

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktivitas utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan, baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan nilai dan sikap, serta kosa kata yang digunakan. Pendidikan sebagai suatu upaya mencerdaskan kehidupan bangsa diharapkan mampu memberikan peran dan andilnya dalam meningkatkan pembangunan. Karena itu, pendidikan haruslah mampu memberikan kontribusi yang nyata terhadap pembangunan tersebut.

Keterampilan berbahasa yang dipelajari di sekolah berdasarkan kurikulum meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Hal ini menunjukkan bahwa keempat aspek tersebut sangat berperan penting dalam pengajaran suatu bahasa di sekolah. Salah satu dari empat aspek tersebut adalah berbicara. Berbicara merupakan suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Berbicara juga sangat erat kaitannya dengan kegiatan memproduksi ide, ide yang dimaksud adalah buah pikiran yang dihasilkan pembicara berdasarkan berbagai sumber yang telah ia ketahui.

Keterampilan berbicara akan terus berkembang pada kehidupan, termasuk kehidupan anak. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Keterampilan berbicara dalam arti luas, para pelajar belum memadai. Kenyataan dalam diskusi, seminar, ataupun ceramah menunjukkan bahwa sebagian besar persertanya diam, dan kurang bersuara. Permasalahan

berbicara yang banyak terjadi pada saat ini banyak disebabkan oleh kurangnya kesadaran serta minat pengguna bahasa Indonesia baik di lingkungan masyarakat sehari-hari maupun di lingkungan sekolah sekalipun. Hal ini juga dipengaruhi oleh kurangnya minat pengguna bahasa Indonesia, karena bahasa yang sering digunakan yaitu bahasa daerah atau bahasa ibu.

Pentingnya keterampilan berbicara bagi siswa membuat guru yang memegang peranan penting berupaya untuk mendukung keberhasilan siswa dalam keterampilan berbicara. Salah satu cara efektif yang dapat dilakukan guru untuk mendukung keberhasilan siswa dalam keterampilan berbicara tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran tertentu dalam pembelajaran berbicara. Keterampilan berbicara melalui bercerita tidak dapat diperoleh begitu saja, tetapi harus dipelajari dan dilatih. Pelaksanaan kegiatan bercerita harus menguasai bahan atau ide cerita, penguasaan bahasa, pemilihan bahasa, keberanian, ketenangan, kesanggupan menyampaikan ide dengan lancar dan teratur sehingga mampu dan terampil dalam bercerita.

Salah satu bentuk tujuan keterampilan berbicara yang tertuang dalam Kurikulum 2013 SMP adalah kompetensi dasar bercerita dengan alat peraga. Kompetensi bercerita diajarkan pada sekolah menengah pertama kelas VII semester ganjil. Hal ini sesuai dengan standar kompetensi yaitu, mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita. Dalam kompetensi ini siswa diharapkan mampu bercerita dengan mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita menggunakan alat peraga yaitu boneka tangan.

Berdasarkan Observasi pada tanggal 15 November 2022 antara peneliti dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Bapak Hugo Foren Dayih, S.Pd di SMP Tunas Bhakti Pontianak. Penulis mengidentifikasi permasalahan dalam proses belajar mengajar pada materi bercerita yaitu kurangnya minat siswa dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Dokumen penilaian guru bahasa Indonesia SMP Tunas Bhakti Pontianak menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa pada materi bercerita, dimana nilai rata-rata siswa hanya 56,6 dari keseluruhan siswa kelas

VII yang berjumlah 20 siswa dari 4 siswa yang memperoleh nilai tinggi dan memenuhi ketuntasan, sedangkan 16 siswa nilainya lebih rendah dari Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 75,00.

Pada proses pembelajaran hendaknya menyediakan berbagai aktivitas dan bahan-bahan yang kaya serta menawarkan pilihan bagi siswa, sehingga siswa dapat memilihnya untuk kegiatan kelompok kecil maupun mandiri dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinisiatif sendiri, melakukan keterampilan tersebut prakarsa sendiri sebagai aktivitas yang dipilihnya. Pembelajaran terpadu juga menekankan integrasi berbagai aktivitas untuk mengeksplorasi objek, topik, atau tema yang merupakan kejadian-kejadian, fakta, dan peristiwa yang otentik. Pelaksanaan pembelajaran terpadu pada dasarnya agar kurikulum itu bermakna bagi anak. Hal ini dimaksudkan agar bahan ajar tidak digunakan secara terpisah-pisah, tetapi merupakan suatu kesatuan bahan yang utuh dan cara belajar yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang di inginkan.

Rendahnya nilai yang dicapai oleh siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di pengaruhi oleh beberapa faktor. Berdasarkan survei yang telah dilakukan faktor-faktor yang menjadi penghambat dalam permasalahan tersebut antara lain. *Pertama* kurangnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah sehingga menyulitkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif. *Kedua*, guru mengalami kesulitan untuk membuat media pembelajaran, hal ini disebabkan karena sulitnya mendapatkan alat atau bahan yang dapat disajikan dalam proses pembelajaran didalam kelas. *Ketiga* Salah satu faktor yang menjadi penyebabnya adalah sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami serta melakukan sebuah kegiatan bercerita serta siswa juga sering merasa jenuh dengan media pembelajaran yang guru gunakan.

