

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Munandar, (2014) Kreativitas merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting yang perlu ditumbuhkan sejak usia dini, atau suatu kemampuan berfikir yang berbeda dengan yang lain sedangkan individu yang kreatif mampu melihat, menyadari, peka dan mampu menanggapi sesuatu yang berada di lingkungan sekitar, sehingga mendorong untuk menghasilkan sesuatu yang baru, inovasi dan berguna bagi lingkungan sekitar tidak hanya berupa produk tetapi juga dapat berupa gagasan yang sifatnya adaptif dan dapat diterima orang lain. Kreativitas adalah suatu proses penciptaan ide atau sesuatu yang baru. Adanya ide yang tercipta dari kreativitas benar-benar hasil dari diri sendiri atau berbeda dengan yang lain dan memiliki keunikan tersendiri.

Hawi, (2015: 190) Kreativitas sendiri dapat diartikan sebagai suatu proses mendirikan berbagai gagasan dalam menghadapi suatu persoalan atau masalah sebagai proses bermain, maka dengan gagasan dan unsur-unsur dalam pikiran merupakan keaksian yang menyenangkan dan penuh tantangan bagi siswa yang aktif. Dengan sederhananya, kreativitas itu memiliki masing-masing kemampuan untuk menciptakan sesuatu. Yang artinya, seseorang menggunakan daya imajinasinya dan sejumlah kemungkinan yang diperoleh karena interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain, serta lingkungannya. Dalam suatu kreativitas dapat mewujudkan ide cemerlang yang belum pernah terfikirkan sebelumnya oleh sebagian besar orang. Adanya kemampuan yang dapat berguna untuk banyak hal, salah satunya untuk menyelesaikan masalah yang tengah dihadapinya.

Menurut Asrori (Fadillah:2016) Bakat adalah kemampuan alamiah untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, baik yang bersifat umum maupun khusus. Namun, sayangnya tidak semua orang benar-benar memahami dan mengetahui bakat dan kemampuan yang mereka miliki, sehingga bakat tersebut tidak berkembang dengan baik yang mana bisa berujung hilang. bakat dan kemampuan yang dimiliki seseorang bisa menghilang begitu saja. Hal ini dapat

terjadi karena beberapa faktor yang mendukung kejadian tersebut bisa terjadi, salah satu faktor yang sering ditemukan yaitu kurangnya dukungan dari lingkungan sekitar. Dikarenakan tidak adanya fasilitas yang disediakan orang tua bagi anak untuk mengembangkan bakat dan kemampuan yang dimilikinya, maka lama kelamaan keahlian yang dimiliki anak tersebut akan terkubur bersama waktu dan akhirnya menghilang.

Dengan pernyataan tersebut, dapat dilihat dari orang tua dan juga guru memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan atau kreativitas siswa. Jika orang tua berperan penting dalam menyediakan fasilitas yang digunakan anak untuk mengembangkan kreativitasnya, maka guru berperan sebagai fasilitator dan juga pembimbing bagi anak-anak yang ingin mengembangkan keahliannya. Guru adalah orang yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan anak didiknya, untuk itulah guru dengan penuh dedikasi dan loyalitas berusaha membimbing dan membina kreativitas siswa agar di masa mendatang menjadi orang yang berguna bagi nusa dan bangsa (Hawi,2014:12). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu kemampuan yang menciptakan suatu yang baru dalam penelusuran, mengembangkan, serta penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu pengetahuan alam dan teknologi dalam semua bidang usaha manusia.

