

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan perhatian pada empat aspek, sehingga menghasilkan bahasa yang terpadu. Menyimak, berbicara, dan membaca, serta menulis merupakan empat keterampilan tersebut. Menyimak berbicara, dan membaca ialah keterampilan penting yang memainkan peran krusial untuk meningkatkan kemahiran berbicara. Di antara ketiga keterampilan, menyimak, menulis, dan membaca, keterampilan berbicara lebih menuntut perhatian serta pemahaman tersendiri dibanding yang lainnya. Berbicara ialah bentuk bahasa yang dapat digunakan untuk komunikasi langsung dengan begitu siswa mampu meningkatkan keterampilan menceritakan kembali guna menerapkan materi ajar yang telah diberi, salah satunya adalah menceritakan kembali pada teks fabel.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia secara benar dan efektif, baik secara lisan ataupun dalam bentuk tulisan. Salah satu tujuan pendidikan bahasa Indonesia di sekolah adalah mengajarkan anak-anak bagaimana berkomunikasi secara efektif dan benar. Di sekolah, penggunaan bahasa daerah merupakan kelemahan yang menghambat komunikasi. Faktanya, banyak orang yang menggunakan bahasa gaul saat berbicara. Untuk menjadi fasih dalam bahasa tersebut, semua siswa, termasuk guru dan staf, diharuskan untuk

berbicara bahasa Indonesia di lingkungan formal seperti sekolah. Siswa dapat berlatih berbicara dengan baik dan benar.

Tujuan bercerita adalah untuk menawarkan kesempatan belajar kepada siswa dengan menyajikan cerita secara lisan atau dengan membaca buku. Tindakan menarasikan dan menceritakan kisah dapat dilakukan melalui penceritaan lisan atau dengan menggunakan bahan bacaan dengan atau tanpa alat bantu. Menggunakan alat bantu bercerita merupakan cara yang sangat baik untuk membantu mengomunikasikan konten cerita yang akan disampaikan. Kegiatan bercerita mampu menghibur, memicu imajinasi siswa, dan juga berperan dalam membentuk nilai-nilai moral mereka. Dengan menggunakan media pendukung pembelajaran, siswa dapat belajar lebih efektif. Penelitian ini akan memaparkan bagaimana pengaruh media boneka tangan itu sendiri guna menambah kreativitas siswa serta meningkatkan keterampilan menceritakan kembali didepan kelas, serta judul yang diangkat pada penelitian ini yaitu Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan. Teks fabel ialah salah satu bentuk teks sastra pada materi Bahasa Indonesia kurikulum 2013 kelas VII. Sesuai dengan KD 4.15 menceritakan kembali isi fabel/ legenda daerah setempat dan 4.15.2 menceritakan kembali isi fabel secara lisan.

Fabel ialah salah satu jenis teks sastra yang menyajikan cerita. Cerita dalam fabel merefleksikan kehidupan, sehingga membaca fabel serupa dengan memahami versi kecil dari kehidupan nyata. Dengan memanfaatkan fabel, siswa dapat menemukan dan menerapkan pengetahuan mereka tanpa merasa diajari.

Penggunaan fabel mengacu pada kisah imajinatif atau fantasi tentang hewan yang memiliki kemiripan dengan manusia, sering kali berfungsi sebagai representasi atau ilustrasi perilaku manusia (Sarumpaet 2010:21). *Kisah ini secara tidak langsung dikenal sebagai kisah moral.*

Kelebihan teks fabel tidak ada dalam karya sastra lain. Teks fabel berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan maupun kritik sosial tanpa terkesan menggurui, dan sangat relevan dengan dunia anak-anak. Karena dapat dibacakan kepada anak-anak, fabel merupakan cara yang sangat baik untuk mengajarkan mereka tentang moralitas dan karakter. Bahasa Indonesia juga telah lama dikaitkan dengan produksi teks cerita fabel/moral melalui mata pelajarannya.

Dari penjelasan tersebut, dapat di tarik kesimpulan jika pengajaran Bahasa Indonesia harus mencakup beberapa keterampilan diantaranya adalah menyimak, menulis, membaca serta berbicara. Dengan begitu guru harus memiliki cara agar pembelajaran menjadi menyenangkan terutama dalam memberikan media-media yang akan menunjang pembelajaran secara kreatif. Pembelajaran secara kreatif mampu meningkatkan ide, gagasan, keterampilan serta imajinasi para siswa. Dalam penelitian ini penulis menggunakan media yang mendukung pada proses menceritakan kembali teks fabel dikarenakan memakai media *Boneka tangan*, dengan alasan inilah penulis menggunakan media ini selain untuk meningkatkan menceritakan kembali para siswa, juga ingin meningkatkan imajinasi para siswa dengan menggunakan media ini.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:156) “Media 3 dimensi yang kerap kali dipakai dalam pengajaran ialah model dan boneka.” Sangat mudah untuk

membuat dan memainkan boneka tangan. Siswa sekolah dasar masih pada tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga mereka belum dapat memahami konsep abstrak. Dengan memakai boneka tangan, siswa bisa menceritakan kembali cerita dengan mudah dan mandiri, mengolah kata-kata dalam pikiran mereka sendiri.

