

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum di Indonesia sering mengalami perubahan. Perubahan kurikulum merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Kurikulum yang dipakai oleh negara Indonesia pada saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 membawa perubahan yang mendasar pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Kurikulum 2006, pada mata pelajaran bahasa Indonesia lebih mengedepankan pada keterampilan berbahasa, sedangkan kurikulum 2013 pada mata pelajaran bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan bernalar.

Bahasa Indonesia digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi antara satu individu dengan individu lain. Bahasa Indonesia juga sebagai alat untuk ekspresi diri. Dengan adanya bahasa, seseorang bisa menyampaikan suatu pesan kepada orang lain. Hal ini berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia dalam aspek keterampilan berbahasa. Bahasa Indonesia sangatlah penting untuk dipelajari. Pembelajaran bahasa Indonesia mempelajari tentang keterampilan berbahasa, yakni keterampilan menyimak, menulis, berbicara, dan membaca. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk melatih peserta didik terampil berbahasa dengan menuangkan ide dan gagasannya secara kreatif dan kritis.

Menceritakan kembali merupakan mengulas suatu cerita yang telah disimak. Dalam hal ini tidak semua orang bisa menceritakan kembali. Bercerita di kalangan peserta didik, khususnya SMP masih sulit untuk dikuasai.

Tarigan (2008, hlm. 16) menyatakan, “Berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak”. Artinya, berbicara merupakan alat komunikasi yang utama untuk menyampaikan gagasannya kepada pendengar atau penyimak.

Tarigan (2008, hlm. 3) menyatakan terdapat hubungan yang erat antara menyimak dan berbicara sebagai berikut.

Menyimak dan berbicara merupakan kegiatan komunikasi dua arah secara langsung, merupakan komunikasi tatap muka atau *face to face*. Antara berbicara dan menyimak terdapat hubungan yang erat, di antaranya:

- a. Ujaran (*speech*) biasanya dipelajari melalui menyimak dan meniru. Oleh karena itu, model atau contoh yang disimak dan direkam oleh sang anak sangat penting dalam penguasaan serta kecakapan berbicara.
- b. Meningkatkan keterampilan menyimak berarti pula membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang.
- c. Berbicara dengan bantuan alat peraga (*visual aids*) akan menghasilkan penangkapan informasi yang lebih baik pada pihak penyimak. Umumnya sang anak mempergunakan bahasa yang didengar serta disimaknya.

Berdasarkan pemaparan di atas, terdapat beberapa hubungan yang erat antara menyimak dan berbicara. Dalam hal ini, melalui menyimak dapat meningkatkan kecakapan serta kualitas berbicara seseorang. Alat peraga dapat meningkatkan peningkatan informasi yang lebih baik.

Arthur Heilman dalam Tarigan (2008, hlm. 3) menyatakan bahwa menemukan sedikit sekali perhatian yang diberikan pada keterampilan menyimak dalam buku-buku pegangan psikologi pendidikan. Selain itu, dia mengeluh akan meningkatnya referensi-referensi yang samar-samar – bukannya khusus terarah – bagi metode-metode pengajaran dalam petunjuk-petunjuk kurikulum yang ditelitinya.

Berdasarkan pernyataan di atas, keterampilan menyimak kurang sekali diperhatikan dalam proses pembelajaran, sehingga hal tersebut mempengaruhi keterampilan berbicara pada peserta didik. Metode atau media pengajaran sangat diperlukan pada proses pembelajaran. Metode dan media pembelajaran yang inovasi dapat meningkatkan menyimak pada peserta didik. Kualitas menyimak peserta didik meningkat, maka akan meningkatkan pula kualitas berbicara pada peserta didik.

Penggunaan alat peraga pendidikan dinilai mampu mempertajam nalar peserta didik dalam memahami, meyakini, dan mengamalkan materi yang dipelajari. Karena dalam pelaksanaannya pembelajaran menggunakan alat peraga ini menggunakan metode kontekstual untuk memadukan pendekatan teoretis dan praktis, abstrak dan konkret. Banyak penelitian menurutkan bahwa pembelajaran dengan alat peraga memberikan hasil yang jauh lebih optimal dibandingkan pembelajaran verbalisme atau tanpa menggunakan media atau alat peraga apapun.

Tujuan penggunaan alat peraga adalah untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam menyimak dan memahami materi sehingga pada akhirnya para peserta didik akan mampu menangkap dan memahami semua materi yang telah dipelajari. Selain itu, alat peraga juga membantu agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisien dalam waktu dan tenaga, meningkatkan hasil belajar peserta didik, menghindari pembelajaran yang verbalisme.

Pembelajaran menceritakan kembali isi cerita teks fabel/legenda terdapat di kelas tujuh. Cerita fabel adalah cerita mengenai kehidupan binatang yang berperilaku layaknya seperti manusia (perilakunya menyerupai tingkah manusia).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Fabel dengan Menggunakan Alat Peraga Boneka pada Siswa Kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah oleh penulis. Identifikasi masalah akan merangkum semua permasalahan yang lebih sederhana. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penulis dapat mengidentifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Kurang diterapkannya keterampilan menyimak yang berpengaruh kepada kemampuan peserta didik dalam keterampilan berbicara.
2. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara.
3. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali isi cerita.

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, penulis mencoba menyelesaikan masalah-masalah yang sudah diidentifikasi tersebut dengan cara menerapkan alat peraga boneka. Penulis berharap dengan menerapkan alat peraga boneka mampu memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan alat peraga boneka.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti. Permasalahan yang akan diteliti perlu dirumuskan secara spesifik, agar masalah dapat terjawab secara tepat. Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan alat peraga pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan baik?
2. Mampukah peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung menceritakan kembali isi cerita fabel dengan lafal, intonasi, mimik, gestur, dan penghayatan isi cerita dengan baik?
3. Efektifkah alat peraga boneka digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung?
4. Adakah perbedaan hasil belajar antara peserta didik kelas eksperimen dengan menggunakan alat peraga boneka dengan peserta didik kelas kontrol dengan menggunakan media gambar?
5. Manakah yang lebih efektif antara pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan alat peraga boneka sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan media gambar sebagai kelas kontrol?

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka penulis mendapatkan jawaban apakah media alat peraga boneka efektif atau tidak digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian perlu ada tujuan yang jelas untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam latar belakang dan rumusan masalah. Rumusan tujuan penelitian memperlihatkan pernyataan hasil yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah:

1. untuk menguji kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan alat peraga boneka pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung;
2. untuk menguji kemampuan peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung dalam menceritakan isi cerita fabel dengan lafal, intonasi, mimik, gestur, dan penghayatan isi cerita dengan baik;
3. untuk menguji keefektifan alat peraga boneka digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel pada peserta didik kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung;
4. untuk memperoleh gambaran perbedaan hasil belajar, baik pada peserta didik kelas eksperimen maupun peserta didik kelas kontrol; dan
5. untuk menguji perbedaan keefektifan antara pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan alat peraga boneka sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan media gambar sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan uraian tujuan di atas, dalam penelitian ini tujuan yang akan dicapai untuk mengetahui kemampuan penulis dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan alat peraga boneka.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tidak terlepas dari manfaat yang akan diambil. Manfaat merupakan hal yang paling penting dalam setiap kegiatan pembelajaran. Setiap upaya yang dilakukan pasti memiliki manfaat berdasarkan penilaian yang telah ditentukan. Dalam penelitian harus memiliki manfaat untuk berbagai pihak, baik bagi peneliti maupun bagi objek yang ditelitinya. Manfaat penelitian dapat diraih setelah penelitian berlangsung. Setelah terurai tujuan penelitian yang terarah, penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. **Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan mening-

katkan kualitas hasil pembelajaran. Penggunaan alat peraga boneka dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dapat membantu meningkatkan minat belajar, meningkatkan pemahaman, serta meningkatkan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat hasil penelitian untuk para pengguna ilmu/teori dalam satu bidang ilmu. Penulis mengharapkan penelitian ini bermanfaat bagi penulis, peserta didik, guru bahasa dan sastra Indonesia, dan peneliti lanjutan.

a. Bagi Penulis

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman, serta meningkatkan kreativitas dan kompetensi dalam mengajar, khususnya dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita pendek dengan menggunakan alat peraga boneka.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat membiasakan peserta didik untuk mampu menceritakan kembali isi cerita fabel sehingga peserta didik kreatif, aktif, dan mudah dalam mengikuti pembelajaran hingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Bagi Guru Bahasa dan Sastra Indonesia

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih model, metode, teknik, ataupun media pembelajaran dalam keterampilan menyimak, khususnya dalam menceritakan kembali isi cerita fabel.

d. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dasar penelitian sebagai bahan referensi dan sumbangan pemikiran untuk pengembangan media alat peraga dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel.

Berdasarkan uraian tersebut, manfaat yang dijelaskan merupakan salah satu pedoman penulis dalam melaksanakan penelitian. Penulis mengemukakan manfaat-manfaat yang merupakan salah satu pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian. Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis, guru bahasa dan sastra Indonesia, peserta didik dan peneliti lanjutan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan agar tidak ada salah penafsiran terhadap istilah-istilah dalam judul penelitian. Dalam judul penelitian menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan media alat peraga boneka, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan perilaku.
2. Menceritakan kembali adalah suatu proses mengulang cerita dengan menggunakan bahasa sendiri berdasarkan hal-hal yang telah disimak, dibaca, atau didengar.
3. Cerita fabel adalah cerita tentang binatang yang menyerupai kehidupan manusia dan berisi pesan moral.
4. Alat peraga boneka adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan boneka.

Dari definisi tersebut, penulis menyebutkan pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel dengan menggunakan alat peraga boneka adalah suatu cara untuk mengulang cerita fabel dengan menggunakan boneka untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan agar peserta didik lebih mudah menangkap informasi dari cerita fabel tersebut.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisi mengenai keseluruhan isi skripsi, laporan skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu: bab pertama mengenai pendahuluan, bab kedua mengenai kajian teori dan kerangka pemikiran, bab ketiga mengenai metode penelitian, bab keempat mengenai hasil penelitian dan pembahasan, dan bab kelima mengenai simpulan dan saran.

Bab pertama mengenai pendahuluan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

Bab kedua mengenai kajian teori dan kerangka pemikiran. Kajian teori berisi deskripsi teoretis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep,

kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Kajian teori menjelaskan mengenai kedudukan kurikulum dalam pembelajaran menceritakan kembali isi cerita fabel, kompetensi inti, kompetensi dasar dan alokasi waktu. Dalam hal ini, kajian teori juga membahas mengenai pengertian menceritakan kembali beserta langkah-langkah menceritakan kembali, membahas mengenai cerita fabel, dan membahas mengenai alat peraga boneka. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian. Kajian teori dielaborasi dengan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

Bab ketiga mengenai metode penelitian, berisi metode penelitian yang dipilih, desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian yang mencakup populasi dan sampel dalam pelaksanaan penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab keempat mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Dalam bab ini berisi uraian tentang data yang terkumpul, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, serta analisis hasil pengolahan data. Pada bab ini juga dijelaskan jawaban secara rinci terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian disertai pembahasan terhadap hasil penelitian.

Bab kelima mengenai simpulan dan saran, berisi uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Pada bagian simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau hasil penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan dalam skripsi terdapat lima bab, yakni bab pertama mengenai pendahuluan, bab kedua mengenai kajian teori dan kerangka pemikiran, bab ketiga mengenai metode penelitian, bab keempat mengenai hasil penelitian dan pembahasan, dan bab kelima mengenai kesimpulan dan saran.