

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan peneliti yaitu diantaranya :

Hasil penelitian Ariyanti (2008) tentang *Keefektifan Media Film Kartun Cerita Rakyat Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan*, menyimpulkan bahwa: (1) terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan yang menggunakan media film kartun cerita rakyat dan yang diajar tanpa menggunakan media film kartun cerita rakyat, (2) penggunaan media film kartun cerita rakyat lebih efektif dalam pembelajaran bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan dibandingkan dengan pembelajaran bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pacitan tanpa menggunakan media film kartun cerita rakyat. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, yaitu pada subjek penelitian. Kedua penelitian sama -sama memiliki subjek penelitian keterampilan bercerita . Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen sama dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Perbedaan yang kedua yaitu, penelitian ini menggunakan media film kartun cerita rakyat untuk membandingkan media tersebut efektif atau tidak dalam kegiatan bercerita,

sedangkan peneliti menggunakan media gambar untuk meningkatkan keterampilan bercerita.

Hasil penelitian Kurniasari (2011) tentang *Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VIIC SMP Negeri 2 Karanganyar, Kebumen dengan Menggunakan Media Komik Tanpa Kata*, menyimpulkan bahwa: (1) terjadi peningkatan kualitas proses pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa kelas VIIC SMP Negeri 2 Karanganyar. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator: keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, perhatian dan konsentrasi siswa dalam menyimak materi pelajaran yang disampaikan guru, niat dan antusias siswa selama pembelajaran yang diindikatori dengan antusias siswa dalam mengamati gambar komik tanpa kata dan merangkai pokok-pokok cerita, keberanian siswa untuk bercerita di depan kelas. Peningkatan secara proses berdasarkan jumlah skor rata-rata yang diperoleh yaitu 52,88% pada pratindakan, 70,88% pada siklus I, dan 76,75% pada siklus II. (2) terjadi peningkatan hasil keterampilan bercerita pada siswa kelas VIIC SMP Negeri 2 Karanganyar, Kebumen. Hasil belajar ditandai dengan peningkatan skor nilai siswa pada masing-masing siklus. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya penguasaan aspek-aspek keterampilan bercerita, seperti pelafalan, kosakata, struktur, kesesuaian isi/urutan cerita, kelancaran, gaya (ekspresi), dan ketepatan mengolah/mengembangkan ide cerita. Peningkatan secara produk/hasil berdasarkan jumlah skor rata-rata yang diperoleh yaitu 57,64% pada pratindakan, 65% pada siklus I dan 74,93 pada siklus II.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu pada subjek penelitian. Kedua penelitian sama-sama memiliki subjek penelitian keterampilan bercerita. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian . Perbedaan yang kedua yaitu, penelitian ini menggunakan media komik tanpa kata untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa, sedangkan peneliti menggunakan media permainan gambar untuk meningkatkan ketrampilan cerita.

Penelitian Lusita, 2011 yang berjudul *peningkatan ketrampilan menulis puisi siswa kelas V SDN 2 Padang melalui media gambar berseri*. Hasil penelitian kemampuan siswa menulis meningkat dengan menggunakan media gambar berseri yang diterapkan dalam pembelajaran, menulis narasi pada siklus I dan siklus 2. Peningkatan itu terlihat pada ketrampilan menulis unsur narasi yaitu kemampuan menulis penokohan,alur,latar, bahasa figurative dan konotasi, tema dan amanat. Peningkatan kemampuan menulis narasi melalui media gambar berseri siswa kelas VI SDN 2 Padang adalah sebagai berikut : nilai rata-rata pada tes awal adalah 68,4% dengan kualifikasi cukup,nilai rata-rata siklus I adalah 71,7%, dengan kualifikasi cukup dan nilai rata-rata siklus 2 adalah 77,1%, dengan kualifikasi cukup.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu pada subjek penelitian. Penelitian pertama dan penelitian Kedua sama-sama memiliki subjek penelitian keterampilan bercerita. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian. Perbedaan

yang kedua yaitu, penelitian pertama menggunakan media, film kartun, penelitian kedua komik tanpa kata untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa, sedangkan peneliti menggunakan media permainan gambar untuk meningkatkan ketrampilan cerita.

