BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehidupan manusia tidak lepas dari kegiatan berbahasa. Bahasa digunakan manusia sebagai sarana berkomunikasi dengan sesamanya. Kegiatan berkomunikasi merupakan bentuk interaksi manusia sebagai makhluk sosial. Dengan demikian, bahasa sebagai alat komunikasi memegang peran sangat penting bagi manusia. Hal ini sesuai dengan apa yang tercantum di dalam standar isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Pertama (SMP), yakni bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Selain itu, pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Selanjutnya, dijelaskan pula bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Oleh karena itu, sudah sepatutnya pembelajaran bahasa Indonesia harus mendapat perhatian yang tinggi dan dilaksanakan dengan tepat.

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Tarigan (2008: 1) keempat keterampilan tersebut merupakan satu kesatuan, merupakan *catur tunggal*. Selanjutnya, dijelaskan pula bahwa keempatnya berhubungan dengan proses-proses berpikir yang mendasari bahasa. Adapun Dawson dalam Tarigan (2008: 1) menyatakan bahwa semakin terampil seseorang berbahasa,

Marfuah, 2013
Penggunaan Multimedia Bermuatan Budaya Lokal Dalam Pembelajaran Berbicara
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktik dan banyak latihan.

Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir. Dengan demikian, peserta didik diharapkan menguasai keempat aspek tersebut agar terampil berbahasa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah, siswa diharapkan tidak hanya mampu menguasai teori, tetapi juga memiliki kemampuan menggunakan bahasa sebagaimana fungsinya.

Berbicara sebagai salah satu dari empat aspek keterampilan berbahasa berperan penting dalam kegiatan berkomunikasi. Hal itu senada dengan apa yang dikemukakan oleh Tarigan (2008: 16) bahwa tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Pentingnya keterampilan berbicara atau bercerita dalam komunikasi juga diungkapkan oleh Supriyadi (2005:178) bahwa apabila seseorang memiliki keterampilan berbicara yang baik, dia akan memperoleh keuntungan sosial maupun profesional. Keuntungan sosial berkaitan dengan kegiatan interaksi sosial antarindividu, sedangkan keuntungan profesional diperoleh sewaktu menggunakan bahasa untuk membuat pertanyaan-pertanyaan, menyampaikan fakta-fakta dan pengetahuan, menjelaskan dan mendeskripsikan. Keterampilan berbahasa lisan tersebut memudahkan siswa berkomunikasi dan mengungkapkan ide atau gagasan kepada orang lain. (http://staff.uny.ac.id).

Berkaitan dengan keefektifan berbicara, Arsjad dan Mukti U.S. dalam Sriwidianingsih (2008: 29) menyatakan bahwa keefektifan berbicara dipengaruhi oleh faktor kebahasaan dan nonkebahasaan. Yang dimaksud dengan faktor kebahasaan adalah aspek-aspek yang berkaitan dengan masalah bahasa, yang seharusnya dipenuhi pada waktu seseorang menjadi pembicara. Faktor-faktor yang dimaksud, meliputi (1) ketepatan pengucapan/lafal; (2) penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi/intonasi; (3) pilihan kata/diksi; dan (4) pemakaian kalimat. Adapun yang dimaksud dengan faktor nonkebahasaan, yaitu aspek yang menentukan keberhasilan seseorang dalam berbicara yang tidak berkaitan dengan masalah bahasa. Faktor-faktor tersebut antara lain (1) sikap yang tenang, wajar, dan tidak kaku; (2) pandangan/penguasaan medan; (3) kesediaan menghargai

pendapat orang lain; (4) gerak-gerik dan mimik; (5) kenyaringan suara; (6) kelancaran; (7) relevansi atau penalaran; dan (8) penguasaan topik. Selain itu, menurut Djiwandono (2011: 119) sasaran tes berbicara meliputi (a) relevansi dan kejelasan isi pesan, masalah, atau topik, (b) kejelasan dan kerapian pengorganisasian isi, dan (c) penggunaan bahasa yang baik dan benar serta sesuai dengan isi, tujuan wacana, keadaan nyata termasuk pendengar.

