

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa, aspek keterampilan berbahasa yang lain yaitu: membaca, mendengarkan, dan menulis. Tarigan (2008, hlm. 16) mengatakan “Berbicara berarti kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”.

Greene dan Petty dalam Tarigan (2008, hlm. 3-4) mengatakan “Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau belajar dipelajari”. Berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi atau kata-kata untuk menyatakan gagasan, pikiran, dan perasaan yang ingin diungkapkan seseorang. Proses kemampuan berbicara dapat berkembang dengan cara menyimak atau membaca, dengan menyimak seseorang mendapatkan perkembangan kosa-kata yang banyak dari apa yang mereka simak, sedangkan jika seseorang membaca maka wawasan akan semakin meluas dan tingkat berbicara pun semakin tinggi.

Berbicara merupakan aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan, sebab melalui sebuah aktivitas berbicara seseorang mampu berkomunikasi dengan manusia lainnya. Melalui aktivitas berbicara seseorang mampu berkomunikasi dengan manusia yang lainnya. Melalui aktivitas berbicara seseorang menyampaikan keinginan, informasi, pikiran, gagasan, membujuk, meyakinkan, mengajak dan menghibur. Hal ini selaras dengan tujuan berbicara Tarigan (2008, hlm. 15) mengatakan, “yaitu: (1) memberitahukan dan melaporkan, (2) menjamu dan menghibur, (3) membujuk, mengajar dan meyakinkan”.

Berdasarkan wawancara yang saya lakukan pada peserta didik kelas VII SMP pada tanggal 17 April 2017, peserta didik lebih menyukai aktivitas mendengarkan dibandingkan berbicara. Hal inilah yang menjadi salah satu menurunnya minat baca pada peserta didik. Peserta didik berpendapat bahwa membaca itu menjenuhkan dibandingkan aspek keterampilan berbahasa yang lain.

Dalam komunikasi pasti adanya menceritakan kembali. Menceritakan kembali adalah suatu pengalaman yang telah dinikmati seseorang baik cerita yang diperoleh dari novel, koran, majalah, media elektronik, dan lainnya. Kemudian cerita tersebut diceritakan oleh orang lain sehingga dapat menjadi motivasi untuk mendorong seseorang berlatih menuliskan apa yang telah mereka cerna. Keterampilan berbicara di kalangan peserta didik, SMP khususnya keterampilan menceritakan kembali masih sulit dikuasai oleh peserta didik, walaupun penerapan bahasanya cukup ringan seperti bahasa dengan menggunakan teks legenda. Karena teks legenda tidak terlalu menggunakan bahasa yang harus baku dan resmi.

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci dan oleh yang empunya cerita sebagai suatu yang benar-benar terjadi dan juga telah dibumbui dengan keajaiban, kesaktian, dan keistimewaan tokohnya. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia, ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan sering kali juga dihubungkan dengan makhluk ajaib. Kondisi ini tidak lepas dari proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dinilai telah gagal dalam membantu peserta didik terampil berpikir dan berbahasa. Kemampuan mengingat anak pada saat ini umumnya rendah, selain karakteristik dan kemampuan anak yang berbeda-beda, pembelajaran menceritakan kembali dengan menggunakan media boneka tangan ini cukup baru dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai mata pelajaran yang inti, namun di temukan masih ada sebagian sekolah yang belum dapat berhasil dengan nilai yang memuaskan. Salah satunya pada lulusan sekolah menengah pertama (SMP), sebagian besar peserta didik belum memahami banyak tentang menceritakan kembali atau teks legenda, walaupun peserta didik dapat menceritakan kembali dengan menggunakan teks legenda, tetapi mereka belum dapat menggunakan dengan cara yang baik dan tepat.

Istiqomah (2015, hlm. 22) dalam Daryanto (2012, hlm.25) yang menjelaskan tentang boneka dikutip oleh Istiqomah sebagai berikut, “Media boneka tangan adalah boneka yang dimainkan dengan cara menggerakkan tangan, satu tangan memainkan boneka, boneka tangan ukurannya lebih besar dari pada boneka jari”. Untuk menceritakan kembali isi legenda dibutuhkan media boneka tangan yang mampu membuat parapeserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat membantu para peserta didik lebih aktif yaitu, media boneka tangan yang lebih memberikan penekanan pada keaktifan peserta didik, menciptakan suasana dan keterampilan baru saat pembelajaran. Media ini juga membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses pembelajaran. Selain itu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh menjadi sangat pribadi dan melekat peserta didik dan guru sama-sama berperan aktif dalam menjalani proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian para ahli, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian tentang judul “Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di Kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini peneliti lebih mengarah pada permasalahan pembelajaran yang lebih spesifik dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda. Pada pembahasan ini peneliti menjelaskan permasalahan-permasalahan yang lebih ringkas atau biasa disebut identifikasi masalah. Identifikasi masalah merupakan titik temu yang memperlihatkan adanya masalah penelitian oleh peneliti ditinjau dari sisi keilmuan, bentuk, serta banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti.

