

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bercerita adalah kegiatan membagikan pengalaman, baik pengalaman dalam sebuah peristiwa maupun pengalaman membaca. Menurut Bachir, bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau sesuatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain (Bachtiar S Bachir, 2005, hlm. 10). Kegiatan bercerita banyak diminati anak-anak karena memberikan pengetahuan dan pengalaman yang belum pernah dialami pendengarnya. Cerita yang unik dan humoris biasanya lebih menarik perhatian daripada cerita yang serius dan penuh konflik.

Jenis cerita yang akan diceritakan tidak selalu harus cerita nyata yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Cerita fiksi pun dapat dijadikan sebagai bahan cerita yang unik dan menarik untuk diceritakan. Cerita fiksi banyak mengandung unsur fantasi yang tidak mungkin terjadi di kehidupan nyata. Misalnya cerita tersebut menceritakan manusia yang bisa terbang, berubah bentuk, atau memiliki kekuatan supranatural. Selain itu ada juga cerita fiksi yang menceritakan kehidupan hewan-hewan yang hidup dan berbicara layaknya manusia. Cerita ini disebut dengan cerita fabel.

Selain jenis cerita yang menarik, kemampuan seorang pencerita juga berpengaruh besar terhadap tersampainya maksud dan pesan dari cerita yang diceritakan. Seorang pencerita harus bisa menyampaikan isi cerita dengan baik, sehingga pendengar dapat memperoleh maksud dan pesan dari cerita tersebut. Sementara itu, seorang pencerita juga harus ekspresif ketika menggambarkan tokoh-tokoh dalam cerita yang sedang diceritakan. Jika tokoh tersebut memiliki peran antagonis, pencerita harus berekspresi garang dan tegas. Jika tokoh tersebut memiliki peran protagonis, pencerita harus menggambarkannya dengan lembut dan hati-hati. Perbedaan ekspresi ini penting dalam konteks bercerita. Hal ini agar pendengar mendapatkan gambaran imajinasi dari setiap tokoh yang sedang diceritakan.

Farista Finishari, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERECERITA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDITIF: Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun ajaran 2017/2018
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kemampuan bercerita ialah kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan (Arsjad dan Mukti, 1988, hlm. 17). Seperti yang dikatakan oleh Arsjad, ketika bercerita seorang pencerita harus bisa mengekspresikan, menyatakan, dan menggambarkan perasaan dan suasana dalam cerita tersebut. Bercerita tidak hanya kegiatan menyampaikan pesan dan berbagi pengalaman saja, tetapi juga harus bisa menggambarkan kejadian tersebut senyata mungkin. Maka dari itu kemampuan bercerita harus dilatih dan dikuasai dengan baik agar pendengar dapat menangkap maksud dan pesan dari isi cerita.

Siswa sebagai generasi muda berpotensi menjadi seorang pencerita yang baik. Dengan latihan berbicara dan latihan ekspresi yang berkelanjutan siswa akan memperoleh kemampuan bercerita yang baik. Kemampuan bercerita dapat diperoleh secara otodidak dengan berlatih monolog di depan cermin. Namun, latihan akan lebih baik jika dilakukan bersama siswa lain. Dengan latihan kelompok, siswa dapat melihat siswa lain berlatih bercerita dan mendapatkan inspirasi cara dan ekspresi ketika bercerita. Selain itu, siswa juga mendapatkan masukan dari siswa lain jika ada kesalahan bercerita atau ketidaksesuaian penggambaran sifat tokoh cerita dengan ekspresi yang ditunjukkan oleh siswa tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 2 Soreang, siswa kelas VII di sekolah tersebut mengalami kendala ketika bercerita di depan siswa lain. Guru mata pelajaran mengaplikasikan metode diskusi untuk meminimalisasi masalah tersebut namun beberapa siswa masih terlihat takut untuk bercerita di depan kelas. Penyebabnya adalah kemampuan berbahasa Indonesia yang kurang dikuasai oleh siswa di SMPN 2 Soreang, kesulitan menyesuaikan ekspresi dengan sifat tokoh dalam cerita yang diceritakan, dan kesulitan memperagakan gerakan tokoh yang digambarkan dalam cerita tersebut.

Lingkungan sekolah yang lebih banyak berbahasa daerah (dalam penelitian ini yaitu bahasa Sunda) menyebabkan siswa tidak terbiasa berbicara bahasa Indonesia. Hal ini berpengaruh terhadap kemampuan bercerita menggunakan bahasa Indonesia siswa di kelas. Siswa menjadi kurang percaya diri ketika diminta bercerita di depan kelas. Hal ini karena siswa kesulitan bercerita menggunakan bahasa

Farista Finishari, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCEKITA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDITIF: Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun ajaran 2017/2018
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Indonesia. Siswa merasa takut dan selalu menolak ketika diminta untuk bercerita di depan kelas. Tidak hanya kesulitan ketika menggambarkan karakter tokoh dalam cerita, tetapi juga siswa kesulitan menggambarkan perasaan, karakter dan ciri khas tokoh cerita. Hal ini karena pemahaman siswa terhadap karakter tokoh cerita masih kurang. Siswa kebingungan dan kesulitan ketika harus memperagakannya di depan kelas. Siswa lain pun menjadi kesulitan untuk memahami karakter tokoh yang sedang digambarkan oleh siswa yang sedang bercerita.