Penelitian yang ketiga dan peneliti lakukan sama-sama menggunakan media gambar seri, tetapi perbedaan penelitian ini dengan peneliti lakukan adalah jenis peningkatan kemampuan yang akan dicapai. Jika penelitian yang ketiga peningkatan ketrampilan menulis puisi sedangkan yang peneliti lakukan yaitu untuk peningkatan kemampuan bercerita.

B. Kajian Teori

1. Pengertian Bercerita

Bercerita merupakan kegiatan berbahasa yang bersifat produktif. Artinya, dalam bercerita seseorang melibatkan pikiran, kesiapan mental, keberanian, perkataan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Menurut (Burhan Nurgiyantoro, 2001: 278), ada beberapa bentuk tugas kegiatan berbicara yang dapat dilatih untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan bercerita pada siswa, yaitu (1) bercerita berdasarkan gambar, (2) wawancara, (3) bercakap-cakap, (4) berpidato, (5) berdiskusi.

Bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang. Hampir setiap siswa yang telah menikmati suatu cerita

akan selalu siap untuk menceritakannya kembali, terutama jika cerita tersebut mengesankan bagi siswa. Menurut Burhan Nurgiyantoro (2001: 289), bercerita merupakan salah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu linguistik dan unsur apa yang diceritakan. Ketepatan ucapan, tata bahasa, kosakata, kefasihan dan kelancaran, menggambarkan bahwa siswa memiliki kemampuan berbicara yang baik.

Tarigan (1981: 35) menyatakan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dikatakan demikian karena bercerita termasuk dalam situasi informatif yang ingin membuat pengertian-pengertian atau maknanya menjadi jelas. Dengan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperolehnya.

Dengan kata lain, bercerita adalah salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca.

2. Keterampilan Bercerita

Keterampilan bercerita yang baik memerlukan pengetahuan, pengalaman serta kemampuan berpikir yang memadai. Selain itu dalam bercerita juga diperlukan penguasaan beberapa keterampilan, yaitu ketepatan tatabahasa sehingga hubungan antar kata dan kalimat menjadi jelas.

Ketepatan kata dan kalimat sangat perlu dikuasai dalam bercerita, sebab dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat dalam bercerita akan memudahkan pendengar memahami isi cerita yang dikemukakan oleh pembicara. Isi cerita yang mudah dipahami akan menunjang dalam penyampaian maksud yang sama antara pembicara dan pendengar, sehingga tujuan penyampaian makna cerita juga dapat tercapai.

Selain itu dalam bercerita diperlukan kelancaran dalam menyampaikan kalimat per kalimat. Kelancaran dalam menyampaikan isi cerita akan menunjang pembicara dalam menyampaikan isi cerita secara runtut dan lancar sehingga penyimak/pendengar yang mendengarkan dapat antusias dan tertarik mendengarkan cerita.

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran (Yeti Mulyati, 2009: 64). Ide, gagasan, dan pikiran seorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak/pendengar, misalnya seorang guru berbicara dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa,

sehingga ilmu tersebut dapat dipraktikkan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan keterampilan bercerita seseorang harus mampu memperhatikan tatabahasa yang digunakan termasuk ketepatan kata dan kalimat. Selain itu perlu diperhatikan kelancaran dalam penyampaian kalimat dalam cerita.

3. Tujuan Bercerita

Pada dasarnya, tujuan utama dari bercerita adalah untuk berkomunikasi atau bertukar informasi dengan orang lain. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, seorang yang bercerita harus memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Burhan Nurgiyantoro, 2001: 277), yang mengemukakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain. Sementara itu, Tarigan (1981: 17) mengungkapkan tiga tujuan umum dari kegiatan bercerita yaitu sebagai berikut:

- a. Memberitahukan dan melaporkan (*to inform*),
- b. Menjamu dan menghibur (*to entertain*),
- c. Membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*).