Dengan begitu siswa mampu menganalisis struktur teks fabel serta siswa mampu menganalisis ciri kebahasaan teks fabel. Siswa juga mampu meningkatkan imajinasinya dalam meningkatkan kualitas menulis teks fabel itu sendiri. Siswa juga menjadi senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Tak hanya itu ada beberapa penelitian yang telah dilakukan seperti penelitian dibawah ini dengan singkat penulis mencantumkan deskripsi penelitian sebelumnya yang dimana penggunaan media yang berbeda namun latar belakang yang hampir sama. Pengaruh terhadap kemampuan menceritakan kembali teks fabel kelas VII SMPN 3 Mojoagung.

Penelitian ini diterapkan dengan metode eksperimen memakai *true experimental design*. Sampel penelitian dipilih secara acak lewat undian. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan angket. Hasil penelitian memperlihatkan jika tingkat aktivitas siswa mencapai 95,8%.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media celemek bercerita di kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Nilai paling tinggi di kelas eksperimen adalah 100, namun di kelas kontrol hanya mencapai 75,00. Dari hasil perhitungan uji t, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $14.013 > 2.001$. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran

menceritakan kembali teks fabel dengan memakai media celemek bercerita lebih efektif dibanding pembelajaran yang memakai media buku paket.

Dapat disimpulkan bahwasanya penulis menarik beberapa permasalahan yang dapat diteliti dari judul dan latar belakang ini, yakni penggunaan media boneka tangan sebagai bantuan penyampaian imajinasi kepada siswa juga sebagai media yang bisa dijadikan alat untuk menghubungkan materi yang telah dibawakan. Sehingga keterampilan menceritakan kembali yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD) 4.15 yang memiliki bunyi menceritakan kembali isi cerita fabel/legenda daerah setempat yang dibaca/didengar. Mengurutkan isi cerita teks fabel dan mampu menceritakan kembali isi cerita teks fabel secara lisan.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan uraian tersebut, beberapa permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini yaitu seperti berikut.

1. Kurangnya semangat siswa dalam proses pembelajaran.
2. Rendahnya kepercayaan diri siswa terhadap kemampuan menceritakan kembali di depan kelas.
3. Pembelajaran yang monoton.
4. Kurangnya imajinasi siswa dalam mempraktekan teks fabel.
5. Kurangnya media dalam menerapkan cerita fabel.

C. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan penjelasan tersebut, maka penulis memberikan batasan terhadap masalah yang akan diteliti. Rumusan Masalah adalah penelitian ini

dibatasi pada *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan*. “ Penelitian ini hanya membatasi masalah yang dimana pokok utama dari latar belakang diatas adalah kurangnya minat siswa untuk menceritakan kembali teks fabel di depan kelas serta memotivasi diri untuk semangat belajar agar imajinasi siswa tinggi saat melakukan praktik menceritakan kembali menggunakan media boneka tangan.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjelasan mengenai pembatasan masalah tersebut, untuk memastikan penelitian berjalan sesuai tujuan, harus ditetapkan masalah yang akan diteliti. Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana keterampilan menceritakan kembali teks fabel tidak menggunakan media boneka tangan kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan?
2. Bagaimana keterampilan menceritakan kembali teks fabel menggunakan media boneka tangan kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan?
3. Apakah penggunaan media boneka tangan berpengaruh terhadap pembelajaran teks fabel pada kelas VII SMP Swasta Nurul Indonesia?

E. Tujuan Penelitian

Merujuk pada penjelasan mengenai rumusan masalah tersebut, terdapat sejumlah tujuan yang ingin diraih dalam penelitian ini, yakni:

1. Penelitian ini bertujuan guna menjelaskan bagaimana penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran keterampilan menceritakan kembali teks fabel pada Siswa Kelas VII, serta meningkatkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran teks fabel.
2. Tujuan penelitian ini apakah mampu meningkatkan imajinasi serta keberanian siswa ketika melaksanakan praktek di depan kelas. Dengan menggunakan media yang mendukung dimana medianya itu sendiri adalah *Boneka Tangan* atau seperti judul diatas *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fabel Kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan*.
3. Tujuan dari penelitian ini juga ingin mengetahui apakah media boneka tangan yang digunakan dalam penelitian ini berpengaruh dalam proses pembelajaran di dalam kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan nilai positif bagi berbagai kalangan. Beberapa manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Dapat memperluas pemahaman peneliti mengenai penggunaan media boneka tangan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
Sebagai alat motivasi, imajinasi, inovasi serta meningkatkan semangat siswa dalam belajar sehingga hasil dari penelitian ini dapat memunculkan

penelitian baru yang berpotensi untuk menghasilkan inovasi dalam bidang yang sama.

- b. Menjadi penelitian yang baru dikalangan peneliti atau penulis.
- c. Mampu meningkatkan keberhasilan dalam membangun semangat serta kepercayaan diri pada siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, Penelitian ini diharapkan bisa memberikan bantuan siswa dalam peningkatan keterampilan mereka menceritakan kembali teks fabel siswa juga mudah menganalisis setelah menggunakan media ini sendiri.
- b. Bagi guru, Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru dalam hal pelatihan penerapan media boneka tangan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Siswa mampu meningkatkan kepercayaan diri secara langsung saat praktek berlangsung.
- d. Menjadi media pembelajaran baru di kalangan siswa.