Kesulitan dalam menggunakan bahasa Indonesia ketika bercerita menjadi masalah serius di kelas VII A SMPN 2 Soreang. Kelas yang terdiri dari 36 siswa hampir seluruhnya menggunakan bahasa daerah ketika pelajaran bahasa Indonesia berlangsung. Hal ini menjadi masalah yang serius ketika siswa mulai kesulitan untuk menjawab pertanyaan guru menggunakan bahasa Indonesia. Mereka menjadi tidak terbiasa dengan bahasa Indonesia dan lebih memilih menggunakan bahasa daerah dalam situasi apapun.

Kegiatan bercerita yang baik dicirikan dengan tidak adanya intervensi bahasa daerah kecuali bahasa daerah tersebut terkandung dalam dialog. Hal ini menjadi salah satu acuan kriteria bercerita yang baik. Menurut Sri Hastuti, dkk (1985, hlm. 6) terdapat lima unsur yang harus diperhatikan, yaitu lafal atau ucapan dan pola-pola intonasi dan tekanan, tata bahasa, kosa kata, kelancaran atau kefasihan, dan pemahaman. Kelima unsur ini dapat dijadikan kriteria kemampuan bercerita dengan baik karena bercerita merupakan salah satu jenis kegiatan berbicara.

Permasalahan yang dialami oleh siswa kelas VII A di SMPN 2 Soreang harus diatasi. Upaya peneliti dalam mengatasi masalah yang dialami siswa di sekolah tersebut adalah dengan menerapkan metode pembelajaran berbantuan media tertentu. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) berbantuan media auditif.

Metode pembelajaran bermain peran pernah di terapkan sebelumnya pada penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah, Dwi (2013) yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Bercerita Menggunakan Metode Bermain peran di Kelas IV SDN Panancangan 5 Kota Serang*". Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan mulai dari pra siklus, siklus I, sampai siklus ke II. Hasil pra siklus menunjukkan angka 56,5, kemudian siklus I mengalami peningkatan dan menunjukkan angka 64,04 siklus ke II menunjukkan angka 72,03. Penelitian ini

Farista Finishari, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCEKITA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDITIF: Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun ajaran 2017/2018
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menunjukkan keberhasilan *Bermain peran* dalam meningkatkan kemampuan bercerita siswa.

Penelitian ini juga dilakukan oleh Kartika, Bella (2012 yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Bercerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sd Muhammadiyah 4 Malang Kecamatan Lowokaru Kota Malang dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Role Playing*” Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan mulai pra siklus dan siklus I. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bercerita pada siswa dengan peningkatan ketuntasan klasikal sebesar 21,6%. Peningkatan tersebut membuktikan bahwa metode pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam pembelajaran tematik siswa kelas III SD Muhammadiyah 4 Malang.

Metode pembelajaran bermain peran dipilih karena memiliki beberapa kelebihan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pranowo (2013, hlm. 222) mengemukakan beberapa kelebihan metode pembelajaran bermain peran. Berikut beberapa kelebihan metode pembelajaran bermain peran yang dikemukakan oleh Pranowo.

- a. memahami dan mengingat isi bahan yang diperankan,
- b. berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif,
- c. memupuk bakat,
- d. meningkatkan kerjasama,
- e. membiasakan kerja sama dan membagi tanggung jawab, dan
- f. membina bahasa lisan menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami.

Media auditif atau media yang bersifat audio dipilih karena memiliki kelebihan seperti mampu membuat siswa lebih tenang, melambatkan laju denyut jantung, mengaktifkan gelombang-gelombang otak untuk berpikir tingkat tinggi dan menciptakan kondisi mental yang positif, santai, mudah menerima yang ideal untuk belajar. Berdasarkan kelebihan tersebut peneliti memilih media auditif sebagai media yang dapat menunjang keberhasilan penelitian. Sifat media auditif yang dapat memberikan perasaan rileks (tenang) kepada siswa mendorong siswa untuk berfikir lebih santai dan tidak gugup ketika diminta memainkan peran di depan kelas.

Farista Finishari, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCERITA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDITIF: Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun ajaran 2017/2018
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelebihan-kelebihan yang terkandung dalam metode pembelajaran bermain peran dan media auditif sesuai dengan tujuan pencapaian penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Maka dari itu peneliti menawarkan solusi untuk menggunakan metode pembelajaran bermain peran berbantuan media auditif sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh kelas VII A di SMPN 2 Soreang.

