

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan pedoman manusia yang bertujuan untuk memberdayakan diri serta memberikan aspek-aspek yaitu penyadaran, pencerahan, pemberdayaan atau perubahan perilaku. Pendidikan adalah hidup yang memengaruhi manusia dalam keseharian. Di era globalisasi ini, pendidikan terutama pendidikan di Sekolah Dasar sangat perlu dikembangkan karna pendidikan itu sendiri merupakan wadah dimana peserta didik dapat belajar. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 mengatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dalam masyarakat, bangsa dan negara (Kemendikbud, 2003).

Secara umum bahasa merupakan alat komunikasi untuk bersosialisasi satu sama lain. Bahasa juga digunakan sebagai bahasa sehari-hari bagi manusia dalam kehidupannya. Melalui bahasa manusia dapat menyampaikan informasi ide/gagasan. Kemampuan bahasa juga dipelajari oleh anak secara alamiah untuk beradaptasi dengan lingkungannya dalam (Susanto, 2012: 241).

Karena bahasa merupakan karunia Tuhan untuk manusia, maka upaya mengetahuinya merupakan suatu kewajiban dan sekaligus merupakan amal saleh. Jika seseorang mampu mengetahui berbagai bahasa, maka ia sudah pasti termasuk orang yang banyak pengetahuannya. Jika dia banyak pengetahuannya, maka ia termasuk orang yang beriman. Dialah orang yang derajatnya diangkat oleh Tuhannya. “Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan orang-orang yang berilmu”. (QS. Al-Mujadilah, 58: 11)

Berbicara mengenai bahasa, tentunya bahasa Indonesia berperan utama untuk segala aspek yang ada di negara Indonesia, khususnya dalam

proses pembelajaran. Perlu ada keterampilan dalam memahami konsep pembelajaran bahasa Indonesia karena jika mempunyai keterampilan yang baik sesuai konsep materi dalam pembelajaran maka akan terserap dengan optimal. Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia sendiri yaitu mengembangkan intelektual dan emosional peserta didik sebagai sarana untuk mencapai keberhasilan dalam mempelajari pelajaran yang lainnya.

Materi pembelajaran tidak hanya disampaikan dengan tertulis atau lisan karena bisa saja peserta didik akan salah menangkap informasi atau tidak akan optimal dalam memahami informasi yang telah disampaikan oleh guru. Maka perlulah media untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media, keterampilan berbicara dalam sebuah kegiatan belajar peserta didik dapat meniru bahasa atau menyimak bahasa apa yang dikatakan oleh guru.

Media pembelajaran yaitu alat untuk memfasilitasi atau alat untuk merangsang peserta didik dalam sebuah kegiatan belajar seperti film, buku, kaset, video animasi, boneka tangan, boneka jari dll. Dengan demikian media merupakan alat yang dapat membantu peserta didik dalam memahami sesuatu dengan mudah dan diingat dalam jangka waktu yang lama dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media peserta didik akan kesulitan memahami ataupun mengingat. (Rahayu dan Damayanti, 2015: 995)

Media boneka jari dapat menjadi salah satu alat alternatif media yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan untuk mengembangkan metode dan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan fungsi yang ingin dicapai. Dalam hal ini boneka adalah tiruan dari bentuk manusia, benda dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Boneka dalam penampilannya memiliki karakteristik khusus, sehingga dapat diketahui bahwa boneka jari bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan media boneka jari kertas sendiri merupakan boneka yang terbuat dari kertas yang bisa dibentuk sesuai makhluk hidup atau benda

mati yang ada di bumi ini. Boneka jari kertas dapat dibuat dengan membentuk kertas sesuai karakter boneka yang di inginkan.

Keterampilan berbicara merupakan dasar bagi sebuah kegiatan pembelajaran dan komunikasi. Cara peserta didik akan berbeda menggunakan bahasa, karena itu akan berpengaruh kepada tingkat emosional, dan kognitif peserta didik. Maka dari itu guru harus mempunyai keterampilan (*Skill*) dalam bahasa agar peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu salah satu mahasiswa yaitu menurut Oktavia (2015) membuktikan bahwa keterampilan berbicara masih dianggap sulit oleh sebagian siswa sekolah dasar, keterampilan berbicara pada siswa SD Negeri Taktakan 1. Tujuan dari penelitian ini ialah agar dapat mengetahui penggunaan media boneka jari tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II Sekolah Dasar, ingin mengetahui hasil keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media boneka jari tangan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta ingin mengetahui adanya perbedaan hasil keterampilan berbicara pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Quasi Ekperimen* dijadikan sebagai metode pada penelitian. Dengan perhitungan diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 60 meningkat secara signifikan pada hasil *posttest* menjadi 73 setelah diberikan treatment dengan menggunakan media boneka jari tangan. Sedangkan perolehan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol adalah 63 namun peningkatan yang terjadi tidak signifikan karena pembelajaran keterampilan berbicara tidak menggunakan media boneka jari tangan adalah sebesar 68 pada hasil *posttest* kelas kontrol.

