BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa memegang peran penting dalam hal berkomunikasi, baik berupa lisan ataupun tulisan. (Kemendikbud, 2017). Dengan adanya bahasa, seseorang dapat mengungkapkan apa saja yang ia pikirkan sehingga dapat dimengerti oleh orang yang mendengar ataupun membacanya. Pembelajaran bahasa di sekolah mencakup empat keterampilan berbahasa yakni menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). (Syihabudin, & Ratnasari, 2020). Keempat keterampilan tersebut selalu berkaitan satu dengan yang lain. Di antara keterampilan tersebut keterampilan mendengarkan dan keterampilan membaca merupakan keterampilan reseptif. Sedangkan keterampilan berbicara dan keterampilan menulis merupakan keterampilan produktif. (Harefa, & Ndruru, 2022).

Berbicara merupakan bentuk tindak tutur berupa bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap. Permana (2015) menyatakan, berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasan. Sedangkan menurut Riana & Gulo (2022), mengatakan bahwa berbicara merupakan bentuk tindak tutur yang berupa bunyi-bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap yang disertai dengan gerak gerik tubuh dan ekspresi raut muka. Berdasarkan uraian tersebut,

disimpulkan bahwa berbicara adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk menyampaikan pikirannya kepada pendengar.

Salah satu bagian dari keterampilan berbicara yang dipelajari di sekolah adalah menceritakan kembali. Pembelajaran menceritakan kembali terdapat dalam standar isi Kurikulum 2013 SMP kelas VII, Kompetensi Dasar (KD) 3.15 dan 4.15. KD 3.15 berbunyi "mengidentifikasi informasi tentang fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar" dan 4.15 berbunyi "menceritakan kembali cerita fabel/legenda daerah setempat". Adapun indikator yang ingin dicapai dalam KD 3.15 adalah menyimpulkan ciri unsur cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar dan mendaftar kata/kalimat sebagai ciri cerita fabel pada teks yang dibaca/didengar. Sedangkan indikator yang ingin dicapai dalam KD 4.15 adalah siswa mampu mengurutkan isi cerita fabel dan siswa mampu menceritakan kembali cerita fabel secara lisan.

Cerita fabel adalah fiksi yang mengutamakan hewan sebagai tokoh dalam cerita. Dongeng kehidupan yang diperankan oleh hewan diceritakan seperti kehidupan manusia. Hewan-hewan tersebut berinteraksi seperti manusia, berpikir, berlogika, berperasaan, berbicara, bersikap, bertingkah laku, dan lain sebagaimana halnya manusia. (Huck, 2015: 12). Tujuan cerita fabel adalah untuk memberikan pesan-pesan. Dengan demikian, pengarang ingin mengimbau kepada pembaca agar meneladani sifat tokoh yang baik dan tidak mencontoh sifat tokoh yang jahat.

Penelitian terdahulu yang dilakukan Elin (2018) membuktikan bahwa kemampuan menceritakan kembali cerita fabel siswa masih rendah. Penyebab

rendahnya kemampuan siswa yaitu pembelajaran bercerita di kelas rendah belum mempertimbangkan teori perkembangan individu siswa serta proses pembelajaran yang masih menggunakan metode *teacher center*. Selain itu, kurangnya variasi dan stimulus yang diberikan oleh guru serta belum memadainya media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ida (2018), menyatakan bahwa dari 34 siswa hanya 15 siswa yang meraih kategori cukup (C) dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fabel. Rendahnya kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi cerita dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi siswa masih terlihat kurang percaya diri, siswa menceritakan kembali isi cerita dengan melakukan teknik penghafalan sehingga dalam kelancaran penyampaian cerita masih kurang, siswa merasa takut dalam penyampaian cerita, dikarenakan bahasa yang ia gunakan tidak sesuai dengan yang ia inginkan, serta siswa merasakan jenuh jika diberikan media yang berupa teks karena minat baca siswa kurang sehinga siswa menjadi tidak memperhatikan pelajaran. Selain faktor internal, faktor eksternal pun memengaruhi cara bercerita siswa, yaitu penggunaan media pembelajaran.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Dian (2023), menyatakan bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam menyampaikan cerita secara berurutan sesuai dengan struktur cerita fabel yang telah disajikan, kosakata siswa masih minim sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengungkapkan kalimat-kalimat yang akan disampaikannya. Selain itu permasalahan pembelajaran di kelas penggunaan adalah metode pembelajaran yang kurang tepat. Permasalahan lainnya adalah penggunaan

media pembelajaran yang belum maksimal. Media yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran hanya buku teks yang ada dalam buku ajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis bersama guru bahasa Indonesia di SMP Swasta Methodist 7 Medan pada 8 Maret 2024, ditemukan kenyataan bahwa kemampuan siswa dalam menceritakan kembali cerita fabel tergolong rendah. Ibu B. A. Simatupang, S.Pd. mengatakan bahwa nilai rata-rata dari 30 siswa dalam menceritakan kembali cerita masih di bawah KKM yakni 66,33 sedangkan KKM mata pelajaran bahasa Indonesia yakni 75. Dari 30 siswa yang mencapai KKM hanya 3 siswa dan yang mampu melampaui KKM hanya 3 siswa. Jadi, total siswa yang mampu mencapai KKM hanya 6 siswa. Berdasarkan data tersebut, 24 siswa belum mampu menceritakan kembali cerita fabel. Adapun yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan menceritakan kembali cerita fabel yaitu siswa merasa kesulitan dalam merangkai kata ketika bercerita. Hal tersebut terjadi karena siswa masih menghafalkan dialog yang mereka dengar. Ketika siswa lupa dengan dialog yang mereka hafalkan akan berpengaruh terhadap kelancaran siswa dalam bercerita. Selain itu, siswa juga merasa kesulitan dalam mengingat urutan peristiwa yang terdapat dalam cerita fabel tersebut.