Mudini dan Salamat Purba (2009: 4) menjelaskan tujuan bercerita, sebagai berikut:

a. Mendorong atau menstimulasi

Maksud dari mendorong atau menstimulasi yaitu apabila pembicara berusaha memberi semangat dan gairah hidup kepada pendengar. Reaksi yang diharapkan adalah menimbulkan inspirasi atau membangkitkan emosi para pendengar. Misalnya, pidato Ketua Umum Koni di hadapan para atlet yang bertanding di luar negeri bertujuan agar para atlet memiliki semangat bertanding yang cukup tinggi dalam rangka membela Negara.

b. Meyakinkan

Maksud dari meyakinkan yaitu apabila pembicara berusaha mempengaruhi keyakinan, pendapat atau sikap para pendengar. Alat yang paling penting dalam meyakinkan adalah argumentasi. Untuk itu, diperlukan bukti, fakta, dan contoh konkret yang dapat memperkuat argumentasi untuk meyakinkan pendengar.

c. Menggerakkan

Maksud dari menggerakkan apabila pembicara menghendaki adanya tindakan atau perbuatan dari para pendengar. Misalnya, berupa seruan persetujuan atau ketidaksetujuan, pengumpulan dana, penandatanganan suatu resolusi, mengadakan aksi sosial. Dasar dari tindakan atau perbuatan itu adalah keyakinan yang mendalam atau terbakarnya emosi.

d. Menginformasikan

Maksud dari menginformasikan yaitu apabila pembicara ingin memberi informasi tentang sesuatu agar para pendengar dapat mengerti dan memahaminya. Misalnya seorang guru menyampaikan pelajaran di kelas, seorang dokter menyampaikan masalah kebersihan lingkungan, seorang polisi menyampaikan masalah tertib berlalu lintas, dan sebagainya.

e. Menghibur

Maksud dari menghibur yaitu apabila pembicara bermaksud menggembirakan atau menyenangkan para pendengarnya. Pembicaraan seperti ini biasanya dilakukan dalam suatu resepsi, ulang tahun, pesta, atau pertemuan gembira lainnya.

Dari penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dari kegiatan bercerita adalah untuk berkomunikasi dengan orang lain dengan cara melaporkan, membujuk, mengajak dan meyakinkan.

4. Jenis-jenis Cerita

Berdasarkan ciri-cirinya, cerita dibagi menjadi 2, yaitu sebagai berikut:

a. Cerita Lama

Cerita lama umumnya mengisahkan kehidupan klasik yang mencerminkan struktur kehidupan manusia di zaman lama.

Jenis-jenis cerita lama menurut (Desy Taningsih, 2006: 7) adalah sebagai berikut:

1) Dongeng

Cerita tentang sesuatu yang tidak masuk akal, tidak benar terjadi dan bersifat fantastis atau khayal. Macam-macam dongeng adalah sebagai berikut:

a) Mite

Adalah cerita atau dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat setempat tentang adanya makhluk halus.

b) Legenda

Adalah dongeng tentang kejadian alam yang aneh dan ajaib.

c) Fabel

Adalah dongeng tentang kehidupan binatang yang diceritakan seperti kehidupan manusia.

d) Sage

Adalah dongeng yang berisi kegagahberanian seorang pahlawan yang terdapat dalam sejarah, tetapi cerita bersifat khayal.

2) Hikayat

Adalah cerita yang melukiskan raja atau dewa yang bersifat khayal.

3) Cerita Berbingkai

Adalah cerita yang didalamnya terdapat beberapa cerita sebagai sisipan.

4) Cerita Panji

Adalah bentuk cerita seperti hikayat tapi berasal seperti kesusastraan Jawa.

5) Tambo

Adalah cerita mengenai asal-usul keturunan, terutama keturunan raja-raja yang dicampur dengan unsur khayal.

b. Cerita Baru

Cerita baru adalah bentuk karangan bebas yang tidak berkaitan dengan sistem sosial dan struktur kehidupan lama. Cerita baru dapat dikembangkan dengan menceritakan kehidupan saat ini dengan keanekaragaman bentuk dan jenisnya. Contoh dari cerita baru adalah novel, cerita pendek, cerita bersambung dan sebagainya.

