

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KEMAMPUAN BERBAHASA

1. Berbahasa

“Bahasa merupakan kode atau sistem konvensional yang disepakati secara sosial untuk menyajikan berbagai pengertian melalui penggunaan simbol-simbol sembarang (*arbitrary symbol*) dan tersusun berdasarkan aturan yang telah ditentukan” menurut Abdurrahman, (2009). Berbahasa merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting dikembangkan untuk anak usia dini. “Berbahasa adalah kemampuan untuk mengekspresikan apa yang dialami dan dipikirkan oleh anak dan kemampuan untuk menangkap pesan dari lawan bicara” dalam pendapat Mulyasa, (2012).

Keterampilan berbahasa adalah keterampilan seseorang untuk mengungkapkan “sesuatu” dan memahami “sesuatu” yang diungkapkan oleh orang lain dengan media bahasa, baik secara lisan maupun tulisan dalam pendapat Sunarti & Anggraini, (2009). Menurut Tarigan, (1985: 95) mengungkapkan “keterampilan berbahasa dalam bahasa Indonesia meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis”. Keempat aspek tersebut disebut juga sebagai “catur tunggal” keterampilan berbahasa, karena keempat aspek tersebut merupakan satu kesatuan, saling berhubungan, dan tidak bisa dilepaskan.

Berbahasa merupakan bentuk komunikasi yang paling efektif, penggunaannya paling luas dan paling penting. Sebagai bentuk komunikasi, agar anak dapat bertutur bahasa dengan baik sejak dini, adapun tahapan-tahapan yang dapat digunakan oleh guru dalam melatih dan mengembangkan kemampuan berbahasa khususnya kemampuan berbicara pada anak yaitu dengan pengenalan kata-kata secara sederhana yang berkaitan dengan benda-benda yang sering dijumpai anak, mengajak anak untuk bercerita ke depan kelas, mengajak anak untuk sering bercakap-cakap. Melalui kebiasaan saling berinteraksi dengan bahasa pula akan mempengaruhi dalam kecakapan berbicara dengan penguasaan kosakata yang lebih beragam.

2. Berbicara

Berbicara merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh semua orang untuk menyampaikan pesan atau maksud kepada orang lain. Berbicara merupakan salah satu komponen kemampuan dalam berbahasa. Menurut pendapat Wendra, (2009: 3) menjelaskan “berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan seseorang”. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa berbicara adalah suatu kemampuan untuk menyampaikan isi dari hal-hal yang dipikirkan seseorang kepada orang lain. Semakin sering seseorang melakukan aktivitas berbicara, semakin lancar pula seseorang tersebut berkomunikasi.

Dalam melaksanakan pendidikan sekolah dasar terdapat prinsip-prinsip utama yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut menurut Suyadi, (2010) adalah sebagai berikut. (1) Mengutamakan kebutuhan anak; (2) Belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar; (3) Lingkungan yang kondusif dan menantang; (4) Menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain; (5) Mengembangkan berbagai kecakapan atau keterampilan hidup (*life skills*); (6) Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar; (7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang. Mengacu pada beberapa point tersebut maka perkembangan kecakapan dan keterampilan siswa perlu dilatih dengan alternatif penggunaan media secara berulang-ulang seperti pada keterampilan berbicara untuk pengembangan kreatifitas bercerita siswa.

Tarigan, (2008: 16-17) berpendapat bahwa pada dasar dari berbicara mempunyai tiga maksud umum, yaitu: (1) memberikan dan melaporkan (*to inform*); (2) menjamu dan menghibur (*to entertain*); (3) membujuk, mengajak, mendesak, dan meyakinkan (*to persuade*). Gabungan atau campuran dari maksud-maksud itu pun mungkin saja terjadi. Suatu pembicaraan misalnya mungkin saja merupakan gabungan dari melaporkan dan menjamu begitu pula mungkin sekaligus menghibur dan meyakinkan. Salah satu cara penyampaian maksud dari berbicara dengan tujuan untuk menjamu dan menghibur dengan penyampaian informasi atau cerita yang menarik yakni dengan keterampilan bercerita.

3. Bercerita

a. Pengertian Bercerita

Bercerita dalam konteks komunikasi dikatakan sebagai upaya untuk menuturkan suatu pengalaman atau ide. Menurut Djuko, (2013: 3) menyatakan bahwa, “bercerita/mendongeng adalah metode komunikasi universal yang sangat berpengaruh kepada jiwa manusia. Melalui cerita-cerita/dongeng yang baik, sesungguhnya anak-anak tidak hanya memperoleh kesenangan atau hiburan saja, tetapi mendapatkan pendidikan yang jauh lebih luas, bahkan dikatakan bahwa cerita ternyata menyentuh berbagai aspek pembentukan kepribadian anak-anak”. Seorang pendongeng yang baik akan menjadikan cerita sebagai suatu yang menarik dan hidup. Keterlibatan anak terhadap cerita akan memberikan suasana yang segar, menarik dan menjadi pengalaman yang unik bagi anak.

Tarigan, (1981) menyatakan bahwa “bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain”. Dengan bercerita, seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperolehnya.