Masalah tersebut dapat diatasi dengan penerapan serta penggunaan media boneka tangan, karena dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi bagi guru dalam pembelajaran dalam bercerita agar semakin meningkat. Media pembelajaran sangat berpengaruh pada proses interaksi pendidik dengan peserta didik yang didalamnya tersirat makna komunikasi. Boneka tangan merupakan media yang dapat dilihat dan disentuh serta dapat di mainkan. Boneka juga merupakan media yang paling efektif untuk pengajaran dalam mengembangkan perbendaharaan kata, melatih diri untuk mendengar, menyimak, dan bercerita pada siswa. Penggunaan Boneka dimaksudkan untuk memotivasi siswa supaya berfikir kreatif. Kelebihan dari boneka tangan *pertama* boneka dibuat sesuai dengan tokoh cerita, menarik bagi anak dan muda dimainkan oleh siswa dan guru. Kedua media boneka tangan tidak memerlukan tempat dan persiapan terlalu rumit. *Ketiga* membantu mengembangkan emosi siswa. *Kempat* siswa dituntu memahami benda mati, *kelima* membantu siswa membedakan fantasi dan realita. Kelemahan dari media boneka tangan pertama siswa wajib untuk menghafal cerita, kedua siswa mampu membedakan suara antara boneka satu dan yang lain.

Alasan peneliti memilih media boneka tangan adalah *Pertama*, dikarenakan media boneka tangan dapat menarik perhatian para siswa, sehingga siswa lebih aktif memperhatikan dan tidak jenuh dalam pembelajaran, *kedua*, alasan peneliti memilih media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara kepada siswa kelas VII SMP Tunas Bakti Pontianak,. Pada saat observasi penulis melihat keterampilan berbicara pada siswa kelas VII SMP Tunas Bakti Pontianak terutama materi bercerita masih sangat rendah di bandingkan keterampilan berbahasa lainnya, dapat diartika bawah siswa tersebut masih banyak hasil nilainya dibawah KKM. Terbukti pada saat penulis melakukan wawancara kepada siswa kelas VII SMP Tunas Bakti Pontianak rata-rata alasannya siswa-siswa tersebut kurang gemar dalam bercerita, kurang mampu terampil dalam menuangkan ide-ide, masih kurang berani untuk tampil bercerita di depan teman-teman sekelasnya, dan siswa kurang juga menguasai bahan cerita, ketiga media pembelajaran boneka tangan

belum pernah dilaksanakan disekolah tersebut, maka dari itu peneliti tertarik menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran pada saat penelitian nanti.

peneliti memilih SMP Tunas Bhakti Pontianak sebagai lokasi penelitian dikarenakan *pertama* tempat tersebut posisinya berada di daerah kecamatan yang merupakan daerah berkembang dan masih kurangnya minat serta motivasi untuk belajar, selain wilayah tersebut berada di Jalan Tebu, Sungai Jawi Dalam, SMP Tunas Bhakti Pontianak juga merupakan sekolah dari SMP yang terdapat di Kecamatan Pontianak Barat. *Kedua* pada saat peneliti melaksanakan observasi penulis melihat keaktifan siswa dalam pembelajaran, terutama pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang efektif, sehingga peneliti berminat untuk meneliti di SMP Tunas Bhakti Pontianak. *Ketiga* dari akreditasi sekolah yang masih C, mendorong peneliti untuk membantu meningkatkan mutu pendidikan disekolah tersebut, terutama dalam keaktifan pembelajaran, Oleh karena itu, peneliti berharap peningkatan keterampilan berbicara melalui bercerita menggunakan media boneka tangan, memperbaiki hasil belajar mereka yang dalam tahapan pelaksanaannya sendiri, dengan memberikan langkah-langkah kegiatan pelaksanaan pembelajaran, yaitu mengembangkan pemikiran siswa dengan cara bekerja sendiri, mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan kemampuan yang ada, dan mengembangkan sifat ingin tahu siswa.

Harapan pada penelitian ini yaitu *pertama* untuk meningkatkan proses keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak, kedua mengetahui hasil pembelajaran siswa dalam keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak. Dengan adanya penelitian ini guru dapat mengetahui bahwa tidak hanya materi bercerita menggunakan media gambar atau media video tetapi masih ada media-media pembelajaran lain yang bisa membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara terutama materi bercerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai “peningkatan keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak 2023”. Latar belakang pemilihan judul tersebut yaitu, *pertama*, peneliti memilih berbicara, karena keterampilan berbicara siswa kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak. *Kedua*, alasan peneliti memilih bercerita karena bercerita merupakan salah satu kebiasaan masyarakat sejak dahulu sampai sekarang, karena dengan bercerita kita mampu menghasilkan sebuah ide-ide serta imajinasi yang ada dalam pikiran kita. *Ketiga*, alasan peneliti memilih media boneka tangan karena media boneka tangan merupakan media yang dapat dilihat dan disentuh serta dapat di mainkan. *Keempat*, alasan peneliti memilih penelitian tindakan kelas karena penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka fokus secara umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak?”. Sub masalah dalam rencana penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pembelajaran keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak?
2. Bagaimanakah hasil belajar keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak?