Adapun pedoman penilaian berbicara pada penelitian ini merupakan pengembangan dari pendapat para ahli di atas. Aspek-aspek yang dinilai dalam berbicara siswa, yakni terdiri atas (1) isi, meliputi kesesuaian isi dengan tema, keorisinalan ide, dan penguasaan materi, (2) organisasi, meliputi sistematika, kelogisan, kohesi dan koherensi, (3) bahasa, meliputi pilihan kata atau diksi, kalimat, dan gaya verbal, dan (4) performa, meliputi pelafalan dan intonasi, gerak-gerik dan mimik, sikap, serta penguasaan medan.

Selain memperhatikan hal di atas, agar tujuan pembelajaran berbicara dapat tercapai, maka sudah sepatutnya apabila proses pembelajaran didukung oleh semua komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran yang dimaksud, meliputi guru, media pembelajaran, dan sebagainya. Sebagaimana kita ketahui bersama bahwa peran guru di dalam dunia pendidikan sangat besar. Kualitas pendidikan tidak lepas dari peran guru. Rusman (2011: 58) menyatakan bahwa peranan guru meliputi banyak hal, yaitu guru dapat berperan sebagai pengajar, pemimpin kelas, pembimbing, pengatur lingkungan belajar, perencana pembelajaran, supervisor, motivator, dan sebagai evaluator. Dengan demikian, guru diharapkan memiliki kemampuan dalam mewujudkan proses pembelajaran dengan suasana belajar yang kondusif, dinamis, menarik, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengeksplorasi kemampuannya.

Berkaitan dengan pembelajara berbicara, Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2011: 242) mengemukakan bahwa program pengajaran keterampilan berbicara harus mampu memberikan kesempatan kepada setiap individu mencapai tujuan yang dicita-citakan. Selanjutnya, dikemukakan pula bahwa peserta didik harus mendapat kesempatan yang besar untuk berlatih berbicara sampai mereka

mengembangkan keterampilan ini secara wajar, lancar, dan menyenangkan, baik di dalam kelompok kecil maupun di hadapan pendengar umum yang lebih besar jumlahnya.

Akan tetapi, tidak jarang proses pembelajaran berbicara yang berlangsung tidak selamanya sesuai dengan apa yang diharapkan. Sebagaimana diungkapkan oleh para peneliti terdahulu salah satunya, yakni Rokhman (2011: 3) menyatakan bahwa pemilihan metode yang kurang tepat, pengelolaan pembelajaran yang kurang optimal, rendahnya kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berlatih dalam mengutarakan pendapatnya merupakan penyebab lain dari kegagalan siswa dalam berbicara. Selain itu, diungkapkannya pula bahwa faktor yang diduga sebagai penyebab rendahnya keterampilan berbicara adalah rendahnya pengetahuan tentang kaidah bahasa yang berlaku, minimnya penguasaan kosakata siswa, dan terbatasnya pengetahuan atau pengalaman yang akan disampaikan kepada lawan bicara atau pendengar.

Adapun berdasarkan hasil wawancara penulis dengan seorang guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 15 Cirebon, yakni Hj. Maemunah, S.Pd. diperoleh keterangan bahwa metode yang selama ini digunakan dalam pembelajaran berbicara, yakni ceramah. Diungkapkannya pula bahwa pada saat pembelajaran berbicara, tidak semua siswa bersedia berbicara di depan kelas padahal guru sudah berupaya dan memberikan kesempatan kepada semua siswa agar dapat berbicara di depan kelas. Hal itu disebabkan oleh berbagai faktor antara lain, siswa tidak memiliki keberanian, sehingga hanya beberapa siswa yang berani saja yang bersedia berbicara di depan kelas, siswa bingung dalam menentukan topik pembicaraan yang akan disampaikan, dan siswa kesulitan dalam mengkonstruksi baik cerita maupun hal lainnya berkaitan dengan berbicara. Selain itu, beliau menuturkan bahwa belum menemukan metode atau media yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka banyak upaya yang harus dilakukan guru dalam mempersiapkan pembelajaran berbicara. Di samping menyusun rencana pembelajaran, guru juga harus memiliki kreativitas dan mampu menggunakan baik metode maupun media yang tepat dan bervariasi pada saat pembelajaran. Maka, salah satu alternatif yang bisa dilakukan guru, yakni dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran berbicara. Munir (2012: 150) menyatakan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran oleh pendidik dalam pembelajaran meskipun tidak mutlak, sebaiknya dilakukan. Selanjutnya, dikemukakannya pula bahwa akan lebih baik jika digunakan multimedia pembelajaran karena multimedia pembelajaran tentu mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran.