Berdasarkan hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahma (2019: i) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan boneka tangan terhadap keterampilan menyimak dongeng. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *control group pretest-posttest design*. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 27 siswa kelas eksperimen dan 27 siswa kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis dapat disimpulkan bahwa

media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas II SDI Al-Falah I Petang. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan tindakan pada kedua kelas, maka diperoleh rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 79,25 sedangkan rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 71,85. Dari perhitungan uji hipotesis dengan bantuan program SPSS 22 antara kelompok eksperimen dengan kelas kontrol, dapat dilihat jika signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima. Sedangkan jika signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima. Terlihat bahwa nilai probabilitas pada signifikansi (2-tailed) adalah 0,003. Dengan demikian $0,003 < 0,05$ yang berarti hipotesis alternative (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hal ini membuktikan bahwa media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan menyimak dongeng siswa kelas II SDI Al-Falah I Petang.

Menurut penelitian Rahayu dan Damayanti (2015: 1003) penelitian untuk mengetahui pengaruh boneka tangan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas I SDIT Qurrota A'yun. Penelitian ini menggunakan *Pretest and Posttest Group*. Pengumpulan data dilakukan dengan tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar evaluasi kegiatan bermain peran. Analisis data yang digunakan yaitu validasi, reliabilitas, normalitas dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,36 > 2,048$. hal itu membuktikan bahwa media boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa Hal ini karena dengan menggunakan media boneka tangan akan memancing siswa untuk lebih percaya diri dalam bermain peran dan meningkatkan penyampaian dalam berbicara. Selain itu, untuk merangsang kreatifitas dalam menyampaikan kalimat percakapan yang sesuai dengan makna teks cerita yang siswa perankan dalam kegiatan bermain peran. melalui hasil tersebut maka dapat disimpulkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak.

Sedangkan menurut Istiqomah (2015: vii) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak siswa kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berupa *Quasi Experiment Design Type Nonequivalent Control Group*. Design yang menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji-t diperoleh nilai t hitung (2,612) > t tabel (2,021), serta nilai sig (0,012) < 0,05. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, t hitung > t tabel dan sig < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan hasil posttest kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal tersebut juga ditunjukkan dari nilai rata-rata hasil posttest yaitu kelompok eksperimen sebesar 91,82 dan kelompok kontrol sebesar 84,22.

Dari hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka jari ataupun boneka tangan berpengaruh terhadap keterampilan peserta didik di kelas rendah. Berdasarkan uraian tersebut penulis bermaksud untuk mengharapkan penelitian ini bisa juga berpengaruh terhadap keterampilan berbicara di kelas rendah. Dengan demikian penulis mengangkat judul *Pengaruh Media Boneka Jari Kertas Terhadap Keterampilan Berbicara di Kelas Rendah*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalahnya yaitu “Bagaimana pengaruh media boneka jari kertas terhadap keterampilan berbicara di kelas rendah?”

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi hanya pada pengaruh media boneka jari kertas terhadap keterampilan berbicara di kelas rendah sekolah dasar.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media boneka jari kertas terhadap keterampilan berbicara di kelas rendah.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi program studi PGSD penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian ilmu pendidikan dan pengetahuan serta
- b. menambah wawasan khususnya mengenai pengaruh media boneka jari kertas terhadap keterampilan berbicara.
- c. Bagi peneliti selanjutnya yaitu hasil dari penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian maupun sebagai acuan agar dapat dikembangkan kembali oleh peneliti berikutnya dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari kertas.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah yaitu dapat dijadikan bahan kajian agar mempengaruhi dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan media boneka jari kertas dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- b. Bagi guru yaitu memberi pengetahuan kepada guru bahwa media boneka jari kertas merupakan salah satu media untuk mempengaruhi keterampilan berbicara peserta didik sehingga dapat dijadikan alternatif media yang digunakan didalam kelas.
- c. Bagi peserta didik penelitian ini dapat mempermudah untuk mengembangkan potensi diri peserta didik dalam mengeluarkan ide-ide pengetahuannya untuk meningkatkan keterampilan berbicara.