

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa merupakan alat yang sangat penting bagi kehidupan manusia terutama dalam bidang pendidikan. Bahasa memiliki peranan dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Pembelajaran bahasa yang diterapkan di sekolah diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya dalam berbagai hal. Sehingga segala aspek dalam keterampilan bahasa harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik. Tarigan (2008, hlm. 2) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa mencakup empat segi, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Moody (dalam Emzir dan Rohman, 2016) mengemukakan bahwa:

Pembelajaran sastra khususnya dalam dunia pendidikan dapat menunjang keterampilan berbahasa, meningkatkan pengetahuan, mengembangkan cipta, rasa, dan karsa, serta mengembangkan pembentukan watak siswa. Pengajaran sastra dalam berbagai aspek diarahkan pada penumbuhan apresiasi sastra para peserta didik sesuai dengan tingkat kematangan emosionalnya. Hal ini mengisyaratkan bahwa perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran sastra idealnya diarahkan pada penumbuhan apresiasi peserta didik. (hlm. 271)

Menurut Ismawati (2013, hlm. 87) apresiasi sebagai sebuah istilah dalam bidang sastra dan seni dimaknai sebagai kegiatan menggauli, menggeluti, memahami, dan menikmati hingga tumbuh pengetahuan, pengertian, kepekaan, pemahaman, penikmatan, dan penghargaan terhadap karya yang diapresiasi. Proses dalam apresiasi dibagi menjadi beberapa tingkatan yaitu menggemari, menikmati, mereaksi, dan memproduksi.

Bermain peran adalah salah satu bagian dari bentuk apresiasi sastra, yaitu ketika seorang pemain baik itu individu maupun sekelompok orang berperan menjadi orang lain untuk tujuan tertentu. Bermain peran sebagai salah satu bagian dari pembelajaran sastra memiliki peranan penting dalam membentuk watak peserta didik yang berkarakter. Bermain peran juga merupakan bentuk apresiasi sastra yang memiliki keunikannya sendiri karena melibatkan semua keterampilan

berbahasa yaitu menyimak, menulis, membaca, dan berbicara. Bahkan, dalam bermain peran juga melibatkan unsur-unsur kesenian seperti seni tari, seni musik, dan seni rias.

Berdasarkan kompetensi dasar dalam kurikulum 2013, mampu memerankan isi fabel yang dibaca atau didengar merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Sehingga dalam hal ini, bermain peran merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang mendukung dalam pelaksanaan kompetensi dasar tersebut. Memerankan fabel sama halnya dengan bermain drama. Namun, dalam memerankan fabel lebih difokuskan ke dalam peniruan tokoh-tokoh binatang. Pembelajaran memerankan fabel ini sangat bermanfaat bagi peserta didik. Selain isi dari fabel yang mengandung nilai pendidikan karakter, memerankan fabel juga dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, melatih kepercayaan diri dalam berbicara, serta melatih daya ingat peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal pada peserta didik kelas VII SMPN 12 Bandung pada bulan Maret 2019, diperoleh informasi bahwa minat dan motivasi peserta didik untuk mengapresiasi pembelajaran sastra khususnya dalam memerankan fabel dapat dikatakan kurang atau rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil bermain peran yang ditampilkan oleh peserta didik hanya ditampilkan dengan cukup sekedar tampil saja. Bermain peran ditampilkan tanpa memperhatikan penggunaan warna suara, artikulasi, nada/ tekanan, penghayatan, *gesture*, *blocking*, dan ekspresi yang sesuai dengan karakter tokoh dalam naskah. Selain kurangnya minat dan motivasi, hal yang menyebabkan peserta didik tidak memperhatikan aspek-aspek tersebut adalah adanya kesulitan dan kelemahan yang dialami oleh peserta didik. Kesulitan dan kelemahan itu berupa bentuk ketidakpercayaan diri untuk tampil di hadapan banyak orang dan rasa sulit untuk memerankan tokoh yang sesuai dengan naskah. Selain dari peserta didik, rendahnya kemampuan memerankan fabel juga disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam mengatasi masalah tersebut peneliti menerapkan media film animasi dalam pembelajaran memerankan fabel.

Penggunaan film animasi cocok untuk digunakan dalam pembelajaran memerankan fabel. Menggunakan film animasi dapat memberikan gambaran kepada peserta didik dalam bermain peran. Hal ini disebabkan penggunaan media film animasi dapat menginspirasi peserta didik untuk memerankan tokoh yang akan diperankan. Dari film yang telah ditonton, peserta didik akan menjadi tertarik untuk melihat dan mendengar sehingga imajinasi akan muncul dalam pikiran peserta didik. Imajinasi yang muncul dari pikiran peserta didik kemudian dituangkan dalam memerankan fabel. Selain itu, dengan menggunakan film animasi akan mengenalkan kembali kepada peserta didik mengenai jenis-jenis cerita fabel yang terdapat di Indonesia. Pengenalan cerita fabel juga memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini disebabkan cerita fabel yang banyak mengandung nilai pendidikan karakter. Hasil penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Luthfi Ubaisyi dengan judul “Penerapan Model Simulasi Berbantuan Media Film dengan Teknik Sulih Suara untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Mendemonstrasikan Naskah Drama” menunjukkan bahwa penggunaan film sebagai media sangat efektif dan cocok apabila diterapkan dalam pembelajaran bermain peran.