Adapun pengertian tentang multimedia dapat berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Munir (2012: 2) kembali menyatakan bahwa secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Selain itu, Geyeski dalam Munir (2012: 2) memberi pengertian multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat tersebut, multimedia yang digunakan akan lebih baik apabila berkaitan dengan pengalaman siswa, sehingga itu berfungsi sebagai sarana mewujudkan tujuan pembelajaran dalam pokok bahasan tertentu. Dengan digunakannya multimedia diharapkan dapat membantu siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya yang akan disampaikannya pada saat berbicara.

Maka, pada penelitian ini penulis bermaksud menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal dalam pembelajaran berbicara. Yang dimaksud dengan budaya lokal adalah nilai-nilai lokal hasil budi daya masyarakat suatu daerah yang terbentuk secara alami dan diperoleh melalui proses belajar dari waktu ke waktu. Budaya lokal dapat berupa hasil seni, tradisi, pola pikiran, atau hukum adat. Adapun bentuk budaya lokal yang lain, seperti tarian tradisional, bahasa daerah, mitos, pakaian tradisional, folklor, musik tradisional, olah raga tradisional,

permainan anak tradisional, kerajinan tangan, dan lain-lain (http://perpustakaancyber.blogspot.com).

Sebagaimana telah dikemukakan di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Pertama (SMP), yakni pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, dan sebagainya. Maka, senada dengan hal itu, pentingnya budaya dalam dunia pendidikan dikemukakan oleh Alwasilah, dkk. (2009: 53) yang menyatakan bahwa lembaga pendidikan bukan hanya sebagai pusat belajar dan mengajar, tetapi juga sebagai pusat penghayatan dan pengembangan budaya, baik budaya lokal, nasional, bahkan budaya global. Selain itu, Tilaar dalam Alwasilah, dkk. (2009: 53) juga menyatakan bahwa pengenalan terhadap budaya lokal kepada peserta didik sangat diperlukan sehingga mereka dapat mengahayati budayanya dan dirinya sendiri.

Mengingat betapa pentingnya budaya di dalam pendidikan dan pendapat para ahli mengenai hal tersebut, maka penulis bermaksud mengintegrasikan budaya lokal dalam pembelajaran berbicara, khususnya pada kompetensi dasar menceritakan pengalaman yang paling mengesankan dengan menggunakan pilihan kata dan kalimat efektif. Hal itu dilakukan, yakni dengan penggunaan multimedia bermuatan budaya lokal. Jenis multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia audiovisual berupa video yang bermuatan budaya lokal Cirebon. Penggunaan multimedia bermuatan budaya lokal dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan dan keefektifan proses pembelajaran berbicara, serta meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Selain itu, dengan digunakannya multimedia bermuatan budaya lokal diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menkonstruksi cerita, yakni menceritakan pengalaman yang paling mengesankan bertema budaya lokal dalam pembelajaran berbicara.

Budaya lokal dipilih penulis sebagai tema dalam pembelajaran berbicara pada penelitian ini karena budaya tersebut sangat relevan dengan kehidupan manusia sehari-hari. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Ranjabar (2006: 20), yakni masyarakat adalah orang atau manusia yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan, keduanya tak dapat dipisahkan dan selamanya merupakan dwitunggal.

Adapun penelitian tentang pembelajaran berbasis budaya pernah diterapkan pada pembelajaran menulis oleh Hernawan (2009), dalam tesisnya yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Menulis Melalui Model Pembelajaran Berbasis Budaya (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung)." Secara keseluruhan penelitiannya dapat mencapai hasil yang diinginkan, yaitu perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menulis sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran berbasis budaya. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis budaya lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Kota Bandung dibandingkan dengan model konvensional.

