

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu investasi yang bernilai dalam wujud peningkatan mutu Sumber Daya Manusia (SDM), untuk membangun suatu bangsa.

Dalam pengertian yang cukup luas, pendidikan dapat diartikan selaku proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh wawasan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan keinginan. (Syah, Muhibbin, 2017, hal. 10)

Peningkatan ilmu pengetahuan yang kian maju menuntut terdapatnya kenaikan kualitas dalam pendidikan. Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan berproses yang berorientasi pada tujuan yang ingin dicapai dan tujuan itu harus mengarah pada perubahan tingkah laku, yang adalah bagian dari tujuan pendidikan.

Belajar ialah proses pertumbuhan ke arah yang lebih sempurna. Dari keseluruhan proses pembelajaran di Sekolah, aktivitas belajar ialah kegiatan yang sangat pokok. Ini berarti kalau tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran banyak tergantung kepada gimana proses belajar yang dirasakan oleh siswa selaku peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk menambah keterampilan peserta didik buat berbicara dalam

bahasa Indonesia dengan baik serta benar, baik secara lisan ataupun tulis.

Proses belajar Bahasa Indonesia bertujuan supaya partisipan didik mampu menyimak, membaca, berbicara, serta menulis. Berartinya penyelenggaraan pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah mempunyai tujuan buat tingkatkan keterampilan siswa dalam kecerdasan berbicara. Kecerdasan komunikasi yang diartikan merupakan komunikasi wujud tulis serta lisan. Berikutnya, pembelajaran bahasa Indonesia pula bertujuan buat menambah kemampuan berpikir serta bernalar buat memperluas pengetahuan serta ilmu pengetahuan.

Menurut Wahid (2018, hal. 1) berpendapat bahwa berbagai komponen penguasaan guru dalam pengimplementasian pada proses pembelajaran yang didukung oleh media dan teknologi pembelajaran diasumsikan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media dan teknologi pendidikan yang dimaksudkan adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan alat pembelajaran untuk mencapai tujuan.

Salah satu pemahaman yang perlu dipunyai guru merupakan tentang media pembelajaran. Guru wajib dapat berinteraksi secara baik dengan siswa melalui media pembelajaran karena semakin berkembangnya zaman maka banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi

dengan menarik. Oleh sebab itu, guru wajib pandai memilah serta mengaplikasikan media pembelajaran disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan supaya tepat pada sasaran.

Pengajaran bahasa Indonesia secara universal salah satunya merupakan agar siswa mempunyai disiplin dalam berpikir dan berbahasa. Dalam kaitannya dengan peranan bahasa selaku perlengkapan komunikasi, siswa tidak cuma diajarkan tentang pengetahuan bahasa saja, namun siswa pula belajar memakai bahasa untuk keperluan komunikasi baik secara lisan ataupun tertulis.

Pembelajaran keterampilan berbicara memiliki peran penting dalam kehidupan manusia di masyarakat. Seseorang yang terampil berbicara akan mampu mengungkapkan pikiran dan informasi dalam suatu kondisi dan tujuan tertentu dengan baik. Masyarakat akan lebih cenderung mudah menerima seseorang yang terampil dalam berkomunikasi. Salah satu keterampilan berbicara yang menuntut siswa untuk mampu menyampaikan ide, gagasan, dan pikirannya adalah keterampilan berbicara melalui cerita fantasi.

Dalam penelitian ini fokus penelitian yakni tentang keterampilan berbicara siswa. Keterampilan berbicara siswa seringkali diabaikan oleh guru padahal keterampilan berbicara ini wajib untuk dimiliki oleh siswa yang ditunjang dengan kemampuan berpikir sehingga siswa bisa mengantarkan hasil ide ataupun pemikirannya kepada pembaca

lewat kerangka tulisan yang terbuat. Salah satu wujud kerangka tulisannya ialah materi pelajaran cerita fantasi.

Dalam hal ini biasanya siswa merasakan sulitnya keterampilan berbicara yang disebabkan beberapa faktor, diantaranya (1) Rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran keterampilan berbicara (2) Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide dan gagasan dalam bentuk lisan (3) Siswa mudah merasa bosan (Sari & Lestari, 2019, hal. 444).

Berdasarkan observasi yang ditemukan di lapangan yaitu di SMP Seri Tanjung diperoleh hasil belajar cerita fantasi siswa kelas VII yang dilakukan oleh guru masih rendah yaitu pada kelas VII.1 sebesar 40%, kelas VIII.2 sebesar 35% dan kelas VII.3 sebesar 40% dari standart KKM. Sedangkan KKM untuk materi cerita fantasi pada kelas VII SMP yaitu 76. Siswa yang lain masih mendapatkan nilai 70 atau dapat dikatakan dibawah KKM. Strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru menjadi penyebab. Guru masih menggunakan metode ceramah yang hanya bersifat satu arah. Guru hanya menjelaskan hal-hal yang berhubungan dengan cerita fantasi saja dan tidak melibatkan siswa. Tidak adanya motivasi serta pembelajaran yang kolaboratif (kelompok) dan aktif, juga membuat kurangnya minat siswa dalam cerita fantasi masih kurang.

