

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan tujuan agar peserta didik mempunyai empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Maisarah dkk., 2022). Keempat keterampilan ini dikembangkan dalam pembelajaran untuk menyampaikan berbagai informasi, menyebarkan ilmu pengetahuan, dan berperan sebagai perantara antara komunikator dengan komunikan (Darihastining dkk., 2023, hlm. 251). Keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh anak sesuai tingkatan usia dan karakteristik dari anak tersebut (Marchella dkk., 2024, hlm. 21). Keempat keterampilan berbahasa tersebut menjadi penting karena saling ketergantungan satu sama lain, dengan keterampilan berbicara menjadi keterampilan dasar dalam membantu peserta didik menyampaikan ide, perasaan, dan gagasan secara langsung dan efektif, serta berinteraksi secara dinamis dalam berbagai konteks komunikasi.

Berbicara didefinisikan sebagai keterampilan untuk mengekspresikan, menyatakan, dan menyampaikan ide, gagasan, perasaan melalui penggunaan kata-kata atau bunyi artikulasi (Wulandari, 2024, hlm. 133). Keterampilan ini menjadi dasar penting dalam kehidupan sosial peserta didik karena memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dan menginformasikan gagasan kepada orang lain secara jelas dan efektif (Napitupulu dkk., 2023, hlm. 83). Menurut Rahmawati dkk., (2024, hlm. 19) indikator keterampilan berbicara meliputi keberanian, lafal, tata bahasa, kosakata, kelancaran, isi pembicaraan, dan penampilan. Jika peserta didik mampu memenuhi indikator-indikator berbicara seperti keberanian, lafal, tata bahasa, kosakata, kelancaran, isi pembicaraan, dan penampilan, maka komunikasi yang dilakukan akan lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemdikbudristek (2024) peserta didik fase A dengan jenjang umur 7-8 tahun di mata pelajaran Bahasa Indonesia elemen berbicara, umumnya diharapkan sudah mampu menceritakan kembali suatu isi informasi yang dibaca atau didengar, dan menceritakan kembali teks narasi yang dibacakan atau dibaca dengan topik diri, keluarga, dan/atau lingkungan. Mereka juga diharapkan dapat berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi sederhana dalam interaksi antarpribadi serta di depan banyak pendengar secara santun. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan sastra dengan topik yang beragam.

Namun pada kenyataannya, masih ditemui permasalahan pada keterampilan berbicara peserta didik khususnya di fase A. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan kepada guru kelas II di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bandung, didapati bahwa rata-rata peserta didik belum berani untuk berbicara di depan kelas dilihat dari belum adanya ketegasan dalam berbicara dan harus mendapat bimbingan dari guru untuk menyampaikan pendapat, serta perlu dibersamai oleh teman-temannya yang lain.

Ketika berbicara, masih ada pelafalan peserta didik yang belum tepat dalam pengucapannya, dan masih sering bercampur dengan lafal daerah. Dalam pemilihan diksi, peserta didik terkadang menggunakan kata yang tidak tepat dengan konteks dan audiens, sehingga mengaburkan arti atau sulit dipahami pendengar. Dalam aspek kelancaran berbicara, masih terdapat peserta didik yang tersendat atau berdiam diri terlalu lama ketika berbicara. Intonasi peserta didik ketika berbicara masih kurang baik, peserta didik masih sulit mengatur nada suara dalam berbicara, kebanyakan dari peserta didik memiliki volume suara yang kecil saat berbicara sehingga harus diingatkan oleh guru untuk memperbesar volume suara. Sedangkan dalam aspek kesesuaian dengan topik, peserta didik sudah mampu berbicara atau bercerita sesuai dengan topik yang ditentukan oleh guru sehingga permasalahan keterampilan berbicara di kelas II di sekolah tersebut masih kurang pada 5 aspek indikator yaitu pelafalan, pemilihan kata, keberanian, kelancaran, dan volume suara.

Permasalahan tersebut diperkuat dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Kurniawan, dkk (2022, hlm 408) dengan judul “Analisis Keterampilan Berbicara Peserta didik Kelas Rendah pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Pasar Kemis III” yaitu berdasarkan analisis data tes keterampilan berbicara peserta didik, ditemukan masih banyak peserta didik yang kurang terampil dalam berbicara. Dilihat dari lima aspek yang diukur yaitu kelancaran berbicara, pilihan kata, struktur kalimat, kelogisan, dan komunikatif/kontak mata, secara rata-rata persentase keterampilan berbicara peserta didik kelas rendah di sekolah yang diteliti, memiliki kategori sangat baik sebanyak 0%, kategori baik sebanyak 35%, kategori cukup sebanyak 45%, dan kategori kurang sebanyak 45%, dan kategori kurang sebanyak 55%.

Beberapa faktor yang dapat memengaruhi keterampilan berbicara peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi intensitas penggunaan bahasa daerah setempat, faktor keluarga, dan faktor individu atau peserta didik itu sendiri. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan sekitar, faktor guru, dan faktor ketersediaan sarana dan prasarana (Nikmah dkk., 2020, hlm. 624). Sehingga media pembelajaran sebagai faktor eksternal menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran keterampilan berbicara. Melihat masih sangat kurangnya penggunaan media oleh guru di kelas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara peserta didik khususnya di fase A ini.