Menurut Sudarma (2016) Tujuan kreatifitas pada anak dapat mewujudkan dirinya. Perwujudan diri adalah salah satu kebutuhan pokok manusia. Kedua, kemampuan berpikir kreatif dapat melihat berbagai macam penyelesaian suatu masalah. Mengekspresikan pikiran-pikiran yang berbeda dari orang lain tanpa dibatasi pada hakikatnya akan mampu melahirkan berbagai macam gagasan. Yang ketiga, bersibuk secara kreatif akan memberikan kepuasan kepada individu tersebut. Tujuan dalam kreativitas pada setiap anak ada 3 kebutuhan pokok yang dimiliki setiap anak yang memiliki kreatif dalam menemukan sesuatu yang baru ditemukan dari diri sendiri dan berbeda-beda setiap orang dalam menemukan suatu ide yang dimilikinya tersebut.

Manfaat yang disampaikan oleh Widiastuti, (2019), bahwa kreativitas memiliki manfaat bagi anak yaitu: 1) Anak lebih produktif; 2) mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget; 3) Dapat mengembangkan kecerdasan anak; 4) Melatih anak saat menghadapi suatu masalah; 5) Melatih anak berfikir luwes; 6) Memberikan kepuasan

kepada individu ketika dia berhasil menciptakan suatu hal; 7) menjadikan anak meningkatkan kualitas hidupnya; 8) Dapat melatih anak memanfaatkan barang-barang yang ada disekitarnya. Dari penjelasan manfaat kreativitas di atas terdapat banyak hal yang kita dapat disaat kita memiliki suatu kreativitas yang sangat bermanfaat untuk diri sendiri maupun dilingkungan, dari suatu kreativitas yang ada dapat dikembangkan sehingga tidak terggulung oleh perkembangan zaman yang pasif.

Permendikbud No 21 tahun 2016 yaitu kemampuan berfikir kreatif bahwa penting dalam pembelajaran dikarenakan adanya kemampuan berfikir kreatif seseorang dapat mengungkapkan gagasan-gagasannya dengan lancar, memikirkan berbagai macam cara untuk menyelesaikan masalah, menciptakan suatu inovasi yang tidak terpikirkan orang lain, dan dapat mengembangkan gagasan-gagasan orang lain.

Kebanyakan orang perlu menceritakan sebuah kisah di depan banyak orang baik itu gambar, audio, atau kata-kata. Kegiatan bercerita ini biasanya diajarkan sejak Sekolah Dasar (SD). Kita seakan bangga menceritakan kisah hidup kita, tetapi kadang kala dilanda kegugupan karena harus menceritakannya di depan begitu banyak orang. Namun, ketika menemukan bahwa diri kita gugup pada kenyataannya itu akan membantu kita mendapatkan kepercayaan diri untuk berbicara di depan banyak orang. Oleh karena itu, bercerita di depan banyak orang terkadang dijadikan salah satu metode pembelajaran untuk membangun rasa percaya diri siswa.

Kemampuan bercerita haruslah dimiliki oleh setiap orang, sekalipun tidak dilakukan di depan banyak orang. Bercerita memudahkan seseorang untuk mengungkapkan pemikirannya lalu menghasilkan cerita. Menurut Abdul Majid (Yuliana, 2013: 3) bercerita berarti menyampaikan cerita kepada pendengar atau membacakan cerita bagi mereka. Dari penjelasan yang dikemukakan oleh Abdul Majid ini menunjukkan paling tidak adanya 3 komponen dalam bercerita, yaitu (1) pencerita, orang yang menuturkan atau menyampaikan cerita, cerita dapat disampaikan secara lisan maupun tertulis, (2) cerita atau karangan yang disampaikan, suatu cerita bisa dikarang sendiri oleh pencerita atau cerita yang telah dikarang atau ditulis oleh pengarang lain kemudian disampaikan oleh pencerita, (3) penyimak yaitu individu yang menyimak cerita yang disampaikan baik dengan cara mendengarkan maupun membaca sendiri cerita yang disampaikan secara tertulis.