Selain permasalahan di atas, hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran memerankan fabel di SMPN 12 Bandung kurang mendapat perhatian. Hal tersebut dibuktikan dengan pembelajaran fabel yang terjadi pada 4 dari 9 kelas di sekolah tersebut hanya diterapkan sampai pada tahap menulis atau menceritakan fabel saja. Adapun untuk beberapa kelas lainnya, pembelajaran memerankan fabel disampaikan melalui model pembelajaran yang cenderung monoton. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran lebih mengarah pada teori dibandingkan praktik. Hal ini menyebabkan pembelajaran bermain peran akan terasa tidak menyenangkan dan membuat peserta didik menjadi pasif, kurang berminat, dan kurang kreatif sehingga peserta didik akan kesulitan dalam memerankan tokoh, kesulitan dalam mengucapkan dialog yang benar, dan kesulitan dalam menghayati karakter atau berekspresi. Sehingga dalam hal ini guru berperan penting untuk menentukan model, metode, atau teknik yang tepat untuk digunakan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Anise Nudianti, 2019

PENERAPAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORI, KINESTETIK) MELALUI FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MEMERANKAN FABEL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mencoba menggunakan model VAK (visual, auditori, kinestetik) dalam pembelajaran memerankan fabel. Dengan menggunakan model ini, peserta didik melibatkan tiga unsur gaya dalam proses belajarnya yang meliputi penglihatan, pendengaran, dan gerakan. Hasil penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh Nurul Awalina, Dadan Djuanda, dan Nurdinah Hanifah yang berjudul “Penerapan Model *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) dengan Teknik *Hypnoteaching* untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Memerankan Tokoh Drama di Kelas V SDN Tegalendah Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang” menunjukkan bahwa model ini efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bermain peran. Sehingga peneliti memutuskan untuk memilih dan menggunakan model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) melalui film animasi yang akan membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam memerankan fabel.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 12 Bandung dalam memerankan fabel sebelum dan sesudah diterapkan model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) melalui film animasi di kelas eksperimen?
2. Bagaimana kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 12 Bandung dalam memerankan fabel sebelum dan sesudah tanpa diterapkan model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) melalui film animasi di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan memerankan fabel peserta didik kelas VII SMPN 12 Bandung di kelas eskperimen dan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, peneliti bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam memerankan fabel dengan menggunakan model pembelajaran VAK melalui media film animasi .

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

- 1) kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 12 Bandung dalam memerankan fabel di kelas eksperimen sebelum dan sesudah diterapkan model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) melalui film animasi;
- 2) kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 12 Bandung dalam memerankan fabel di kelas kontrol tanpa diterapkan model VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) melalui film animasi;
- 3) perbedaan kemampuan memerankan fabel pada peserta didik kelas VII SMPN 12 Bandung di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai model dan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran memerankan fabel.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan memerankan fabel peserta didik.
- 2) Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk pendidik dalam memilih model dan media yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran memerankan fabel.
- 3) Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembelajaran memerankan fabel di sekolah.
- 4) Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mengembangkan juga memperbarui model yang telah ada dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran memerankan fabel.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Penelitian ini secara garis besar tersusun atas tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri atas halaman sampul,

Anise Nudianti, 2019

PENERAPAN MODEL VAK (VISUAL, AUDITORI, KINESTETIK) MELALUI FILM ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MEMERANKAN FABEL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengesahan, kata pengantar, serta daftar isi, termasuk komponen-komponen lain di dalamnya. Bagian inti terdiri atas Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, serta Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran-lampiran terkait data dan dokumen-dokumen pendukung penelitian.

Bab I Pendahuluan, pada bab ini terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan skripsi. Pertama, latar belakang penelitian berisi ulasan-ulasan ideal mengenai permasalahan pembelajaran dalam memerankan fabel, kesulitan-kesulitan peserta didik dalam memerankan fabel, pemberian solusi dengan memberikan alternatif penerapan model dan media berdasarkan penelitian terdahulu, serta ketertarikan peneliti dalam melakukan penelitian yang dirumuskan. Kedua, rumusan masalah berisi beberapa perumusan masalah yang akan diteliti. Ketiga, tujuan penelitian berisi jawaban dari rumusan masalah yang telah ditentukan. Keempat, manfaat penelitian adalah mengenai gambaran kontribusi yang akan diberikan dari penelitian yang dilakukan. Kelima, struktur organisasi penulisan skripsi berisi sistematis penulisan dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisannya, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab yang lainnya.

Bab II merupakan kajian pustaka. Bagian ini merupakan kajian teori-teori yang relevan yang digunakan oleh peneliti sesuai dengan judul penelitian yang diambil. Selain itu dalam bab ini juga mencakup definisi operasional, anggapan dasar, hipotesis, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran. Definisi operasional merupakan penjabaran definisi-definisi mengenai variabel penelitian. Anggapan dasar berisi pernyataan yang pasti benar tanpa harus dilakukan penelitian. Hipotesis berisi jawaban sementara peneliti mengenai hasil penelitian. Adapun penelitian terdahulu mencakup penelitian yang telah dilakukan orang lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti.

Bab III merupakan metode penelitian. Pada bab ini merupakan bagian yang bersifat prosedural. Pada bagian ini akan dibahas mengenai metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik pengolahan data.

Bab IV merupakan temuan dan pembahasan. Pada bagian ini membahas dua hal utama, yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah penelitian.

Bab V merupakan simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada bagian ini akan disajikan kesimpulan secara keseluruhan penelitian yang ditemukan oleh peneliti. Adapun implikasi dan rekomendasi merupakan saran yang berguna bagi pembaca.