Jenis cerita yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis cerita lama yaitu berupa fabel. Peneliti memilih fabel karena fabel merupakan cerita tentang binatang yang banyak disukai oleh anak-anak. Selain itu, alur cerita dalam fabel mudah dipahami dan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak.

5. Manfaat Bercerita

Tadkiroatun Musfiroh (2005: 95) ditinjau dari beberapa aspek, menyatakan bahwa manfaat bercerita, adalah sebagai berikut:

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi
- c. Memacu kemampuan verbal anak
- d. Merangsang minat menulis anak
- e. Membuka cakrawala pengetahuan anak

Sedangkan, Bachtiar S. Bachri (2005: 11), mengatakan bahwa manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.

Dari uraian yang telah dikemukakan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa manfaat bercerita adalah menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi sehingga dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak.

6. Faktor-faktor Penunjang dan Penghambat Keefektifan Bercerita

Bercerita merupakan kegiatan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain secara lisan. Dalam menyampaikan pesan atau informasi seorang pembicara harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat menunjang keefektifan bercerita. Adapun faktor yang harus diperhatikan adalah faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Arsjad dan Mukti (1993: 1722) mengemukakan faktor-faktor kebahasaan dan nonkebahasaan yang dapat menunjang keefektifan bercerita sebagai berikut: faktor kebahasaan meliputi : (a) ketepatan ucapan, (b) penekanan tekanan nada, sendi dan durasi, (c) pilihan kata, (d) ketepatan penggunaan kalimat, (e) ketepatan sasaran pembicaraan; faktor nonkebahasaan meliputi: (1) sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku, (2) pandangan harus diarahkan pada lawan bicara, (3) kesediaan menghargai pendapat orang lain, (4) gerak-gerik dan mimik

yang tepat, (5) kenyaringan suara, (6) relevansi/penalaran, (7) penguasaan topik.

Sedangkan, faktor yang menghambat dalam keefektifan keterampilan bercerita yaitu: (a) faktor fisik, merupakan faktor yang ada dalam partisipan sendiri dan faktor yang berasal dari luar partisipan, (b) faktor media, terdiri dari faktor linguistik dan faktor nonlinguistik (misalnya tekanan, lagu, irama, ucapan dan isyarat gerak tubuh), (c) faktor psikologis, merupakan kondisi kejiwaan partisipan dalam keadaan marah, menangis, dan sakit.

7. Langkah-langkah Bercerita

Dalam kegiatan bercerita, perlu adanya suatu rencana untuk menentukan pokok-pokok cerita yang akan dikomunikasikan. Menurut Tarigan (1981: 32) dalam merencanakan suatu pembicaraan atau bercerita harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menentukan topik cerita yang menarik

Topik merupakan pokok pikiran atau pokok pembicaraan. Pokok pikiran dalam cerita harus menarik agar pendengar tertarik dan senang dalam mendengarkan cerita.

Contoh topik cerita: pendidikan, sumber daya alam, kejujuran, persahabatan dan sebagainya.

b. Menyusun kerangka cerita dengan mengumpulkan bahan-bahan Kerangka cerita merupakan rencana penulisan yang memuat garis-garis besar dari

suatu cerita. Dalam menyusun kerangka cerita, harus mengumpulkan bahan-bahan seperti dari buku, majalah, koran, makalah dan sebagainya, untuk memudahkan dalam merangkai suatu cerita.

Contoh kerangka cerita dengan topik persahabatan:

- 1) Ada 2 orang bersahabat
- 2) 2 orang sahabat berselisih paham
- 3) Penyelesaian masalah & kembali bersahabat

c. Mengembangkan kerangka cerita

Kerangka cerita yang sudah dibuat kemudian dikembangkan sesuai dengan pokok-pokok cerita.