Bercerita atau mendongeng merupakan cara yang dilakukan oleh setiap orang untuk menyampaikan suatu cerita kepada para penyimak, adanya suatu bentuk kata-kata, gambar, foto, maupun suara. Bercerita sering sekali digunakan dalam proses belajar mengajar yang utamanya pada tingkat pemula atau anak-anak. Teknik ini sangat bermanfaat untuk melatih kemampuan mendengar secara menyenangkan, dengan bercerita membuat siswa fokus dalam pelajaran. Orang yang sedang bercerita harus mempunyai kemampuan berbicara yang baik, memahami karakter pendengar, meniru suara-suara, dapat mengatur nada dan intonasi serta keterampilan memakai alat bantu. Teknik bercerita bisa berhasil, jika pendengar bisa menangkap jalan cerita serta merasa terhibur. Selain itu, pesan moral dalam cerita juga diperoleh. Menurut Tarigan (Suparjo, 2014 : 92) “Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan”, jadi keterampilan berbicara merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting. Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukan kelemahan tingkat penguasaan keterampilan berbicara.

Hal ini terlihat pada keterampilan siswa berbicara ketika diberi kesempatan untuk berbicara atau bercerita. Siswa banyak yang memilih diam dan tidak mau untuk berbicara atau bercerita. Oleh karena itu minat berbicara siswa perlu untuk dikembangkan Menurut Tarigan (Suprijo, 2014 : 92) “Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Dengan bercerita seseorang dapat menyampaikan berbagai macam informasi, cerita, serta berbagai ungkapan tentang apa yang dirasakan, dilihat, dibaca. Bercerita juga dapat digunakan sebagai sarana untuk berbagi pengalaman. Berdasarkan hasil penjelasan oleh para ahli dalam bercerita yaitu ketrampilan berbicara yang dimiliki setiap anak yang mampu menceritakan pengalamannya akan tetapi tidak semua siswa berani menceritakan pengalaman yang terjadi pada dirinya, maka dari itu dengan membangun kepercayaan diri setiap siswa dengan menjelaskan bercerita sangat menyenangkan dengan bercerita kita mengetahui pengalaman-pengalaman yang terjadi setiap orang berbeda-beda.

Menurut penjelasan Suryaning Hesti Resmi (2019) masalah yang terjadi pada kelas V SD negeri Kumendung Rembang yang dikemukakan tidak semua siswa berani maju di depan kelas. Hampir semua siswa saling meminta temannya tampil di depan kelas, Hanya siswa tertentu yang berani untuk tampil di depan kelas. Rasa malu dan takut salah satu untuk tampil di depan kelas itu biasanya disebabkan oleh: 1) tidak biasanya siswa menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, 2) takut dimarahi guru jika salah bicara, 3) minim kosa kata bahasa Indonesia, 4) kurang percaya diri untuk berbicara di depan teman-temannya. Berdasarkan penjelasan di atas siswa masih memiliki rasa malu untuk bercerita di depan kelas, dengan bercerita karangan maupun hal yang telah terjadi pada nya. Rasa malu yang tinggi dimiliki siswa hanya sebagian siswa yang berani maju dalam bercerita, dan kurangnya waktu dalam pelajaran untuk bercerita di depan kelas semua siswa.

Pada dasarnya, tujuan utama dari bercerita yaitu 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 Nurgiyantoro (Monoarfa, 2013:4) yang mengemukakan bahwa tujuan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain. Adanya tujuan dari bercerita, dapat saling bertukar informasi satu sama lain, setiap orang yang mendengar mampu memahami makna yang dapat disampaikan dalam fikiran yang efektif dengan segala sesuatu yang sedang dikomunikasikan dengan orang yang sedang bercerita.

