

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini membuat anak-anak lebih banyak sibuk dengan menggunakan gadget dari pada berinteraksi dengan orang lain termasuk dengan teman sebaya mereka. Hal ini membuat anak-anak kurang berkomunikasi dengan orang di sekitar mereka. Komunikasi adalah proses interaksi yang melibatkan dua atau lebih banyak orang dalam pengiriman dan penerimaan pesan (Alo Liliweri, 2017). Gadget menyita waktu anak-anak untuk dirinya sendiri sehingga kurang berkomunikasi dengan orang lain. Kurang berkomunikasi dapat berdampak pada keterampilan berbicara. Hal ini menjadi tugas guru di sekolah bagaimana siswa dapat berkomunikasi dengan terampilan berbicara.

Menurut TW. Solchan (2020) hakekat berbicara adalah ungkapan pikiran dan perasaan seseorang dalam bentuk bunyi-bunyi bahasa. sedangkan Supriyana (2019) menyimpulkan bahwa tingkat kemahiran berbicara seseorang dilihat dari tingkat pemahamannya terhadap bahasa. Semakin sering siswa mengungkapkan pendapatnya semakin pandai berbicara dan memiliki percaya diri untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Akan tetapi masih banyak hal yang perlu dipelajari agar keterampilan berbicara anak menjadi lebih optimal. Keterampilan berbicara ini didapat dari jalur pendidikan yang mengajarkan penggunaan bahasa baku dan latihan-latihan (Subhyani dkk, 2018).

Pada Kurikulum 2013 Keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang harus dicapai oleh siswa kelas V Sekolah Dasar. Kompetensi Dasar 3.4 yaitu

menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dan Kompetensi Dasar 4.4 yaitu memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bahasa lisan, tulis dan visual. Siswa terlebih dahulu membuat ringkasan dari teks yang ada kemudian siswa menjelaskan atau memaparkan hasil ringkasannya dengan menggunakan kalimat efektif di depan kelas. Kedua kompetensi dasar ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan keterampilan menyimak dengan berbicara. Akan tetapi siswa pada umumnya lebih mudah menulis dari pada berbicara artinya kemampuan berbicara siswa kurang.

Kemampuan berbicara siswa kelas V SD.RK.No.1 yang rendah terlihat ketika siswa kurang mampu menyampaikan buah pikirannya pada saat kegiatan literasi digital bersama. Kegiatan Literasi digital merupakan salah satu program di sekolah SD.RK.No 1 yaitu mengamati video. Tujuan literasi ini untuk meningkatkan keterampilan siswa memahami konsep, konteks dan terampil berbicara. Dengan mengamati video film pendek siswa diminta mengungkapkan pendapatnya dengan menggunakan kalimat sederhana. Ternyata siswa kurang mampu menggunakan bahasa lisan mengungkapkan pikirannya. Siswa gugup dan terbata-bata. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berbicara siswa sesuai KD 4.4 belum tercapai secara optimal.

Dari program literasi digital ini sebagai kesimpulan awal bahwa dalam proses pembelajaran keterlibatan siswa di kelas masih kurang. Hal ini terjadi dikarenakan guru kurang kreatif merancang pembelajaran untuk mencapai keterampilan berbicara. Guru berfokus pada buku teks pelajaran dengan metode ceramah dan mencatat. Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru kelas V

ibu Sriwardani Samosir, S.Pd mendukung temuan siswa kurang mampu untuk berbicara. Pada umumnya nilai keterampilan siswa guru menggunakan metode sebatas diskusi kelompok. Kemudian salah seorang menyampaikan hasil diskusi dengan membaca. Dan tidak semua siswa aktif pada diskusi tersebut. Pada umumnya siswa yang aktif yang selalu maju.

Metode diskusi kurang mendukung pencapaian tujuan dari KD 4.4 yaitu memeragakan informasi dengan bahasa lisan. Metode diskusi dapat meningkatkan keterampilan berbicara tetapi kurang sesuai dengan tujuan yang diharapkan KD 4.4. Guru kurang kreatif membuat media untuk menciptakan pembelajaran menarik minat siswa untuk berbicara. Pembelajaran pada umumnya minim media di kelas. Tingkat kemahiran berbicara dapat dilakukan dengan pembiasaan yaitu melibatkan siswa aktif belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Hamdan,2020).

Mengembangkan keterampilan berbicara tidak bisa hanya bergantung pada keaktifan guru tetapi siswa harus terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memberi mereka pengalaman berbicara sendiri. Artinya siswa belajar dengan mengalami sendiri proses belajar itu sendiri. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan berbicara memerlukan suatu metode yang membutuhkan partisipasi aktif siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan metode penyajian dengan menggunakan media boneka tangan.

Memperhatikan sistem pembelajaran Kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran tematik terpadu, namun penelitian ini focus pada bidang studi bahasa Indonesia yaitu keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media boneka

tangan. Pengembangan media belajar dengan menggunakan boneka tangan memberi pengaruh positif terhadap siswa bahwa boneka tangan memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, (Dhieni 2011). Media boneka tangan merupakan alternatif menumbuhkan minat dan ketertarikan siswa dalam berbicara. Tompkins dan Hoskisson (Siti mariana, 2014:47) mengungkapkan bahwa boneka sederhana dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatikanya.