Contoh pengembangan kerangka cerita poin 1) Ada 2 orang bersahabat:

Ada 2 orang bersahabat sejak lama. Namanya Dina dan Ely. Mereka saling membantu satu sama lain. Saat Dina sedang mengalami kesulitan, Ely selalu membantu & menghibur Dina. Begitupun sebaliknya.

d. Menyusun teks cerita

Penyusunan teks cerita dilakukan dengan menggabungkan poin-poin dari kerangka cerita yang telah dikembangkan dengan memperhatikan keterkaitan antar poin.

Contohnya yaitu menggabungkan pengembangan kerangka cerita poin 1-3 yang telah dijelaskan diatas sehingga menjadi sebuah teks cerita yang baik.

8. Pembelajaran Bercerita

Pembelajaran adalah proses mempelajari. Mudini dan Salamat Purba (2009: 18) mengungkapkan bahwa pembelajaran ialah pengalaman yang dialami murid dalam proses menguasai kompetensi dasar. Di dalam KTSP dinyatakan bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Pernyataan tersebut berarti bahwa siapa pun yang mempelajari suatu bahasa pada hakikatnya sedang belajar berkomunikasi. Dalam pembelajaran bercerita pun seseorang berarti belajar untuk berkomunikasi.

Pembelajaran bercerita dapat berlangsung jika setidaknya-tidaknya ada dua orang yang berinteraksi, atau seorang yang bercerita dan pendengar yang mendengarkan cerita tersebut. Adapun karakteristik yang harus ada dalam kegiatan pembelajaran bercerita menurut Mudini dan Salamat Purba (2009: 19-20) yakni sebagai berikut:

- a. Harus ada pendengar,
- b. Penguasaan lafal, struktur, dan kosa kata,
- c. Ada tema/topik yang diceritakan,
- d. Ada informasi yang ingin disampaikan atau sebaliknya ditanyakan,
- e. Memperhatikan situasi dan konteks.

9. Penilaian Keterampilan Bercerita

Setiap kegiatan pembelajaran perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbahasa dalam hal ini khususnya adalah keterampilan bercerita. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana

siswa mampu terampil dalam bercerita adalah dengan melakukan observasi atau pengamatan keterampilan bercerita. Observasi merupakan suatu teknik dalam melakukan evaluasi yang di dalamnya terdapat serangkaian pengamatan yang harus dilakukan oleh pengamat atau guru. Burhan Nurgiyantoro (2010: 57) membedakan observasi menjadi dua macam yaitu observasi berstruktur dan tak berstruktur. Dalam observasi berstruktur, kegiatan pengamat telah diatur, dibatasi dengan kerangka kerja tertentu yang telah disusun secara sistematis. Sedangkan, observasi tak berstruktur tidak membatasi pengamat dengan kerangka kerja tertentu.

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi terstruktur dengan kerangka kerja yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek dalam bercerita. Adapun aspek-aspek bercerita yang dinilai menurut (Burhan Nurgiyantoro, 2010: 410) meliputi (1) ketepatan isi cerita, (2) ketepatan penunjukkan detail cerita, (3) ketepatan logika cerita, (4) ketepatan makna seluruh cerita, (5) ketepatan kata, (6) ketepatan kalimat, dan (7) kelancaran.

10. Pendidikan

Pengertian pendidikan dapat ditinjau dari beberapa pandangan, Secara Umum, secara normatif dan secara teoritis. Secara umum dapat ditinjau dari dua pandangan yang pertama ditinjau pengertian Pendidikan secara sempit bahwa Pendidikan diartikan sebagai proses interaksi belajar mengajar dalam bentuk formal yang dikenal sebagai pengajaran. Kedua

pengertian secara luas Pendidikan diartikan Pendidikan yang mencakup seluruh proses hidup dan segenap bentuk interaksi individu dengan lingkungannya, baik secara formal, non formal maupun informal, sampai dengan suatu taraf kedewasaan tertentu.

