

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan sarana yang penting untuk berkomunikasi dengan orang lain, bahasa pun digunakan untuk mengungkapkan pikiran perasaan dan sikap. Sebagai lambang bahasa dapat digunakan dalam proses berpikir, sehingga menjadi peranan penting bagi siswa karena dapat menstimulasi kecerdasan. Fungsi bahasa yang utama adalah sebagai alat komunikasi, di lingkungan sekolah berfungsi sebagai alat komunikasi bagi guru dan murid dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran bahasa harus diarahkan agar siswa mampu berkomunikasi dengan baik dan terampil. Keterampilan ini didukung dan diperkaya oleh fungsi utama sastra diantaranya yaitu didaktif dan moralitas, mendidik dan mengarahkan pembacanya karena nilai-nilai kebaikan yang terkandung di dalamnya. Menyalurkan gagasan dan imajinasi, ekspresi secara kreatif baik tulisan maupun lisan.

Keterampilan berbahasa hendaknya dapat dikuasai oleh siswa, untuk meningkatkan berbahasa yang baik dan benar. Menurut Tarigan (2008: 3) keterampilan berbahasa merupakan sesuatu yang penting bagi setiap orang, saling berhubungan dengan orang lain dengan cara komunikasi. Keterampilan berbahasa meliputi menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Komunikasi secara langsung ialah berbicara, penyampaian yang baik akan menghasilkan komunikasi yang efektif.

Berbicara bukanlah hal yang sulit dilakukan, namun berbeda jika berbicara dilakukan di muka umum, terlebih mengutarakan gagasan, pikiran bahkan pendapat, tidak percaya diri menjadi salah satu faktor kesulitan untuk mengungkapkan gagasan. Keterampilan berbicara tidak datang begitu saja, perlu adanya latihan secara terus-menerus agar keterampilan berbicara semakin berkembang. Menurut Tarigan (2015: 3) berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak. Semakin banyak berlatih maka keterampilan berbicara akan semakin berkembang, salah satu keterampilan

berbicara ialah menceritakan kembali cerita fantasi yang telah dibaca atau disimak. Keterampilan menceritakan kembali cerita fantasi merupakan salah satu apresiasi terhadap cerita fantasi, untuk dibicarakan di depan umum dapat melatih siswa mengembangkan keterampilan berbicara, sehingga gagasan dan informasi dapat disampaikan dengan baik.

Keterampilan menceritakan kembali merupakan bagian dari pembelajaran bercerita, inti dari pembelajaran ini adalah siswa mampu menceritakan kembali secara runtut dan ekspresif sehingga pendengar mampu memahami isi cerita. Bagaimana siswa mampu memahami dan dapat mengubah ke dalam bentuk lain atau bentuk lisan sudah menjadi tugas seorang guru. Jika guru mengarahkan dan memberi tahu dengan baik maka akan memudahkan siswa dalam keterampilan berbahasa aspek berbicara.

Berbicara di depan umum bagi siswa di depan kelas ketika sedang pembelajaran, menjadi cara untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengungkapkan gagasan, pikiran dan pendapat dari apa yang telah siswa baca dan simak. Upaya dalam pembelajaran keterampilan berbicara tentunya dengan cara yang berbeda, setiap guru memiliki cara tersendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu caranya ialah dengan menggunakan perantara atau media agar siswa lebih memahami pembelajaran.

Observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan di SMP 6 Kota Sukabumi, dengan salah seorang guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut masalah yang ditemukan oleh penulis ialah siswa sulit mengembangkan cerita dan memiliki kepercayaan diri yang rendah untuk menceritakan kembali hasil simakan atau bacaan salah satunya ialah dalam menceritakan kembali cerita fantasi, hal lainnya ialah kesulitan memeragakan dan mengekspresikan karakter tokoh dalam cerita fantasi. Selain itu kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran, terlebih jika ada teman sekelas yang menjadi pembicara di depan, kebanyakan temannya tidak memerhatikan, terkadang menggoda teman yang sedang berbicara, dan hanya sebagian yang memerhatikan temannya. Kesulitan lainnya ialah dari sisi pengajar yang masih sukar menceritakan kembali suatu cerita. Hal tersebut bisa diakibatkan oleh penggunaan media yang tepat, bahkan tidak menggunakan media

samasekali. Sehingga dibutuhkan rangsangan dan perantara untuk mendapatkan ide-ide mengembangkan cerita melalui media atau cara pembelajaran yang relevan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia masalah dan kesulitan yang telah disebutkan terjadi di kelas VIIB SMPN 6 Kota Sukabumi, sehingga memengaruhi skor yang diperoleh siswa. Salah satu guru mengatakan bahwa skor rata-rata dari 38 siswa dalam keterampilan berbahasa aspek berbicara khususnya menceritakan kembali cerita fantasi masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 59,40 sedangkan KKM mata pelajaran bahasa Indonesia 62. Dari 38 siswa yang mencapai KKM hanya 10 orang dan yang mampu melebihi KKM hanya 8 orang. Data tersebut menunjukkan dari 38 siswa hanya 47,36% yang mampu mencapai katagori, sedangkan sisanya 52,63% masih katagori kurang. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa skor keterampilan menceritakan kembali di kelas VIIB masih rendah.