Dari hasil observasi juga didapat bahwa keterampilan berbicara siswa dalam cerita fantasi terbilang rendah. Hal ini disebabkan

karena siswa sulit untuk menemukan gagasan dan ide sebagai bahan ide untuk cerita fantasi. Selain itu siswa juga masih kurang dapat penggunaan kalimat-kalimat untuk menyampaikan ide yang ada jika hanya dalam sebuah tulisan. Hal ini juga disebabkan guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah), siswa kurang dilibatkan dalam aktivitas belajar, sehingga siswa kurang mampu mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat, dan enggan bertanya bila ada materi yang kurang jelas.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu alternatif dengan media wayang yang mampu membuat siswa lebih aktif di Kelas pada saat penyampaian cerita fantasi sehingga dapat melatih keterampilan berbicara siswa.

Media Pembelajaran dimaksudkan sebagai alat yang dapat digunakan untuk memancing siswa agar dapat berpikir kreatif. Menurut Wahid (2018, hal. 3) menyatakan media pendidikan memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis.

Media pembelajaran yang dipilih pada penelitian ini adalah media wayang gambar. Media wayang dinyatakan boneka tiruan, orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan lain sebagainya yang dapat dimanfaatkan untuk menerangkan tokoh dalam

pertunjukan drama tradisional yang biasanya dimainkan oleh seorang yang disebut dalang (Oktaviani, hal. 1).

Media wayang kartun dapat dibuat dari bahan-bahan yang mudah dijangkau bahkan dapat dengan menggunakan bahan-bahan bekas yang ada disekitar (Windasari, 2022, hal. 6).

Wayang merupakan kesenian yang berasal dari Jawa, wayang adalah boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu, sedangkan kartun adalah gambar yang berpenampilan lucu. Jadi yang dimaksud dengan media wayang kartun adalah media belajar berupa gambar tokoh yang dibuat dari bahan karton, kardus, kulit, dan sejenisnya yang dimainkan oleh seorang dalang.

Media wayang kartun ini dipergunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan menampilkan bentuk objek yang ingin di perlihatkan secara nyata. Media wayang kartun selain bisa digunakan untuk menyampaikan cerita seperti cerita dongeng, fabel dan lain-lain juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran lain sesuai dengan karakter materi pelajaran masing-masing.

Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh penelitian yang dilakukan Unzilla Olivia Vitasari, I Wayan Sujana, dan Luh Ayu Tirtayani. Dari Universitas Pendidikan Ganesha dalam tesis berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Wayang Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok B"

(2017). Dari penelitian ini didapat bahwa Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil analisis diperoleh $t_{hitung} = 7,290$ sedangkan pada taraf signifikansi 5% dengan $dk=39$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,021$ sehingga $t_{hitung} = 7,290 > t_{tabel} = 2,021$. Berdasarkan kriteria pengujian, maka H_0 ditolak. Adapun nilai rata-rata kemampuan berbicara pada kelompok yang dibelajarkan dengan metode bermain peran berbantuan media wayang adalah $X = 89,90$, sedangkan pada kelompok yang dibelajarkan dengan metode pembelajaran konvensional adalah $X = 77,95$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode bermain peran berbantuan media wayang terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok B di PAUD Gugus Sandat Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2016/2017.

Berdasarkan penelitian sebelumnya maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang keterampilan berbicara berbantu media wayang pada materi cerita fantasi kelas VII di SMP Seri Tanjung.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik belum dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada materi cerita fantasi kelas VII di SMP Seri Tanjung.
2. Kurang menariknya strategi pembelajaran yang lama sehingga siswa kurang memahami materi cerita fantasi.
3. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk menyampaikan idenya melalui materi cerita fantasi.

1.3. Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut tidak seluruhnya akan diteliti karena keterbatasan waktu, sehingga penulis hanya membatasi antara “Pengaruh Keterampilan Berbicara Siswa Berbantu Media Wayang Terhadap Materi Cerita Fantasi di SMP Seri Tanjung”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas dapat disimpulkan rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

- 1.4.1. Apakah ada pengaruh keterampilan berbicara siswa terhadap materi cerita fantasi di SMP Seri Tanjung?

1.4.2. Apakah ada pengaruh media wayang terhadap materi cerita fantasi di SMP Seri Tanjung?

1.4.3. Apakah ada pengaruh keterampilan berbicara siswa dan media wayang terhadap materi cerita fantasi di SMP Seri Tanjung?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan permasalahan tersebut, maka penelitian ini mempunyai tujuan yaitu:

1.5.1. Untuk mengetahui adakah pengaruh keterampilan berbicara siswa terhadap materi cerita fantasi di SMP Seri Tanjung.

1.5.2. Untuk mengetahui adakah pengaruh media wayang terhadap materi cerita fantasi di SMP Seri Tanjung.

1.5.3. Untuk mengetahui adakah pengaruh keterampilan berbicara siswa dan media wayang terhadap materi cerita fantasi di SMP Seri Tanjung.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis dan secara praktis yaitu sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu untuk memperkaya referensi dan memberikan masukan bagi pengembangan ilmu

pendidikan tentang media pembelajaran wayang pada materi cerita fantasi.

1.6.2. Manfaat Praktis

- a. Untuk guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya membantu mengatasi permasalahan siswa kurangnya tertarik siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fantasi dengan media pembelajaran biasa.
- b. Untuk wali kelas, penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan agar lebih memperhatikan minat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.
- c. Untuk Siswa, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi siswa agar mampu menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru untuk keterampilan berbicara dengan media pembelajaran wayang pada materi cerita fantasi.
- d. Bagi Peneliti memberikan gambaran pada peneliti tentang keterampilan berbicara siswa dengan berbantu media pembelajaran wayang dalam menghadapi siswa agar dapat meningkatkan kualitas diri sebagai calon guru yang profesional.