Identifikasi masalah akan merangkum semua permasalahan menjadi lebih sederhana yang akan disampaikan secara garis besar. Berdasarkan pengamatan latar belakang masalah, peneliti menemukan hambatan-hambatan dalam kegiatan pembelajaran yang menarik untuk dikaji dan diberikan kepada objek penelitian sebagai berikut.

1. Kurangnya minat peserta didik dalam membaca sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, sedangkan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa.
2. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali isi dalam teks legenda yang terdapat dalam unsur pembangun teks legenda yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.
3. Kurangnya metode pembelajaran yang bervariasi sedangkan metode pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Metode yang dipilih untuk

membantu peserta didik mencapai keberhasilan belajar yaitu media boneka tangan. Media boneka tangan diharapkan lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran menceritakan kembali isi dalam teks legenda pada peserta didik kelas VII di sekolah SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara.

Uraian tersebut merupakan gambaran dari permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, peneliti mencoba menerapkan media boneka tangan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi dalam teks legenda. Penerapan media di sekolah belum terlaksana dengan baik, sehingga mengurangi motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, peneliti bermaksud memperkenalkan media boneka tangan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda yang bertujuan untuk mengarahkan peserta didik agar memiliki keterampilan dengan baik dalam berbicara.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah menggambarkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti, baik itu variabel bebas maupun variabel terikat. Perumusan masalah haruslah bersifat jelas, karena perumusan masalah merupakan langkah bagi peneliti. Dalam rumusan masalah, peneliti akan memaparkan mengenai masalah-masalah yang terdapat pada penelitian yang akan diteliti. Tanpa perumusan masalah, suatu kegiatan penelitian tidak akan berarti dan bahkan tidak akan membuahkan hasil. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan beberapa masalah yang terdapat dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Mampukah peneliti melaksanakan Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di Kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan tepat?
2. Mampukah peserta didik di kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara melaksanakan kegiatan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan tepat?
3. Efektifkah media boneka tangan diterapkan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda terhadap peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara dengan tepat?

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, peneliti dapat memfokuskan penelitian kepada pencarian jawaban ilmiah dari rumusan masalah yang telah dijelaskan peneliti. Dengan demikian, pada akhir penelitian peneliti mendapatkan jawaban efektif atau tidakkah dan berkualitas atau tidakkah media boneka tangan yang digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda. Rumusan masalah-masalah tersebut akan dijawab dalam hipotesis.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan ujian penelitian berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah dan mencerminkan proses penelitian. Dengan adanya tujuan, maka segala kegiatan yang dilaksanakan dapat lebih terarah dan tersusun jelas. Tujuan penelitian diambil dari rumusan masalah yang telah dibahas sebelumnya. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu;

1. untuk mengetahui kemampuan peneliti merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan pada peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara Tahun Pelajaran 2016/2017;
2. untuk mengetahui kemampuan peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara dalam menceritakan kembali isi legenda dan;
3. untuk mengetahui keefektifan media boneka tangan pada pembelajaran menceritakan kembali isi legenda terhadap peserta didik kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara.

Penelitian ini tujuan yang akan dicapai yaitu untuk mengetahui kemampuan peneliti dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, serta untuk mengetahui keefektifan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian yang dipaparkan tersebut dapat memperlihatkan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian. Dengan demikian, tujuan penelitian merupakan petunjuk arah bagi peneliti untuk mengevaluasi pada akhir penelitian, sehingga peneliti mendapatkan hasil yang maksimal.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari manfaat yang akan diambil. Manfaat me-

upakan hal yang paling penting dalam setiap kegiatan pembelajaran. Setiap upaya yang dilakukan sudah pasti memiliki manfaat berdasarkan tujuan yang telah ditentukan.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, pendidik, peserta didik, peneliti lanjutan dan lembaga. Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis. Manfaat penelitian adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dapat membantu meningkatkan minat belajar, meningkatkan pemahaman, serta meningkatkan keterampilan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pengalaman berharga dan saran upaya meningkatkan kemampuan peneliti dalam melaksanakan praktik penelitian di lapangan mengenai laporan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan *Media Boneka Tangan*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan dalam memilih metode atau model pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi peneliti, selain itu hasil penelitian ini dapat juga dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam melaksanakan pengajaran bahasa dan sastra Indonesia ke arah yang lebih baik.

c. Bagi Pendidik

1. Membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan menceritakan kembali isi legenda;
2. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik;
3. Melatih dan membiasakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif;
4. Menceritakan kembali isi legenda dengan mudah.