Pembelajaran dengan media boneka tangan membuat siswa tidak bosan dan memperoleh pengalaman nyata selama proses belajar berlangsung. Selain itu, pembuatan media boneka tangan sangat mudah dan sederhana, sehingga guru tidak perlu kesusahan dalam mencari media ini. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Daryanto (2013: 33) yang menyatakan kelebihan dari media boneka tangan, yaitu: 1) efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; 2) tidak memerlukan keterampilan yang rumit; 3) dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas anak dalam suasana gembira. Menggunakan media merupakan salah satu cara meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan membawa dampak positif bagi siswa. Siswa memperoleh hasil belajar sepanjang masa (Saragin,2018).

Berdasarkan hasil penelitian dari Nur Afifah (2017) tentang keterampilan berbicara bahasa arab kelas IV MI di kabupaten pekalongan yang mengungkapkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV MI keterampilan bercerita sebelum menggunakan media boneka tangan diketahui nilai terendah yaitu 40, nilai tertinggi yaitu 80, dengan KKM 66. Siswa yang mendapat nilai kurang dari 66 (KKM) sebanyak 18 siswa dan siswa yang mendapat nilai lebih dari 66 (KKM) sebanyak 12 siswa. Setelah menggunakan boneka tangan mengalami peningkatan

keterampilan pada materi berbicara. Peningkatan keterampilan berbicara dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 64 dan siklus II yaitu 70 dari nilai terendah.

Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2011) menyatakan bahwa kelas VII MTs Negeri Kendal masih mengalami kesulitan dalam berbicara bahasa Arab dibuktikan dengan nilai rata-rata 71 dari KKM 76. Setelah menggunakan media boneka tangan nilai siswa mengalami peningkatan menjadi 77. Penelitian dari Khairunnisa dan Dina (2018) terhadap 22 siswa kelas IIIB di MI At-Thayyibah Kecamatan Gambut bahwa kemampuan bercerita dengan nilai tertinggi yaitu 61,11 dan nilai terendah 33,33 yang jika dirata-ratakan menjadi nilai 45,45. Setelah menggunakan media nilai siswa mengalami peningkatan yaitu dengan nilai tertinggi 94,44 dan terendah 50,00 dengan nilai rata-rata 66,91. Dengan demikian media boneka tangan sangat membantu guru untuk melatih keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini dilakukan dengan judul **Pengembangan Boneka Tangan Sebagai Media Kreatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas V SD.RK.No.1 Sibolga**. Media boneka tangan dikembangkan menjadi media kreatif pada pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa terlibat aktif melakukan atau menyajikan, menguraikan isi pelajaran secara bergiliran sehingga dapat mencapai tujuan KD 4.4 yaitu (a) melatih keterampilan ekspresi lisan, (b) melatih percaya diri, (c) mengembangkan fantasi dan imajinasi, dan (d) membina dan mengembangkan sikap serta tingkah laku yang baik.. Dengan media boneka tangan, tingkat keterampilan berbicara menjadi lebih baik. Tingkat kecerdasan intelektual, emosi serta spiritual anak turun berkembang

karena tanpa disadari anak akan terbiasa menghafal dan berani tampil didepan orang lain. Media boneka tangan merupakan media kreatif bagi guru.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan pembelajaran keterampilan berbahasa lisan
2. Penggunaan media pembelajaran masih rendah
3. Guru hanya berfokus pada buku teks siswa
4. Ketercapaian kompetensi dasar untuk keterampilan berbicara siswa kurang maksimal
5. Belum adanya media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa
6. Perlu mengembangkan media boneka tangan sebagai media kreatif dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang cukup luas, maka batasan masalah penelitian ini mencakup

1. Minimnya media pembelajaran di kelas membuat guru hanya menggunakan buku teks siswa
2. Menghadirkan boneka tangan yang kreatif sebagai media pembelajaran

3. Meningkatkan keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media boneka tangan
4. Mendorong guru untuk membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan pembatasan masalah yang dikemukakan maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana tahap penelitian pendahuluan pengembangan media boneka tangan sebagai media kreatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa?
2. Bagaimana proses pengembangan media boneka tangan sebagai media kreatif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa?
3. Bagaimana hasil validasi pengembangan boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa?
4. Bagaimana keefektifan media boneka tangan sebagai media kreatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan tahap pendahuluan pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa
2. Mendeskripsikan proses pengembangan boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa

3. Mengetahui hasil validasi pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa
4. Mengetahui keefektifan pengembangan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

1.6 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil pengembangan ini dapat memberikan sumbangan literatur tentang penggunaan media boneka tangan.
- b. Hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian-penelitian pengembangan yang menggunakan media untuk keterampilan berbicara siswa.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti

Hasil penelitian dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman tentang pengembangan media boneka tangan dalam meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik SD.

- b) Manfaat bagi Peserta didik

- 1) Penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan daya hafal siswa.
- 2) Penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik untuk berbicara lancar dan percaya diri.
- 3) Siswa mampu menggunakan media boneka tangan baik di sekolah maupun di rumah (jika ada)

c) Manfaat bagi guru

- 1) Hasil pengembangan ini memberikan motivasi dalam menggunakan media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman baru bahwa banyak metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik
- 3) Bahwa dengan menggunakan media kegiatan belajar akan lebih hidup dan semangat.

d) Manfaat bagi sekolah

Hasil pengembangan dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan untuk melengkapi sarana dan prasarana belajar dalam menunjang kualitas hasil belajar peserta didik.