Selain itu, penelitian tentang pembelajaran berbicara cukup banyak dilakukan. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran berbicara belum memenuhi tujuan yang diharapkan, sehingga banyak peneliti yang telah menerapkan baik metode, model, media, dan sebagainya untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Salah satunya adalah Zaenur Rokhman dengan judul tesisnya, yakni "Peningkatan Keterampilan Berbicara Dialog Bahasa Indonesia melalui Penerapan Model Respons Verbal Dilengkapi dengan Gambar (Studi Kuasi Eksperimen pada Kelas X SMA Darussalam Blokagung Tegalsari Kabupaten Banyuwangi Tagun Ajaran 2010/2011)." Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan model respons verbal dilengkapi dengan gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

Bertolak dari keberhasilan kedua penelitian tersebut dan ketertarikan penulis mengintegrasikan budaya lokal dalam kegiatan pembelajaran berbicara untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa, maka penulis bermaksud menerapkan penggunaan multimedia bermuatan budaya lokal dan menguji

keefektifannya dalam proses pembelajaran berbicara. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen.

Adapun yang membedakan penelitian ini dengan kedua penelitian terdahulu, yaitu pada penelitian pertama pada aspek pembelajaran menulis dan metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian kedua menggunakan model respons verbal dilengkapi dengan gambar. Dengan demikian, penulis menuangkan penelitian ini dalam bentuk tesis dengan judul "Penggunaan Multimedia Bermuatan Budaya Lokal dalam Pembelajaran Berbicara (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Cirebon Tahun Ajaran 2012/2013)."

1.2 Batasan Penelitian

Sebelum dikemukakan rumusan masalah penelitian, terlebih dahulu disampaikan ruang lingkup atau batasan masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini difokuskan pada proses pembelajaran berbicara melalui penggunaan multimedia bermuatan budaya lokal, khususnya diterapkan pada kompetensi dasar menceritakan pengalaman yang paling mengesankan dengan menggunakan kata dan kalimat efektif. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 15 Cirebon kelas VII tahun ajaran 2012/2013. Selanjutnya, jenis multimedia yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia audiovisual berupa video yang bermuatan budaya lokal Cirebon.

Pembelajaran berbicara dengan menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Dengan perkataan lain, melalui multimedia tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam menyampaikan pikiran secara efektif pada saat berbicara di depan kelas, memotivasi siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, dan mempersepsikan keterkaitan antara yang dipelajari dengan budaya lokal yang berada di sekitarnya.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah profil kemampuan berbicara siswa di kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal?
2. Bagaimanakah profil kemampuan berbicara siswa di kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media visual bermuatan budaya lokal?
3. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal?
4. Bagaimanakah respons siswa terhadap pembelajaran berbicara dengan menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal?
5. Adakah perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal dengan kemampuan berbicara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media visual bermuatan budaya lokal?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini terdiri atas tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan multimedia bermuatan budaya lokal dalam pembelajaran berbicara. Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan:

1) profil kemampuan berbicara siswa di kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal.
2) profil kemampuan berbicara siswa di kelas kontrol yang pembelajarannya menggunakan media visual bermuatan budaya lokal.
3) pelaksanaan pembelajaran berbicara dengan menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal.
4) respons siswa terhadap pembelajaran berbicara dengan menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal.

5) efektivitas multimedia bermuatan budaya lokal dengan media visual bermuatan budaya lokal.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan pada umumnya, khususnya bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa. Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Manfaat bagi penulis, dapat menambah pengalaman dan pengetahuan mengenai pembelajaran berbicara, serta mampu menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal dalam pembelajaran berbicara.
2. Manfaat bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan alternatif media dalam pembelajaran berbicara dan menjadi masukan bagi guru dalam menyusun bahan pembelajaran yang lebih bervariasi.
3. Manfaat bagi siswa, siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara, khususnya dalam menceritakan pengalaman yang paling mengesankan dengan menggunakan pilihan kata dan kalimat efektif.
4. Manfaat bagi bidang keilmuan, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk melengkapi pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah umumnya, dan untuk pembelajaran berbicara khususnya, yaitu menceritakan pengalaman yang paling mengesankan dengan menggunakan pilihan kata dan kalimat efektif melalui penggunaan multimedia bermuatan budaya lokal.

1.6 Anggapan Dasar

Penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa anggapan dasar sebagai berikut.