Pengertian Pendidikan secara normatif sebagaimana dijelaskan dalam Undang Undang Reupblik Indonesia Nomor: 20 tahun 2003, Bab I tentang Ketentuan Umum Pasal 1 dalam undang ini yang dimaksud dengan Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengem bangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pegen dalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pengertian pendidikan secara teoritis disampaikan oleh beberapa pakar pendidikan Pertama menurut KI Hajar Dewantara Pendidikan yaitu tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak anak, adapun maksudnya adalah pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Kedua menurut Langeveld Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepatnya membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datangnya

dari orang dewasa dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa.

P e n g e r t i a n

pendidikan dapat ditinjau dari beberapa pandangan, Secara Umum, secara normatif dan secara teoritis.

Berdasarkan pada Batang Tubuh Undang-Undang Dasar Republik Indonesia pada Bab XIII tentang Pendidikan dan Kebudayaan pada pasal 31 pada ayat (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan Pemerintah wajib membiayainya Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan Pemerintah wajib membiayainya;

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi kejenjang pendidikan menengah, prinsip dasar pada pendidikan dasar diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung. (UU RI Nomor : 20 Tahun 1993)

11. Media Gambar sebagai Salah Satu Media Pengajaran

a. Pengertian Media Gambar

Di antara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Di bawah ini beberapa pengertian media gambar, diantaranya:

- (1) Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque projector (Hamalik, 1994: 95).
- (2) Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana (Sadiman,1996: 29).
- (3) Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif terhadap lingkungan (Soelarko,1980: 3).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang di visualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan berhitung.

b. Fungsi Media Gambar

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai

alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

c. Kelebihan media gambar adalah

- (1) Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
- (2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- (3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- (4) Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman.
- (5) Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan (Sadiman, 1996:31).

d. Adapun kelemahan media gambar adalah

- (1) Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa
- (2) Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.
- (3) Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran (Rahadi, 2003: 27)

Menurut Sudjana (2001:12) tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar gambar adalah sebagai berikut:

- a. Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.

- b. Ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman dimasa lalu, melalui penafsiran kata-kata.
- c. Ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya.
- d. Dalam *booklet*, pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau satu halaman penuh bergambar, disertai beberapa petunjuk yang jelas.
- e. Ilustrasi gambar isinya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.
- f. Ilustrasi gambar isinya hendaknya ditata sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan gerakan mata pengamat, dan bagian-bagian yang paling penting dari ilustrasi itu harus dipusatkan dibagian sebelah kiri atas medan gambar.

Dengan demikian media gambar seri merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar.

12. Media Gambar Seri Dalam Kompetensi Bercerita

Gambar seri adalah gambar yang mempunyai keterkaitan dengan gambar yang lainnya dan dapat membentuk sebuah cerita utuh (Bambang Sujiono, 2008 : 76).

Bercakap-cakap dengan gambar seri memiliki tujuan untuk memupuk

kesanggupan meletakkan antara tanggapan-tanggapan dan menarik kesimpulan (Depdikbud, 1998 : 25)

Ketentuan-ketentuan gambar seri yang di gunakan harus memenuhi persyaratan (Depdikbud, 1998 : 25) antara lain : Ukuran gambar harus cukup besar sehingga dapat dilihat oleh semua siswa.

- (a) Hubungan antara satu gambar dengan gambar yang lainnya harus kelihatan jelas.
- (b) Tiap gambar dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa untuk mengetahui gambar kelanjutannya.
- (c) Gambar menunjukkan satu adegan yang jelas.
- (d) Gambar hendaknya tidak terlalu banyak tambahan sehingga tidak mengaburkan isi cerita dari gambar tersebut.
- (e) Gambar-gambar tersebut hendaknya diberi warna-warna yang menarik.

C. Hipotesis

Kemampuan bercerita anak dapat berkembang dengan baik apabila anak mendapatkan pembelajaran yang maksimal dan bermakna. Pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan bercerita anak adalah media gambar seri. Dari konteks tersebut maka hipotesis yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

K e

Gambar 2.1 Kerangka Hipotesis

Kerangka Hipotesis

H0 : Tidak terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan media gambar berseri terhadap kemampuan bercerita antara kelompok control dengan kelompok eksperimen.

H1 : Terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan media gambar berseri terhadap kemampuan bercerita antara kelompok control dengan kelompok eksperimen.