian materi dalam penelitian yang diambil dari sumber internet berikut:
   Link: https://youtu.be/WXGr2CQHPsU
4. Penelitian ini dilakukan di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo pada siswa kelas IV tahun ajaran 2021-2022.
5. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV semester gasal pada Tema 4 Subtema 1 pembelajaran 3.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan di atas, rumusan yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana aktivitas siswa yang diajar dengan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media animasi?
2. Adakah pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media animasi terhadap keterampilan bercerita siswa kelas IV SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa yang diajar dengan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media animasi.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media animasi terhadap keterampilan bercerita siswa.

E. Variabel Penelitian

Adapun variabel yang ingin diteliti adalah:

1. Variabel bebas (X):
   - Model *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Animasi
     a. Definisi operasional : *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang pelaksanaanya dalam tahapan sintaks. Pelaksanaan tahapan dalam pembelajaran ini dimulai dengan (1) Orientasi masalah kepada peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada materi. (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar untuk menemukan unsur sifat tokoh dan melakukan tanya jawab. (3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok untuk menceritakan kembali. (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalahndengan menilai siswa.
     b. Skala nominal
     c. Indikator : (1) Orientasi siswa pada masalah (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar (3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
2. Variabel terikat (Y)

Keterampilan Bercerita

   a. Definisi Operasional : Keterampilan Bercerita adalah penyampaian rangkaian peristiwa atau pengalaman yang dialami oleh seorang tokoh. Tokoh tersebut dapat berupa diri sendiri, orang lain, atau bahkan tokoh rekaan, baik berwujud orang maupun binatang.
   b. Skala Interval
   c. Indikator : (1) Isi cerita (2) Pilihan kata (3) Ketepatan logika cerita (4) Ekspresi dan tingkah laku (5) Volume suara (6) Kelancaran.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

   Memberikan pemahaman pada pendidik dengan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media animasi terhadap keterampilan bercerita.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Sekolah

      Hasil penelitian ini digunakan dalam mempertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan .

   b. Bagi Guru

      a) Hasil penelitian ini digunakan sebagai refleksi pelaksanaan pembelajaran bercerita siswa yang sudah dilaksanakan di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo.

      b) Memberikan motivasi kepada pendidik untuk selalu berkembang aktif dan selalu memperbarui perkembangan siswa dengan memperhatikan karakteristiknya.

      c) Memberikan gambaran penerapan model *problem based learming* berbaantuan media animasi terhadap keterampilan bercerita siswa yang dapat mempengaruhi perkembangan keterampilan siswa.

   c. Bagi Peneliti

      Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *problem based learning* berbanruan media animasi terhadap keterampilan bercerita siswa di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru Sidoarjo. Sehingga dapat diterapkan peneliti pada pembelajaran dikelas waktu mengajar.