1. Setiap siswa memiliki kemampuan berbicara dan kemampuan berpikir dengan tingkat yang berbeda-beda. Adapun budaya lokal dijadikan tema dalam menceritakan pengalaman yang paling mengesankan berkaitan dengan budaya tersebut dengan menggunakan pilihan kata dan kalimat efektif, maka akan diketahui bagaimana kualitas dan kuantitas berbicara siswa. Hal itu dapat dilihat dari kedalaman isi atau penguasaan materi yang disampaikan, yakni tercermin pada pengalaman dan pengetahuan siswa terhadap budaya, sedikit banyaknya pembicaraan, dan sebagainya. Dengan demikian, untuk mengukur kemampuan berbicara siswa di dalam penelitian ini terdiri atas empat aspek, yakni (1) isi, meliputi kesesuaian isi dengan tema, keorisinalan ide, dan penguasaan materi, (2) organisasi, meliputi sistematika, kelogisan, kohesi dan koherensi, (3) bahasa, meliputi pilihan kata atau diksi, kalimat, dan gaya verbal, dan (4) performa, meliputi pelafalan dan intonasi, gerak-gerik dan mimik, sikap, serta penguasaan medan.
2. Keterampilan berbicara merupakan bagian dari mata pelajaran bahasa Indonesia yang perlu mendapat perhatian agar para siswa memiliki kompetensi dalam berbicara. Hal ini sejalan dengan apa yang dijelaskan di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Pertama, yakni pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Maka, setiap siswa harus diberi kesempatan yang sama dalam berlatih berbicara agar dapat mengembangkan kemampuan atau keterampilan berbicaranya.
3. Tujuan pembelajaran tercapai apabila didukung oleh semua komponen pembelajaran. Komponen pembelajaran terdiri atas guru, siswa, media pembelajaran, dan sebagainya, sehingga apabila semuanya bersinergi dengan baik, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4. Penggunaan media yang efektif dan efisien dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasilnya. Berkaitan dengan penggunaan multimedia, akan lebih baik apabila multimedia yang digunakan berkaitan dengan pengalaman siswa, sehingga multimedia berfungsi sebagai sarana mewujudkan tujuan pembelajaran dalam pokok bahasan tertentu. Maka, multimedia bermuatan budaya lokal dinilai efektif apabila digunakan dalam pembelajaran berbicara.

1.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal dengan kemampuan berbicara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media visual bermuatan budaya lokal.

Ho : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berbicara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal dengan kemampuan berbicara siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media visual bermuatan budaya lokal.

1.8 Metode dan Teknik Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuasi eksperimen rancangan secara acak dengan tes awal dan tes akhir dengan kelompok kontrol, *The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Syamsuddin dan Vismaia Damaianti (2006: 169) penelitian eksperimental merupakan suatu metode yang sistematis dan logis untuk melihat kondisi-kondisi yang dikontrol dengan teliti, dengan memanipulasikan suatu perlakuan, stimulus, atau kondisi-kondisi tertentu, kemudian mengamati pengaruh

atau perubahan yang diakibatkan oleh manipulasi. Subjek penelitian dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus, yaitu pembelajaran berbicara dengan menggunakan multimedia bermuatan budaya lokal, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran berbicara dengan menggunakan media visual bermuatan budaya lokal.

1.9 Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Multimedia bermuatan budaya lokal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah multimedia audiovisual berupa video yang bermuatan budaya lokal Cirebon.
2. Pembelajaran berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah belajar menceritakan pengalaman yang paling mengesankan bertema budaya lokal dengan menggunakan pilihan kata dan kalimat efektif.
3. Kemampuan berbicara yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dalam menceritakan pengalaman yang paling mengesankan bertema budaya lokal dengan menggunakan pilihan kata dan kalimat efektif. Kemampuan siswa tersebut dinilai berdasarkan empat aspek, yakni (1) isi, meliputi kesesuaian isi dengan tema, keorisinalan ide, dan penguasaan materi, (2) organisasi, meliputi sistematika, kelogisan, kohesi dan koherensi, (3) bahasa, meliputi pilihan kata atau diksi, kalimat, dan gaya verbal, dan (4) performa, meliputi pelafalan dan intonasi, gerak-gerik dan mimik, sikap, serta penguasaan medan.