Manfaat kegiatan bercerita adalah anak dapat mengembangkan kosakata, kemampuan berbicara, mengekspresikan cerita yang disampaikan sesuai karakteristik tokoh yang dibacakan dalam situasi yang menyenangkan, serta melatih keberanian anak untuk tampil di depan kelas ataupun di depan umum. Hal ini sesuai dengan kurikulum bahwa kegiatan bercerita bermanfaat untuk : 1. Menyalurkan ekspresi anak dalam kegiatan yang menyenangkan, 2. Mendorong aktivitas, inisiatif, dan kreativitas anak agar berpartisipasi dalam kegiatan, memahami isi cerita yang dibacakan, dan 3. Membantu anak menghilangkan rasa rendah diri, murung, malu dan segan untuk tampil di depan teman atau orang lain Rahayu (Monoarfa, 2013:5). Manfaat tersebut dari setiap siswa mampu akan bercerita jika memiliki rasa percaya diri dan berani

tampil untuk bercerita dapat membangun rasa kepercayaan diri kepada teman-temannya.

Berdasarkan latar belakang diatas menyatakan bahwa kreativitas siswa itu penting, maka peneliti melalui informasi awal untuk menentukan data fokus kajian penelitian.

Dengan langkah awal kegiatan observasi, peneliti mengumpulkan data di SD Sadagori dengan wawancara kepada guru kelas V, wawancara kepada siswa kelas V. Berdasarkan hasil wawancara guru kelas V SD Sadagori 1 terdapat beberapa permasalahan, yang saat ini siswa masih ada yang kurang dalam memiliki kreativitas dengan baik. Hasil dari wawancara menyatakan bahwa masih banyak siswa yang kurang percaya diri pada saat di kelas maupun lingkungan karena dianggap apa yang siswa ungkapkan tidak benar.

Peneliti yang pertama oleh Suryaning Hesti Resmi (2019) dengan judul "Penerapan Model *Paired Story Telling* dalam Pembelajaran Bercerita" yang menjelaskan dalam hasil penelitiannya bahwa penerapan model *paired story Telling* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Kumendung Rembang pada kelas V SD Negeri Kumendung Rembang.

Peneliti kedua dilakukan oleh Elssi Brada (2022) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Paired Story Telling* untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar" dengan menjelaskan hasil penelitiannya yang menunjukkan bahwa model *Paired Story Telling* dapat meningkatkan ketrampilan berbicara siswa. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan hasil observasi pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan ketrampilan berbicara siswa kategori tuntas menjadi siswa (81%).

Peneliti ketiga dilakukan oleh Asmawati (2020) berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Paired Story Telling* terhadap ketrampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN 149 Lumbaja Kecamatan Baroko Kabupaten Enrekang" dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN 149 Lumbaja Kecamatan Baroko Kabupaten Enrekang maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen berbentuk

ceklis sehingga dapat diketahui hasil ketrampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN 149 Lumbaja.

Peneliti keempat dilakukan oleh S.K Ningsih (2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Paired Story Telling* terhadap Ketrampilan Berbicara Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI Qur’an tahun pelajaran 2019/2020” dari hasil penelitiannya bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Paired Story Telling* terhadap Ketrampilan Berbicara Siswa pada Kelas V muatan Pelajaran Bahasa Indonesia dibuktikan dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,00 artinya lebih besar dari nilai t tabel yaitu 2,060 ($4,042 < 2,060$). Maka ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Peneliti kelima yang dilakukan oleh Isna Amaliya (2016) yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Paired Story Telling* terhadap Ketrampilan Menyimak Cerita Siswa SD kelas V” dari hasil penelitian ini berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Paired Story Telling* lebih efektif digunakan untuk meningkatkan ketrampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Gugus Sunan Ampel. Keefektifan tersebut didasarkan pada uji perbedaan rata-rata data akhir yaitu dengan harga t-hitung (3,356) lebih besar dibandingkan dengan t-tabel (2,000). Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol . harga t-hitung positif, menunjukkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata kelas control.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran bercerita melalui model *paired story telling*?
2. Bagaimana kreativitas bercerita siswa kelas V melalui model pembelajaran *paired story telling* pada pelajaran bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka penulis dapat memaparkan tujuan penelitian yang akan dicapai sebagai berikut :