Rendahnya kemampuan siswa karena pembelajaran menceritakan kembali cerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang mengharuskan menjadi pembicara kreatif, pembicara harus bisa menarik perhatian penyimak atau pendengar, sehingga dibutuhkan penunjang dalam pembelajaran yang sangat penting keberadaannya sebagai pelantara. selain itu, pembicara dituntut untuk memiliki kemampuan berbicara yang baik, kreatif dan memiliki daya tarik bagi pendengar. Melalui keterampilan berbicara dan menggunakan perantara atau media diharapkan siswa mampu memiliki kemampuan berbicara yang baik dan kreatif. Berbicara di depan umum khususnya dalam pembelajaran di kelas tidak semua siswa dapat melakukannya, karena adanya rasa gugup, malu dan sulit mengembangkan cerita.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, maka penulis menawarkan solusi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan untuk membentuk kognitif siswa. Penulis memilih media boneka jari sebagai bahan penunjang keterampilan berbicara dalam menceritakan kembali cerita fantasi. Media boneka jari merupakan salah satu media yang dapat

digunakan sebagai bahan untuk menambah kreativitas dalam keterampilan berbicara dan menceritakan kembali. Karena dapat memeragakan dan mengekspresikan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita. Media menjadi perantara sehingga menghasilkan keterampilan berbicara yang menarik, inovatif dan menambah semangat siswa. Media boneka jari boneka jari ini dipilih supaya siswa tidak bosan dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Penelitian mengenai keterampilan menceritakan kembali sebelumnya telah dilakukan oleh Adrianita Widiastuti Ariani (2013) dengan judul *Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Anak Melalui Teknik Demonstrasi Dengan Media Boneka Upin dan Ipin Siswa Kelas VII SMP Futuhiyyah Mranggen Kabupaten Demak*. Dalam penelitiannya Ariani berfokus pada permasalahan yang berkaitan dengan peningkatan keterampilan menceritakan kembali namun menggunakan teknik demonstrasi dan pengembangan media.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Ida Ayu Gede Pramari, I wayan Wendra, Ni Made Wisudariani (2017) berjudul *Penggunaan Media Tayangan Televisi “Pada Zaman Dahulu” Untuk Meningkatkan Kemampuan Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel Pada Siswa Kelas VII-B SMP Negri 3 Mengwi*. Pramari dkk, menyimpulkan isi dari penelitiannya ialah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita fabel. Memiliki peningkatan pada siklus I dan siklus II mencapai 91,17% dengan kategori baik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya mengenai keterampilan menceritakan kembali cerita, penelitian yang akan penulis lakukan berbeda. apabila Ariani menggunakan teknik demonstrasi dan media boneka Upin dan Ipin dan Pramari menggunakan media tayangan televisi untuk meningkatkan kemampuan menceritakan kembali cerita fabel, penulis akan menggunakan media boneka jari. Kedua penelitian sebelumnya berfokus pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Boneka Jari Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negri 6 Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2018/2019”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menceritakan kembali cerita fantasi sebelum menggunakan media boneka jari pada siswa kelas VII SMP 6 Kota Sukabumi tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana kemampuan menceritakan kembali cerita fantasi setelah menggunakan media boneka jari pada siswa kelas VII SMP 6 Kota Sukabumi tahun pelajaran 2018/2019?
3. Bagaimana pengaruh media boneka jari terhadap keterampilan menceritakan kembali cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP 6 Kota Sukabumi tahun pelajaran 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Mengetahui kemampuan menceritakan kembali cerita fantasi tanpa menggunakan media boneka jari pada siswa kelas VII SMP 6 Kota Sukabumi
2. Mengetahui kemampuan menceritakan kembali cerita fantasi dengan menggunakan media boneka jari pada siswa kelas VII SMP 6 Kota Sukabumi
3. Mengetahui pengaruh media boneka jari terhadap keterampilan menceritakan kembali cerita fantasi pada siswa kelas VII SMP 6 Kota Sukabumi

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat secara garis besar yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dan pelengkap penunjang khususnya dalam bidang pelajaran Bahasa Indonesia serta media yang digunakan untuk mempermudah proses penyampaian materi agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis pada penelitian ini meliputi manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

- a. Bagi siswa dapat mempermudah mendapatkan pemahaman dari gambaran yang ditampilkan setiap tokoh melalui media boneka jari, juga menjadi daya tarik dan pemicu semangat siswa agar pembelajaran tidak monoton.
- b. Bagi Guru dapat menjadikan media boneka jari ini sebagai penunjang untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali, juga dapat memperluas dalam kegiatan belajar mengajar, dengan menggunakan media ini, guru akan lebih mudah memberikan gambaran dari setiap tokoh yang ada dalam cerita fantasi.
- c. Bagi sekolah menjadi bantuan untuk mempermudah dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fantasi, sehingga dapat menambah kebijakan dari sekolah dengan mengadakan media boneka jari sebagai penunjang pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan juga memecahkan suatu masalah, dapat memperoleh hasil dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya baik penelitian sejenis maupun dengan skala lebih luas.