Selain permasalahan yang telah diuraikan di atas, hambatan lain yang dialami guru ketika pembelajaran menceritakan kembali adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik. Hal tersebut membuat siswa cepat merasa jenuh dan pembelajaran terkesan monoton. Penggunaan media yang menarik akan lebih menjamin terjadinya pemahaman terhadap materi ajar dan retensi yang lebih baik terhadap isi Pelajaran. (Jalinus & Ambiyar, 2016: 21). Dengan adanya media

pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta dapat meningkatkan keaktifan dan mengurangi kebosanan siswa.

Untuk mendukung keberhasilan pembelajaran menceritakan kembali cerita fabel tentunya diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu guru agar suasana di kelas menjadi lebih aktif, nyaman, serta menyenangkan. Solusi yang ditawarkan dari permasalahan di atas adalah menghadirkan multimedia dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fabel. Gumelar (2018), menyatakan multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, animasi, suara, gambar dan video dengan *tools* (alat bantu) dan *link* sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, interaksi, berkarya dan berkomunikasi. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia diharapkan dapat membangun minat belajar siswa, karena multimedia mempunyai kelebihan yaitu suara dan gambar yang sangat kontras. Ketika siswa melihat tayangan maka siswa tidak akan jenuh dan bosan dibandingkan dengan pembelajaran media audio. Penggunaan multimedia akan membantu siswa terfokus dalam memahami alur cerita fabel untuk diceritakan kembali.

Beberapa penelitian menunjukkan multimedia sangat perlu digunakan dalam pembelajaran oleh guru. Penelitian tersebut telah dibuktikan oleh Diah (2020) dengan judul penelitian "Pengaruh Model *Think Talk Write* Berbantuan Multimedia terhadap Keterampilan Berbicara Siswa SD". Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini adalah penggunaan model *think talk write* berbantuan multimedia memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan berbicara siswa SD. Hal ini dapat dilihat melalui rata-rata nilai siswa

yang mengikuti model *think talk write* berbantuan multimedia memperoleh nilai yaitu 83,56 dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional memperoleh nilai yaitu 77,05.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Jatmiko (2018) dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Penguasaan Kosakata Bahasa Jawa terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Wayang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia terhadap keterampilan menyimak cerita wayang, penguasaan kosakata bahasa Jawa terhadap keterampilan menyimak cerita wayang dan penggunaan multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa secara bersama-sama terhadap keterampilan menyimak cerita wayang. Hasil dari penelitian ini adalah 88,6% multimedia dan penguasaan kosakata bahasa Jawa secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap keterampilan menyimak cerita wayang.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ida (2014) dengan judul penelitian "Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Satra Indonesia di SMP Negeri 2 Bawen Kabupaten Semarang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan multimedia pada pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, mengetahui hal positif dari dampak penggunaan multimedia terhadap kualitas dan kemajuan pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, serta memahami pendukung dan faktor penghambat penggunaan multimedia dalam Bahasa Indonesia dan Pembelajaran Sastra. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SMPN 2 Bawen. Peningkatan kualitas tersebut terlihat dari

peningkatan motivasi, antusias, dan juga pemahaman peserta didik. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan mencapai nilai KKM baik secara individual maupun klasikal.

Dengan latar belakang permasalahan di atas, penggunaan multimedia diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fabel. Maka, peneliti mempunyai fokus dalam judul penelitian yaitu, "Pengaruh Multimedia terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Cerita Fabel pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Methodist 7 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut ini.

1. Kemampuan siswa dalam menceritakan kembali cerita fabel belum optimal.
2. Siswa merasa kesulitan dalam merangkai kata dan mengingat urutan peristiwa yang terdapat pada cerita fabel.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu menarik minat siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, permasalahan yang muncul sangat beragam. Untuk itu, perlu dilakukan pembatasan masalah agar pembahasan penelitian ini tidak meluas. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada kemampuan menceritakan kembali cerita fabel dengan menggunakan multimedia

pada siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 7 Medan. Adapun cerita fabel yang dipilih berjudul “Kisah Semut dan Belalang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan menceritakan kembali cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 7 Medan dengan menggunakan media audio?
2. Bagaimana kemampuan menceritakan kembali cerita fabel pada siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 7 Medan dengan menggunakan multimedia?
3. Bagaimana pengaruh multimedia terhadap kemampuan menceritakan kembali cerita fabel siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 7 Medan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis kemampuan menceritakan kembali cerita fabel siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 7 Medan dengan menggunakan media audio.
2. Untuk menganalisis kemampuan menceritakan kembali cerita fabel siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 7 Medan dengan menggunakan multimedia.
3. Untuk menganalisis pengaruh multimedia terhadap kemampuan menceritakan kembali cerita fabel siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 7 Medan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Memberikan sumbangan pemikiran untuk menentukan arah strategis dalam pemilihan dan pemanfaatan media dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita fabel secara tepat.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini mencakup:

a. Bagi Guru

1) Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pertimbangan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai agar mampu menarik minat siswa dan dapat menjadi masukan dalam menyusun perencanaan pembelajaran yang lebih bervariasi.
2) Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai pembelajaran keterampilan berbicara, serta media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang menarik minat siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.

b. Bagi Sekolah

1) Meningkatkan kualitas pembelajaran berbicara pada cerita fabel baik dari segi proses maupun hasil.
2) Memberikan masukan tentang media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peneliti yang Lain

1) Sebagai bahan atau sumber referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.
2) Menambah wawasan mengenai pelaksanaan media pembelajaran dalam materi teks fabel.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY