

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting untuk menciptakan siswa yang mandiri, peduli, dan kreatif agar mampu bersaing di era globalisasi. Menciptakan siswa agar mampu bersaing di era globalisasi perlu usaha yang dilaksanakan dengan sadar dan bertujuan mengubah tingkah laku. Cara untuk mengubah tingkah laku dengan menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan sangat penting peranannya dimasa yang akan datang. Rasyid (2012:4) mengatakan bahwa :

“Pendidikan secara luas adalah segala situasi dalam hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang atau pengalaman belajar. Pendidikan berlangsung tidak dalam batasan usia tertentu, tetapi berlangsung sejak manusia lahir sampai mati. Sedangkan secara sempit pendidikan adalah sekolah, tidak berlangsung seumur hidup melainkan dalam jangka waktu yang terbatas, ruang yang terbatas, dan tujuan yang terbatas.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu hal penting berupa pengalaman-pengalaman yang harus dilakukan pada seorang manusia sejak lahir sampai sepanjang hayat. Secara sempit pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang sudah umum di Indonesia.

Pendidikan formal di Indonesia khususnya jenjang sekolah dasar perlu adanya pembelajaran yang tepat agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan pada saat pembelajaran dapat terwujud apabila terjadi suatu

interaksi antara guru dan siswa. Sebuah interaksi tersebut dinamakan proses pembelajaran. Sehingga, pada saat proses pembelajaran diharapkan memiliki keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan modal penting bagi manusia dalam berinteraksi. Oleh karena itu aktivitas pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia.

Pada proses pembelajaran bahasa Indonesia, siswa diharapkan memiliki keterampilan berbahasa, karena bahasa merupakan cerminan dari seseorang, semakin terampil, baik, dan jelas dalam menggunakan bahasa maka semakin lancar juga seseorang dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, diperlukan penguasaan keterampilan berbahasa (*language skill*).

Keterampilan berbicara adalah kemampuan menyampaikan ide, gagasan, pikiran atau perasaan agar pesan yang disampaikan dapat dipahami atau diterima oleh pendengarnya (Saddhono, 2012:58). Keterampilan berbicara dalam kehidupan sehari-hari merupakan suatu kebutuhan manusia sebagai makhluk hidup sosial untuk melakukan komunikasi dengan orang lain. Salah satu bentuk dari keterampilan berbicara adalah keterampilan bercerita.

Keterampilan bercerita merupakan keterampilan mengungkapkan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, oleh pencerita. Keterampilan bercerita memiliki beberapa manfaat bagi siswa yaitu dapat memperkaya kosa-kata, memperbaiki kalimat serta melatih keberanian siswa dalam berkomunikasi (Santosa, 2008:6:36). Keterampilan bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa lisan yang penting peranannya. Jika menguasai keterampilan bercerita,

siswa dapat mengeskpresikan pikiran dan membentuk siswa yang kreatif sehingga mampu menciptakan tuturan atau ujaran yang komunikatif, jelas, runtut dan mudah dipahami.

Pada kenyataannya, pembelajaran bahasa Indonesia pada kegiatan bercerita di sekolah dasar masih kurang efektif dan maksimal, sehingga keterampilan anak dalam bercerita masih rendah. Kegiatan bercerita aspek berbicara dianggap hanya asal bunyi yang tidak membutuhkan pelatihan dan pembiasaan. Apabila disesuaikan dengan tahapan dan fungsi keterampilan berbahasa, tujuan mengkaji keterampilan bercerita adalah agar siswa mampu menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berbagai peristiwa secara lisan. Aspek keterampilan berbicara dalam kegiatan bercerita tidak bisa hanya bergantung pada keaktifan guru saja (*teacher centered*), perlu adanya keterlibatan siswa (*student centered*) dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran yang melibatkan siswa (*student centered*) dapat mengembangkan cara berfikir siswa secara mandiri, interaktif, inspiratif, dan menyenangkan serta memberikan pengalaman langsung. Salah satu cara yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran *student centered* adalah siswa ikut serta memainkan media boneka flanel dengan menceritakan cerita anak yang pernah didengar. Jadi, sangat cocok dengan istilah *Maria Montessori* yaitu *Learning by Doing*.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anissa Nur Rahmi Safitri (2015) dalam skripsinya dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas II SDN Keret Krembung*

Sidoarjo menunjukkan bahwa melalui penggunaan media boneka tangan diperoleh nilai $t_t (5\% = 2,093) < t_e (= 7,386) > t_t (1\% = 2,861)$. Hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai t empirik lebih besar dari nilai t teoritik dalam taraf signifikansi 5% maupun 1%. Jadi, media boneka tangan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan bercerita dan efektif digunakan pada pembelajaran bercerita.

Selain itu, Reny andani (2015) dalam skripsinya “*Pengaruh Penggunaan Media Wayang Tokoh Terhadap Keterampilan berbicara Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Di Kecamatan Kalitengah Lamongan*” mengungkapkan melalui penggunaan media boneka tangan, keterampilan berbicara yang diperoleh dan pengujian statistik uji-t diperoleh nilai hitung $t_{hitung} = 4,359 > t_{tabel} = 1,64$ pada taraf signifikan 5% dan $dk = 56$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, terdapat pengaruh penggunaan media wayang tokoh terhadap keterampilan berbicara siswa kelas 1 Sekolah Dasar di Kecamatan Kalitengah Lamongan.

Penelitian terdahulu di atas sebagai acuan peneliti melakukan penelitian terhadap dampak yang ditimbulkan oleh boneka tangan pada keterampilan berbicara siswa yaitu aspek psikomotorik. Pemberdayaan siswa tidak hanya pada aspek kognitif saja namun juga perlu diperhatikan pada aspek psikomotorik anak yakni keterampilan berbicara dalam kegiatan bercerita yang nantinya akan terlihat pada aspek keterampilan bercerita (*performance*) di depan kelas. Oleh sebab itu, pembelajaran tidak cenderung berpusat pada aspek kognitif saja dengan adanya pemberian kesempatan kepada siswa untuk dapat mengeskpresikan diri melalui *performance* di depan kelas.

Berdasarkan observasi peneliti pada siswa kelas II SDN Grabagan Kabupaten Sidoarjo diketahui bahwa: (1) Dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang mempunyai rasa percaya diri dan malu pada saat bercerita di depan kelas, (2) siswa mudah bosan, (3) siswa kurang aktif, (4) kebiasaan siswa bercerita asal bunyi. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan guru kelas II SDN Grabagan (1) bersifat abstrak, (2) pembelajaran masih berorientasi pada guru (*teacher centered*), (3) monoton, (4) Tidak menggunakan media saat pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan hasil observasi yang dipaparkan di atas, maka peneliti menyusun sebuah strategi untuk membantu tujuan pembelajaran dengan penggunaan media yang tepat. Pemilihan media boneka flanel karena, sederhana dapat dibuat sendiri dengan bahan yang mudah diperoleh seperti kain flanel. Media boneka tangan yang terbuat dari kain flanel dengan berbagai varian. Media ini mempermudah proses pembelajaran bahasa Indonesia dalam menggambarkan suatu tokoh berdasarkan imajinasi yang ingin mereka ungkapkan. Maka peneliti melakukan penelitian “*Pengaruh Penggunaan Media Boneka Flanel Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Anak Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Di Kelas II Di SDN Grabagan.*”

1.2 Permasalahan

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dijabarkan adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana hasil belajar keterampilan bercerita pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita anak dengan menggunakan media boneka flanel di kelas II SDN Grabagan?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan media boneka flanel pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita anak terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SDN Grabagan?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan boneka flanel pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita anak terhadap keterampilan bercerita?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan hasil belajar keterampilan bercerita siswa pada materi cerita anak dengan menggunakan media boneka flanel pada pembelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Mengetahui pengaruh penggunaan media boneka flanel pada pembelajaran bahasa Indonesia. terhadap keterampilan bercerita siswa.
- 3) Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media boneka flanel pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita anak terhadap keterampilan bercerita.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis terhadap kegiatan bercerita bahasa Indonesia materi cerita anak pada aspek berbicara siswa dengan bentuk bercerita. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui keterampilan bercerita siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Secara Praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut.

- 1) Bagi pihak sekolah, diharapkan penelitian ini sebagai masukan dalam mengaplikasikan media boneka flanel untuk mengukur keterampilan bercerita siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia yang aktif dan kreatif.
- 2) Bagi guru sebagai acuan dalam mengembangkan keterampilan bercerita siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita anak. Sehingga, mendorong siswa lebih aktif dan maksimal pada keterampilan bercerita serta dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.
- 3) Bagi siswa, media boneka flanel berpengaruh terhadap keterampilan bercerita menjadi siswa yang terampil dalam berkomunikasi dalam kehidupan sehari-harinya dan berani ketika harus *performance* di depan umum.
- 4) Memberikan pengalaman langsung karena pembelajaran berpusat pada siswa (*Student Centered*).

1.5 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya. Menurut Sugiyono (2010:112), ada dua jenis hipotesis dalam penelitian, yaitu hipotesis kerja dan hipotesis nol. Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, sedangkan hipotesis nol menyatakan tidak adanya hubungan antara dua variabel. Jika hasil data yang diperoleh sesuai dengan hipotesis yang dirumuskan, maka Hipotesis Kerja (H_a) diterima. Sebaliknya, jika hasil data yang diterima tidak sesuai dengan hipotesis yang dirumuskan, maka Hipotesis Kerja (H_a) ditolak.

Berpangkal dari uraian latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, maka dapat dirumuskan hipotesis kerja dan hipotesis nol dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Hipotesis (H_a dan H_o) Dalam Uraian Kalimat

H_a : “Ada pengaruh penggunaan media boneka flanel pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita anak terhadap keterampilan bercerita kelas II SDN Grabagan.

H_o : “Tidak ada pengaruh penggunaan media boneka flanel pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita anak terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SDN Grabagan.

2) Hipotesis (H_a dan H_o) Model Statistik

H_a : $\mu_1 = \mu_2$, Ada pengaruh positif penggunaan media boneka flanel pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita anak terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SDN Grabagan.

$H_0: \mu_1 \neq \mu_2$, Tidak pengaruh positif penggunaan media boneka flanel pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita anak terhadap keterampilan bercerita siswa kelas II SDN Grabagan.