Berdasarkan analisis penelitian-penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti, media pembelajaran yang sering digunakan guru dalam pembelajaran keterampilan berbicara di kelas rendah adalah media visual statis seperti *power point* dan gambar cetak. Media-media ini membantu menyampaikan materi, tetapi keterlibatan peserta didik masih terbatas dan cenderung pasif. Padahal, Piaget dalam Hijriati (2021, hlm. 149) mengatakan bahwa anak-anak usia fase A berada pada tahap perkembangan operasional konkret, melalui pengalaman langsung, aktivitas fisik, dan interaksi sosial mereka dapat belajar lebih optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan perlu bersifat interaktif

dan memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif, bergerak dan mengekspresikan diri.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat atau sumber komunikasi yang berfungsi sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi dalam proses belajar mengajar, yang mampu menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal, merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik, serta memberikan dampak psikologis positif dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran di sekolah. Azhar dalam Pagarra H & Syawaludin (2022) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia.

Penggunaan media visual yang interaktif dapat merangsang motivasi, keberanian, dan kesesuaian dengan konteks karena terdapat benda yang terlihat oleh indra penglihatan yang menggambarkan situasi. Sejalan dengan Aflah dkk, (2023, hlm. 3007) yang menyatakan bahwa peserta didik masih senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Dengan demikian, suasana belajar dapat menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif jika melibatkan media yang menarik.

Berdasarkan paparan tersebut, maka panggung boneka dapat menjadi pilihan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik yang bersifat interaktif, memungkinkan peserta didik untuk berperan aktif, bergerak, serta mengekspresikan diri secara lisan melalui peran boneka yang dimainkan. Dengan media boneka, anak tertarik untuk berimajinasi, kemudian berusaha mencari kosa kata yang tepat untuk mengungkapkan ide yang ada pada diri mereka (Pranata, 2017). Sejalan dengan penelitian Zahrah dkk., (2019, hlm 140) dengan permasalahan yang serupa dimana peserta didik masih cenderung kurang berani saat berbicara dan belum terampil dalam bercerita, solusi yang diberikan dalam permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan metode *storytelling* berbantuan media *puppet show* dan berhasil meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik kelas II.

Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang kontekstual dan bermakna, perlu dikaitkan atau diintegrasikan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang dekat dengan peserta didik. Didukung dengan kebijakan Nasional tentang pendidikan berbasis keunggulan lokal/kearifan lokal, salah satunya pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 BAB XIV Pasal 50 ayat 5 yang menegaskan bahwa pemerintah kabupaten/kota mengelola pendidikan dasar dan menengah, serta satuan pendidikan yang berbasis pendidikan lokal. Maka untuk mendukung hal itu, peneliti mengintegrasikan kearifan lokal dalam penelitian ini.

Panggung boneka berbasis kearifan lokal adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbicara, yang mengangkat cerita kearifan lokal sebagai bagian dari budaya peserta didik. Media ini mengintegrasikan cerita kearifan lokal dalam bentuk panggung boneka yang dapat diperagakan oleh guru dan peserta didik, sehingga peserta didik juga dapat belajar berbicara secara natural dalam suasana bermain. Media ini bertujuan untuk memadukan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya belajar keterampilan berbicara, tetapi juga lebih memahami dan menghargai kearifan lokal.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Panggung Boneka Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta didik Fase A Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka pertanyaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah desain awal media panggung boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Fase A?
2. Bagaimanakah hasil validasi pengembangan media panggung boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Fase A?
3. Bagaimanakah produk akhir dari pengembangan media panggung boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Fase A?
4. Bagaimanakah hasil implementasi media panggung boneka pada peningkatan keterampilan berbicara peserta didik Fase A?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengembangan media pembelajaran panggung boneka berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik fase A Sekolah Dasar.

1. Mendeskripsikan desain awal media panggung boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Fase A.
2. Mendeskripsikan hasil validasi pengembangan media panggung boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Fase A.
3. Mendeskripsikan produk akhir dari pengembangan media panggung boneka untuk meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik Fase A.
4. Mendeskripsikan hasil implementasi media panggung boneka pada peningkatan keterampilan berbicara peserta didik Fase A.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan, diharapkan dapat memiliki manfaat khusus dalam pendidikan, antara lain:

1. Memberikan gambaran tentang pengembangan media ajar berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
3. Membantu peserta didik untuk membangun keberanian berbicara di depan umum.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini akan fokus pada pengembangan media ajar untuk peningkatan keterampilan berbicara peserta didik sekolah dasar fase A, meliputi indikator pelafalan, pemilihan kata, keberanian, kelancaran dan volume suara. Subjek penelitian ini adalah peserta didik fase A Sekolah Dasar (kelas II) di salah satu sekolah dasar negeri di Kota Bandung. Lingkup penerapan media pembelajaran ini mencakup cerita teks narasi kearifan lokal Jawa Barat bertema permainan tradisional.