Penelitian yang dilakukan peneliti berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media

Farista Finishari, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCERITA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDITIF: Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun ajaran 2017/2018
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang belum pernah diujikan dalam kegiatan peningkatan kemampuan bercerita khususnya di SMP. Berdasarkan fungsi yang dimiliki media tersebut peneliti memutuskan untuk menggunakannya sebagai media bantuan untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa.

Merujuk pada kelebihan-kelebihan tersebut, peneliti yakin untuk melakukan penelitian tindakan kelas berjudul "*Peningkatan Kemampuan Bercerita Menggunakan Metode Pembelajaran Bermain peran Berbantuan Media Auditif*".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut adalah kendala yang dihadapi siswa dalam kegiatan bercerita.

1. Siswa kesulitan bercerita menggunakan bahasa Indonesia,
2. Siswa lebih sering menggunakan bahasa daerah ketika diminta untuk bercerita dalam bahasa Indonesia,
3. Siswa kesulitan menggambarkan ekspresi tokoh dalam cerita,
4. Siswa kesulitan menggambarkan gerak tubuh tokoh dalam cerita, dan
5. Siswa kurang percaya diri ketika bercerita di depan siswa lain.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah dari penelitian yang akan dilakukan.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran bercerita melalui metode pembelajaran *Bermain peran* berbantuan media auditif di kelas VII A SMPN 2 Soreang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran bercerita melalui metode pembelajaran *Bermain peran* berbantuan media auditif di kelas VII A SMPN 2 Soreang?
3. Bagaimana hasil pembelajaran bercerita melalui metode pembelajaran *Bermain peran* berbantuan media auditif di kelas VII A SMPN 2 Soreang?

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh Peneliti.

1. Mendeskripsikan perencanaan peningkatan kemampuan bercerita melalui metode pembelajaran *Bermain peran* berbantuan media auditif di kelas VII A SMPN 2 Soreang,
2. Mendeskripsikan proses peningkatan kemampuan bercerita melalui

Farista Finishari, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN BER CERITA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDITIF: Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun ajaran 2017/2018
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
 perpustakaan.upi.edu

metode pembelajaran *Bermain peran* berbantuan media auditif di kelas VII A SMPN 2 Soreang, dan

Farista Finishari, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCERITA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDITIF: Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun ajaran 2017/2018
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

3. Mendeskripsikan hasil peningkatan kemampuan bercerita melalui metode pembelajaran *Bermain peran* berbantuan media auditif di kelas VII A SMPN 2 Soreang.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat dari penelitian yang dilakukan oleh Peneliti.

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi 3 bagian yaitu:

1. Bagi siswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan sebuah cerita sehingga siswa lebih ekspresif dan semangat saat bercerita di depan siswa lain,
2. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan positif bagi guru untuk menjadikan pembelajaran bercerita lebih menarik dan variatif. Metode *Bermain peran* ini dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan bagi guru dalam mengajarkan kemampuan bercerita sehingga siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, dan
3. Bagi Peneliti, sebagai calon guru bahasa dan sastra Indonesia, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan gambaran pengalaman dan bekal ketika memberikan pembelajaran bercerita kepada siswa.

1.6 Definisi Operasional

Berikut definisi operasional dari penelitian ini.

1. Kemampuan Bercerita

Kemampuan bercerita adalah kemampuan siswa menyampaikan secara lisan ide dan inti dari cerita yang dibaca. Jenis cerita yang akan disampaikan dapat berupa cerita fiktif dan nonfiktif. Namun cerita yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah cerita fiktif yang menceritakan kehidupan binatang (fabel).

2. Metode Pembelajaran Bermain Peran

Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa berpartisipasi dengan cara memerankan tokoh-tokoh yang telah siswa pilih atau yang telah ada dalam skenario yang dibagikan oleh guru. Penerapan metode bermain peran dalam kegiatan bercerita dapat membuat siswa lebih menghayati perannya dan larut dalam alur cerita.

3. Media Auditif

Media auditif adalah media yang berisi instrumen lagu untuk mendukung terbangunnya suasana cerita. Media ini dapat

Farista Finishari, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN BER CERITA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDITIF: Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun ajaran 2017/2018
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membantu siswa ketika menggambarkan latar dan suasana cerita yang sedang diceritakan. Media ini disesuaikan dengan latar cerita

Farista Finishari, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCERITA MELALUI METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN BERBANTUAN MEDIA AUDITIF: Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII A di SMPN 2 Soreang Tahun ajaran 2017/2018
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang dibacakan oleh siswa. Misalnya jika latarnya berada di tengah hutan suara instrumen musik yang diputar pun adalah suara serangga hutan, pohon yang bergerak karena angin, dan masih banyak lagi.