3. Bagaimanakah Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak?''.

C. Tujuan

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam rencana penelitian ini adalah “Mengetahui Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak”. Berdasarkan tujuan umum tersebut maka penulis merumuskan tujuan khusus yaitu sebagai berikut.

1. Meningkatkan proses pembelajaran siswa dalam keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak.
2. Meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak.
3. Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak?''.

D. Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi pengembangan pendidikan sekolah terutama yang berkaitan dengan pengembangan mata pelajaran bahasa Indonesia.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambahkan pengetahuan dan wawasan serta membantu perkembangan keilmuan dalam pembelajaran bahasa indonesia, khususnya keterampilan berbicara dengan menggunakan media boneka tangan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk peningkatkan keterampilan berbicara khususnya dalam materi pembelajaran bercerita.

2. Manfaat Praktis

Secara khusus manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu bermanfaat bagi:

a. Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman baru dan melibatkan siswa secara aktif dan trampil, dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pun meningkat, khususnya keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan panduan dan informasi serta pengalaman pembelajaran yang baru bagi guru, berkaitan dengan keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan. Penerapan metode pembelajaran ini bisa bermanfaat khususnya guru bidang studi Bahasa Indonesia.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian bagi sekolah dalam menerapkan keterampilan mengajar guru khususnya keterampilan berbicara dengan materi bercerita menggunakan media boneka tangan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dalam peningkatan hasil belajar siswa melalui media-media serta model-model pembelajaran.

d. Peneliti

Penelitian ini, dapat meningkatkan kreativitas penulis terutama dalam mencari hal-hal baru untuk menambah wawasan dalam memahami berbagai peristiwa yang terdapat di lapangan terkait dengan kegiatan penelitian dan menambah wawasan terhadap pelajaran Bahasa Indonesia terutama dari aspek keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ilmiah merupakan objek yang menjadi fokus dalam penelitian serta batasan memfokuskan suatu bidang kajian yang hendak diteliti. Sehubungan dengan itu, maka rencana penelitian ini akan diuraikan secara jelas mengenai ruang lingkup penelitian yang meliputi variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut.

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan gejala yang bervariasi yang menjadi titik sasaran suatu pengamatan dalam suatu penelitian untuk menjawab yang disebut dengan variabel. Darmadi. H. (2013:19) menyatakan bahwa “variabel penelitian pada dasarnya adalah gejala- gejala yang menunjukkan variasi baik dalam jenis maupun tingkatannya”. Adapun variable yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Variabel tindakan

Variabel tindakan adalah variabel yang mempengaruhi faktor-faktor yang diukur untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diamati. Darmadi (2013:19) menyatakan: “Variabel tindakan adalah variabel yang menjadi pemecahan masalah “. Adapun variabel tindakan dalam penelitian ini adalah “peningkatkan keterampilan berbicara melalui bercerita”.

b. Variabel hasil

Variabel hasil merupakan variabel yang di pengaruhi atau variabel yang muncul karena adanya variabel tindakan (Zuldafrial, 2009:13). Variabel hasil dalam penelitian ini yaitu “peningkatkan keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan”.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan kepada pembaca mengenai variabel penelitian, penjelasan istilah dibuat dengan maksud untuk menghindari kesalahpahaman dalam menerima konsep istilah antara

penulis dengan pembaca yang terdapat pada judul rencana penelitian ini. Maka istilah tersebut dirumuskan sebagai berikut:

a. Berbicara

Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengepresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

b. Bercerita

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Serta bercerita juga dapat dipahami sebagai suatu tuturan yang memaparkan atau menjelaskan bagaimana terjadinya suatu hal, peristiwa, dan kejadian, baik yang dialami sendiri atau orang lain.

c. Media Boneka Tangan

Boneka tangan merupakan media yang dapat dilihat dan disentuh serta dapat di mainkan. Boneka juga merupakan media yang paling efektif untuk pengajaran dalam mengembangkan perbendaharaan kata, melatih diri untuk mendengar, menyimak, dan bercerita pada siswa.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah dugaan sementara mengenai keberhasilan tindakan untuk mengubah atau mengatasi masalah yang diangkat dalam penelitian. Menurut Darmadi. H.(2013 : 46) “hipotesis merupakan dugaan yang bersifat sementara mengenai sesuatu objek/subjek yang akan dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Untuk menguji hipotesis ini diperlukan sejumlah data baik yang mendukung. Data tersebut akan diolah dengan teknik atau perhitungan statistik guna memperoleh kesimpulan-kesimpulan dalam menerima atau menolak hipotesis. Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara.