

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan suatu kegiatan atau proses belajar mengajar dan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Keterampilan komunikasi yang diharapkan tentunya menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Keterampilan berkomunikasi ini juga harus didukung dengan beberapa keterampilan bahasa lainnya. Menurut Tarigan (2008, hlm 1) seorang dikatakan terampil berbahasa jika sudah menguasai empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Keterampilan berbahasa hanya bisa dikuasai dengan latihan secara terus menerus dan sistematis, yakni harus sering berlatih menyimak, membaca berbicara dan menulis.

Pembelajaran sastra di tingkat SMP/MTS saat ini diarahkan pada kegiatan sastra apresiasi sastra. Rahmanto (2004, hlm 16) mengungkapkan bahwa pembelajaran sastra dapat membantu proses memahami keterampilan berbahasa, meningkatkan keterampilan budaya, mengembangkan cipta dan rasa, dan menunjang pembentukan watak. Sejalan dengan Noor (2011, hlm. 82) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran sastra secara langsung ataupun tidak akan membantu peserta didik mengembangkan wawasan terhadap tradisi dalam kehidupan manusia, menambah kepekaan terhadap berbagai problema personal dan masyarakat manusia, dan bahkan sastra pun akan menambah pengetahuan peserta didik terhadap berbagai konsep teknologi dan sains.

Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 memaparkan tujuan kurikulum mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, dan ekstrakurikuler. Kompetensi tersebut berkaitan dengan pengajaran berbahasa yang perlu dikembangkan. Menurut Tarigan (2013, hlm.1) “Setiap keterampilan itu erat pula berhubungan dengan proses-proses yang

mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya”. Terampil berbahasa berarti menggambarkan jalan pikiran seseorang.

Namun dengan hadirnya kurikulum 2013, pembelajaran bahasa Indonesia bukan hanya sekadar mengedepankan empat keterampilan berbahasa dan bersastra untuk mendukung kegiatan berkomunikasi pada siswa. Kurikulum 2013 berorientasi pada pembelajaran bahasa Indonesia sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menalar siswa. Dalam kurikulum 2013, terdapat kompetensi dasar “memerankan isi fabel setempat yang dibaca dan didengar”. Artinya kemampuan berbicara perlu peserta didik kuasai untuk memerankan fabel dengan baik. Salah satu kegiatan pembelajaran yang mendukung kompetensi dasar tersebut adalah dengan bermain peran. Pembelajaran memerankan fabel penting bagi peserta didik. Selain sebagai sarana hiburan, fabel memiliki fungsi edukatif bagi peserta didik. Nilai-nilai yang terdapat dalam cerita harus tertanam dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam mengimpletasikan mata pelajaran bahasa Indonesia yang demikian, maka pembelajaran bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 hadir dengan menggunakan pendekatan berbasis teks, maka bahasa Indonesia sebagai pengintegrasikan ilmu lain dapat dicapai. Teks yang dimaksud dapat berwujud teks tulis maupun teks lisan.

Menurut Abidin (2013, hlm. 125) berbicara pada dasarnya adalah mengeluarkan ide, gagasan ataupun pikiran kepada orang lain melalui media bahasa lisan. Berbicara bukan hanya mengeluarkan ide, gagasan dan pikiran melainkan sebuah proses dalam pembuatan pesan itu sendiri. Sedangkan keterampilan berbicara adalah kemampuan untuk mengekspresikan ide, gagasan ataupun pikiran dengan baik dan benar.

Senada dengan Tarigan (2008, hlm. 16) berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Sebagai perluasan ini dapat kita katakan bahwa berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar yang kelihatan yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-

gagasan atau ide-ide yang dikombinasikan. Keterampilan berbicara tidak datang dengan sendirinya, tetapi harus dilatih secara sungguh-sungguh dan terus-menerus.

Memerankan fabel sama halnya dengan bermain drama atau bermain peran. Bedanya dalam drama biasa mungkin peserta didik dihadapkan dengan tokohnya adalah manusia. Namun dalam fabel tokohnya adalah binatang. Namun, sama-sama mengajarkan kebaikan. Saat bermain peran memerankan fabel peserta didik dapat mengembangkan beberapa kemampuannya, seperti kemampuan berkomunikasi. Fakta membuktikan tidak semua peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik. Peserta didik yang kesulitan dalam berkomunikasi dapat dilatih melalui kegiatan pembelajaran memerankan fabel ini. Selain itu daya ingat, peserta didik pun dilatih dalam pembelajaran memerankan fabel.

Pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks tentunya mengharuskan siswa dan guru sama-sama beradaptasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Guru sebagai pengajar harus mampu mendesain pembelajaran sedemikian rupa sehingga untuk meningkatkan keterampilan berbahasa serta sastra dapat pula memenuhi kemampuan keterampilan menalar siswa. Selain itu, guru juga harus terus berinovasi dalam merencanakan pembelajaran yang efektif bagi siswa. Berdasarkan hal tersebut diperhatikan pada permasalahan berbicara yang terkadang kurang dikuasai oleh siswa didalam maupun diluar kelas.

Berdasarkan informasi yang didapatkan ketika melaksanakan Program Magang di SMP Pasundan I Bandung dan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia dan peserta didik, disimpulkan bahwa intinya peserta didik memiliki motivasi rendah dalam berbicara dan mengalami kecemasan sebelum memulai pembicaraan. Banyak peserta didik yang mengungkapkan bahwa berbicara itu sulit bahkan menurut mereka lebih mudah menuangkan dalam bentuk tulisan dibandingkan dalam bentuk lisan.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru sebagai pendidik dituntut untuk aktif, kreatif dan inovatif. Seiring dengan berjalannya waktu, guru dituntut untuk dapat mengembangkan diri sehingga mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Dari paparan di atas, melalui penelitian ini diperlukan adanya perbaikan dalam pembelajaran berbicara di sekolah, khususnya pembelajaran memerankan isi fabel. Media yang dipilih adalah boneka tangan dengan tujuan membuat pembelajaran berbicara lebih menarik dan menyenangkan.

Atas dasar fakta tersebut perlu adanya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan memotivasi dan membuat peserta didik menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperoleh dan memperbaiki kondisi ini adalah dengan cara melakukan inovasi, menciptakan suasana pembelajaran yang baru. Inovasi tersebut dapat berupa pengembangan model, strategi atau teknik dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011, hlm.6) peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai sebagai variasi penjelasan sebagai bahan pengajaran.

Media boneka tangan ini menjadi solusi bagi permasalahan-permasalahan tersebut. Menurut Tompkins dan Hoskisson (2014, hlm. 47) mengungkapkan bahwa boneka sederhana dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitas dan keterampilan dramatiknya. Penggunaan media boneka tangan ini membantu peserta didik dalam kegiatan berbicara memerankan isi fabel. Dengan menggunakan media boneka tangan, peserta didik dapat mendalami peran sesuai dengan yang sudah ditentukan dengan naskah., sehingga permasalahan pada aspek teknis dapat diminimalkan bahkan dihilangkan.

Melalui media pembelajaran ini, diharapkan setiap mampu berekspresi, meningkatkan rasa percaya diri, dan untuk melihat sejauh mana peserta didik mampu menerapkan pemahaman dari berbicara di muka umum walau hanya dalam peran. Penulis berharap dengan diterapkannya media ini dapat mempermudah peserta didik dan dapat mengembangkan sikap kerja sama dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif, serta menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas masalah yang akan diteliti adalah keefektifan media boneka tangan dalam kegiatan pembelajaran memerankan fabel dengan judul “ Pembelajaran Memerankan Isi Fabel Berorientasi Pada Unsur Instrinsik Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas VII SMP Pasundan 1 Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Suatu tindakan dilakukan karena adanya masalah. Masalah-masalah yang timbul kemudian dilakukan penelitian untuk mendapatkan solusi sehingga permasalahan dapat dipecahkan. Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Berbicara merupakan aktivitas yang sulit karena berbicara tidak sekedar mengeluarkan kata dan bunyi-bunyi, melainkan penyusunan gagasan yang dikembangkan sesuai dengan pendengar atau penyimak.
2. Saat peserta didik memerankan seorang tokoh yang dilakoni biasanya terjadi permasalahan yang menyangkut pada rasa malu dan rasa percaya diri.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat akan memengaruhi interaksi proses belajar mengajar.
4. Kurangnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran memerankan isi fabel.

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan, diharapkan dapat memecahkan masalah dengan berbagai upaya. Oleh karena itu, berangkat dari masalah-masalah yang ditemukan perlu ada tindak lanjut dan rencana yang matang agar masalah dapat terpecahkan.

C. Rumusan Masalah

Penelitian didasari oleh masalah-masalah yang sudah diidentifikasi sebelumnya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, berikut rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Bagaimana kemampuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Cikancung dalam pembelajaran memerankan teks fabel berorientasi pada unsur instrinsik sebelum menggunakan media boneka tangan?

2. Bagaimana kemampuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Cikancung dalam pembelajaran memerankan teks fabel berorientasi pada unsur instrinsik setelah menggunakan media boneka tangan?
3. Adakah perbedaan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Cikancung dalam pembelajaran memerankan teks fabel berorientasi pada unsur instrinsik antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen?
4. Efektifkan media boneka tangan dalam pembelajaran memerankan teks fabel berorientasi pada unsur instrinsik pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Cikancung?

Rumusan masalah ditandai oleh pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada masalah. Adapun dari pertanyaan-pertanyaan yang berdasarkan masalah tersebut, kemudian akan dicarikan jawabannya melalui segenap proses pengumpulan data. Oleh karena itu, rumusan masalah menjadi patokan untuk pemecahan masalah selanjutnya.

D. Tujuan

Tujuan penelitian adalah memecahkan permasalahan yang tergambar dalam latar belakang dan rumusan masalah. Adapun tujuan yang hendak dicapai, yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Cikancung dalam pembelajaran memerankan teks fabel berorientasi pada unsur instrinsik sebelum menggunakan media boneka tangan.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Cikancung dalam pembelajaran memerankan teks fabel berorientasi pada unsur instrinsik setelah menggunakan media boneka tangan.
3. Untuk membandingkan perbedaan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Cikancung dalam pembelajaran memerankan teks fabel berorientasi pada unsur instrinsik antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.
4. Untuk membuktikan efektivitas media boneka tangan dalam pembelajaran memerankan teks fabel berorientasi pada unsur instrinsik pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Cikancung.

Berdasarkan uraian tentang tujuan penelitian tersebut, tujuan penelitian dapat diperoleh ketika seluruh rangkaian penelitian atau pengumpulan data pemecahan masalah telah selesai dilaksanakan. Setelah rangkaian penelitian dilaksanakan barulah dapat diperoleh tujuan untuk mengetahui kemampuan penulis, kemampuan siswa, dan efektifkah atau tidaknya media yang digunakan. Oleh karena itu, pengumpulan data yang tepat dan relevan dapat mengetahui tujuan yang diukur.

E. Manfaat

Apabila suatu penelitian dapat memberikan kegunaan yang berarti bagi pendidikan, maka penelitian itu dapat dianggap berhasil. Setelah penelitian berhasil dilakukan maka secara langsung atau tidak langsung penelitian dapat berguna bagi semua hal yang berkaitan dengan penelitian. Dari hasil penelitian yang dilakukan semua yang berkaitan dengan hal ini dapat menjadi sebuah acuan atau referensi untuk menghadapi permasalahan yang ada.

1. Manfaat teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memperbaiki mutu pembelajaran atas teori pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran dengan penggunaan media boneka tangan sehingga dapat membantu meningkatkan minat belajar, percaya diri, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran memerankan isi fabel.

2. Manfaat secara praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

- 1) Memotivasi peserta didik untuk mengasah kemampuan berbicara dengan baik.
- 2) Meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari bahasa Indonesia.
- 3) Melatih dan membiasakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif.

4) Memerankan isi fabel dengan ekspesif.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Menambah inovasi baru dalam pembelajaran khususnya sastra
- 2) Menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif, inovatif dan berbobot sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

3) Dapat menjadi masukan tentang cara yang tepat agar siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

c. Manfaat bagi Sekolah

1) Meningkatkan kualitas pembelajaran memerankan isi fabel baik proses maupun hasil

2) Meningkatkan mutu pendidikan

d. Manfaat bagi penulis

Kegiatan penelitian ini merupakan pengalaman berharga dalam melakukan praktik penelitian pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara. Selain itu, dengan penelitian ini dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi dalam mengajar. Penulis mendapatkan tambahan pengetahuan mengenai pembelajaran memerankan isi fabel dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas VII SMP Cikancung 3

e. Manfaat bagi peneliti lanjut

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dasar penelitian sebagai referensi dan sumbangan pemikiran untuk mengembangkan media boneka tangan dalam pembelajaran memerankan isi fabel. Berdasarkan uraian tersebut manfaat yang dijelaskan merupakan salah pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian memerankan isi fabel.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran tafsiran sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam judul dan masalah penelitian mengonstruksi teks fabel. Definisi operasional adalah penjelasan definisi dari variabel yang telah dipilih oleh peneliti. Penjelasan ini akan dijabarkan dengan menggunakan bahasa yang mudah singkat dan dipahami. Secara operasional istilah-istilah yang terdapat dalam judul ini sebagai berikut.

1. Pembelajaran memerankan isi fabel merupakan pembelajaran yang akan diujicobakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam proses belajar

dengan melakukan interaksi antar pendidik dan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

2. Memerankan isi fabel merupakan kegiatan peserta didik dalam mempertunjukkan, mempertontonkan, juga memperagakan sebuah peran untuk menjadikan peserta didik belajar berinteraksi yang terdapat dalam isi fabel. KD 4.16 Memerankan isi fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan di dengar
3. Berbicara merupakan kompetensi yang akan dikaji untuk mengetahui kepandaian peserta didik untuk menyampaikan pendapat dan pikirannya.
4. Cerita binatang (fabel) merupakan salah satu bentuk cerita yang akan ditampilkan oleh peserta didik dan binatang sebagai tokoh ceritanya
5. Media boneka tangan merupakan media pembelajaran yang akan diujicobakan dalam pembelajaran memerankan isi fabel untuk diketahui keefektifan dalam pembelajaran memerankan isi fabel pada peserta didik kelas VII.

Berdasarkan definisi operasional di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran memerankan isi fabel dengan menggunakan media boneka tangan adalah upaya untuk mengetahui perubahan cara berfikir siswa dalam menyusun bahasa sebagai alat untuk mengekspresikan ide, perasaan, kehendak ke dalam sebuah bermain peran.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika ialah penataan atau pengaturan agar tersusun secara sistematis, sesuatu memiliki aturan atau tata cara. Pada penulisan skripsi yang dibuat tersebut diperlukannya sistematika yang baik dan benar. Sistematika skripsi membantu pembaca untuk memahami dalam mendapat gambaran pokok isi skripsi, tentunya dalam penelitian penulis tergambar kandungan setiap bab, urutan penulisan serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya untuk membentuk sebuah skripsi utuh. Adapun sistematika skripsi ini sebagai berikut.

BAB I

Dalam BAB I ini dipaparkan pendahuluan yang didalamnya berisi tentang latar belakang pelaksanaan penelitian. Selain itu dapat dipaparkan perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, kerangka pemikiran sampai dengan definisi operasional yang menyampaikan definisi setiap variabel yang digunakan oleh

penulis. Dalam bab ini diharapkan pembaca dapat tergambar mengenai penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis. Dengan tersusunnya bab ini menjadi awalan dari langkah berikutnya yang akan dilaksanakan peneliti dalam melaksanakan penelitian.

BAB II

Pada bab II berisikan tentang kajian teori dari berbagai sumber yang meyakinkan serta analisis pengembangan materi pelajaran yang diteliti. Di dalam bab ini dikemukakan pendapat serta memberikan kutipan dari berbagai sumber terpercaya untuk menguatkan teorinya. Penulis menyusun dan merancang penyampaian teori dengan efektif agar tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Dalam bab ini dilakukan studi pustaka terhadap setiap variabel yang disajikan. Penulis menyusun dan merancang penyampaian teori dengan efektif agar tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Dalam bab ini dilakukan studi pustaka terhadap setiap variabel yang disajikan tersebut, serta menyajikan sumber skripsi terdahulu yang relevan. Penggunaan sumber dari berbagai ahli diharapkan dapat membantu dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

BAB III

BAB III ini berisi tentang komponen-komponen persiapan yang dilakukan dalam melaksanakan penulisan di lapangan, komponen yang dimaksud adalah metode penelitian, desain penelitian, partisipan instrumen penelitian, prosedur penelitian dan rancangan analisis data. Berdasarkan komponen tersebut, dapat menggambarkan rencana dan persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan penelitian di lapangan sehingga data akan diperoleh dan dapat diolah pada bab selanjutnya. Instrumen penelitian bab ini menjadi hal penting dalam pengumpulan data. Selain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam instrumen penelitian terdapat penilaian terhadap pelaksanaan penelitian yang akan diberikan oleh pendidik mata pelajaran di tempat penelitian.

BAB IV

BAB IV ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang terdiri atas dua hal utama yaitu: pengolahan dan analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pernyataan penelitian, hipotesis penelitian dan pembahasan atau analisis temuan. Pengolahan atau analisis dapat dilakukan

dengan perhitungan statistika. Pengolahan data bertujuan mendapatkan hasil yang konkret dari penelitian yang dilakukan. setelah hasil didapatkan, maka dapat menyimpulkan keberhasilan penelitian yang dilakukan.

BAB V

BAB V ini ialah bagian terakhir dalam skripsi yang menyajikan pemaknaan terhadap analisis temuan hasil penelitian yang berupa simpulan dan saran. Sistematika skripsi yang terdapat dalam penelitian ini terdiri atas lima bab yang menggambarkan urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya. Lima bab tersebut terdiri atas pendahuluan, kajian teori, metode penelitian, hasil penelitian, dan simpulan.