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai dasar pemikiran bagi pengembangan model pembelajaran untuk melanjutkan penelitian dalam meningkatkan

pembelajaran menceritakan kembali isi legenda dengan menggunakan media boneka tangan.

Berdasarkan urian tersebut manfaat yang dijelaskan merupakan salah satu pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian. Hasil akhir penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti, bagi pendidik bahasa dan sastra Indonesia, peserta didik, bagi peneliti lanjutan, dan bagi lembaga pendidikan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan dari variabel yang terdapat di dalam judul penelitian. Dalam definisi operasional terdapat pembatasan-pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam judul penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan.

Definisi operasional dimaksudkan untuk menyamakan persepsi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul “Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda dengan Menggunakan Media Boneka Tangan di Kelas VII SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Peneliti menggunakan istilah-istilah yang berhubungan dengan judul penelitian sebagai berikut.

1. Pembelajaran merupakan suatu proses, cara yang dilakukan untuk menjadikan peserta didik mengalami perubahan dan memperoleh kecakapan dari sesuatu yang dipelajari.
2. Menceritakan kembali adalah mengulas ulang kembali apa yang telah kita baca. Dengan mempelajari bagaimana menceritakan kembali isi legenda para peserta didik akan lebih memahami dan mampu menceritakan kembali isi legenda dengan baik dan benar tanpa adanya kesalahan dalam penyampaian.
3. Legenda adalah cerita prosa rakyat yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci, benar-benar terjadi dan juga telah dibumbui dengan keajaiban, kesaktian, dan keistimewaan tokohnya. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia, ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan sering kali juga dihubungkan dengan makhluk ajaib.

4. Media boneka tangan adalah boneka yang dimainkan dengan cara menggerakkan tangan, satu tangan memainkan boneka, boneka tangan ukurannya lebih besar dari pada boneka jari.

Berdasarkan definisi-definisi operasional tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran menceritakan kembali teks legenda dengan media boneka tangan adalah pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif dan berfikir kritis secara kreatif dalam menceritakan kembali dengan menggunakan teks legenda dengan media boneka tangan.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisikan mengenai keseluruhan isi skripsi, laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu Bab I. Bab II. Bab III. Bab IV dan Bab V. Bab I yaitu Pendahuluan, Bab II berisi Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Bab III berisi Metode Penelitian, Bab IV mengenai Hasil Penelitian dan Pembahasan dan Bab V Simpulan dan Saran.

Bab I Pendahuluan bab ini berisi uratan tentang pendahuluan dan merupakan berisi awal skripsi. Membahas mengenai latar belakang masalah yaitu hal-hal yang menjadi pondasi kuat mengapa di lakukan penelitian ini. Identifikasi masalah dilakukan dalam latar belakang masalah, rumusan masalah, yang menjadi titik pusat permasalahan, tujuan dilaksanakan setelah penelitian, manfaat yang ditentukan dari penelitian dan hasil penelitian isi dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, berisi teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini yang pertama kedudukan, kajian tentang kedudukan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda berdasarkan Kurikulum 2013, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, aspek keterampilan berbicara dan alokasi waktu dalam pembelajaran. Kedua kajian teori menceritakan kembali isi legenda didalamnya termasuk pengertian menceritakan kembali, pengertian legenda. Ketiga didalamnya berisikan pengertian media boneka tangan, langkah-langkah pembelajaran media boneka tangan, keuntungan menggunakan media boneka tangan. Keempat didalamnya berisikan komperatif penelitian terdahulu, baik penelitian menceritakan kembali, maupun penelitian yang menggunakan media boneka tangan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian berisi metode penelitian yang dipilih, desain penelitian yang digunakan subjek penelitian dan objek penelitian yang mencakup populasi dan sampel dalam melaksanakan penelitian pengumpulan data dan instrumen penelitian eksperimental, teknik variasi data dan prosedur penelitian yang menjadi struktur penelitian, proses dan tahap akhir penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan Penelitian, bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis datang dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Pendeskripsian yang disajikan melalui metode penelitian, pembahasan menyeluruh dan berkaitan dengan metode yang dibahas pada bab III, landasan teori serta sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian.

Bab V Simpulan bab ini merupakan bab penutup menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya dan kepada pemecahan masalah di lapangan atau dari hasil penelitian.

Berdasarkan pemaparan di atas, dalam skripsi terdapat lima bab. Bab I pendahuluan. Bab II berisi Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Bab III berisi Metode Penelitian, Bab IV mengenai Hasil Penelitian dan Pembahasan dan Bab V Simpulan dan Saran.