Anak-anak usia sekolah dasar umumnya senang diperdengarkan sebuah cerita sederhana yang sesuai dengan perkembangan usianya. Keterlibatan anak terhadap cerita akan memberikan suasana yang segar, menarik dan menjadi pengalaman yang unik bagi anak. Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain dengan cara menyampaikan berbagai macam ungkapan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dan dibaca. Kegiatan bercerita dapat memotivasi anak untuk lebih kreatif dalam berfikir dengan mengeksplor segala pengetahuan yang dipunya dengan menggunakan bahasanya sendiri.

b. Tujuan Bercerita

Delvi, (2014) berpendapat bahwa Kegiatan “bercerita dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir, berpendapat secara bebas sesuai dengan cerita yang telah didengar untuk membangkitkan motivasi anak dalam kegiatan belajar. Melalui kegiatan bercerita, pendengaran anak dapat difungsikan dengan baik untuk membantu kemampuan berbicara dengan menambah pembendaharaan kosakata, kemampuan mengucapkan kata-kata, melatih merangkai kalimat sesuai dengan tahap perkembangan anak”. Oleh karena itu peningkatan kemampuan berbahasa lisan siswa dapat dilakukan dengan menerapkan metode bercerita. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sekolah dasar dengan menerapkan metode bercerita dilaksanakan dalam upaya memperkenalkan, memberikan keterangan, atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar anak SD. Melalui penerapan metode bercerita, potensi kemampuan berbahasa anak akan berkembang melalui pendengaran dan kemudian mampu menuturkannya kembali dengan tujuan melatih anak dalam bercakap-cakap untuk menyampaikan ide dalam bentuk lisan.

Menurut Moeslichatoen, (2004: 170) tujuan kegiatan bercerita bagi anak adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral dan keagamaan, memberikan informasi tentang lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
- 2) Anak mampu menyerap pesan-pesan yang dituturkan melalui kegiatan bercerita.
- 3) Anak mampu mendengarkan dengan seksama terhadap apa yang disampaikan oleh orang lain.
- 4) Anak dapat bertanya apabila tidak memahaminya.
- 5) Anak dapat menjawab pertanyaan.

- 6) Anak dapat menceritakan dan mengekspresikan terhadap apa yang didengarkan dan diceritakannya, sehingga hikmah dari isi cerita dapat dipahami, diperhatikan, dilaksanakan dan diceritakannya pada orang lain.

Penjelasan yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan dari kegiatan bercerita adalah untuk berkomunikasi dengan orang lain yang bertujuan untuk menginformasikan suatu hal dengan cara melaporkan, membujuk, mengajak dan meyakinkan.

c. Manfaat Bercerita

Berdasarkan pendapat Musfiroh, (2005: 95) ditinjau dari beberapa aspek, menyatakan bahwa manfaat bercerita, adalah sebagai berikut: (1) Membantu pembentukan kepribadian dan moral anak; (2) Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi anak; (3) Memacu kemampuan verbal anak; (4) Merangsang minat menulis anak; (5) Membuka cakrawala pengetahuan anak.

Sedangkan Bachri, (2005), mengatakan bahwa “manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak”, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya. Penayuni, (2012) menyatakan bahwa “bercerita kepada anak memainkan peranan penting bukan saja dalam menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca tapi juga dalam mengembangkan bahasa dan pikiran anak”. Dari uraian yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa bercerita merupakan suatu kegiatan untuk menyalurkan imajinasi dan fantasi siswa sehingga dapat memperluas wawasan berfikir dan kecakapan lisan anak.

d. Macam-Macam Metode Bercerita

Ada beberapa macam teknik bercerita yang dikemukakan oleh Moeslichatoen, (2004) yang dapat dipergunakan antara lain sebagai berikut: (1) Membaca langsung dari buku cerita atau dongeng; (2) Bercerita dengan menggunakan ilustrasi gambar dari buku; (3) Menceritakan dongeng; (4) Bercerita dengan menggunakan berbagai media alat peraga; (5) Dramatisasi suatu cerita; (6) Bercerita sambil memainkan jari-jari tangan.

Macam-macam metode bercerita dapat dijadikan salah satu pilihan, sehingga penggunaan metode atau media dalam bercerita tidak membosankan bagi siswa. Sangat penting untuk pembelajaran yang variatif untuk membangkitkan semangat belajar anak dalam ruang kelas.

4. Keterampilan Bercerita

“Keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik, berbahasa, sosial emosional, kognitif, dan efektif” menurut Saputra & Rudyanto, (2005: 7). Keterampilan adalah kepandaian dalam menyelesaikan tugas dengan cepat dan benar. Ada berbagai macam aspek keterampilan termasuk keterampilan berbahasa, dalam hal ini berbahasa yang baik dapat dilatih dengan perkembangan keterampilan bercerita. Pembelajaran keterampilan bercerita adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bercerita.

Keterampilan bercerita merupakan kepandaian untuk menyampaikan suatu bentuk informasi, ide, gagasan atau pengalaman yang pernah dialami atau didengar kepada orang lain dengan kemampuan berbahasa yang baik dan benar. Keterampilan perlu dilatihkan kepada anak sejak dini supaya di masa yang akan datang anak akan tumbuh menjadi orang yang terampil dan cekatan dalam melakukan segala aktivitas, dan mampu menghadapi permasalahan hidup. Selain itu mereka akan memiliki keahlian yang akan bermanfaat bagi masyarakat.

5. Kreatif

a. Pengertian Kreatif

Pengertian kreativitas menurut Kurniawan (2016) adalah “suatu proses untuk menghasilkan sesuatu yang baru, inovatif, dan orisinal yang berasal dari ide-ide dan buah pikirannya sendiri dengan tujuan untuk memperoleh kenikmatan atas kemampuan dan kualitas yang dimilikinya”.

Kreativitas belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa dalam belajar memegang peranan penting dalam pencapaian keberhasilan pembelajaran. Menurut Kurniawan (2016) “siswa yang memiliki kreativitas dalam pembelajaran akan diketahui dengan tingkat kreativitasnya dalam berbagai kegiatan”. Mereka selalu ingin memecahkan persoalan-persoalan,

berani meanggung resiko yang sulit sekalipun, lebih senang bekerja sendiri dan percaya pada diri sendiri.

b. Ciri-ciri Anak Kreatif

Ada beberapa ciri anak yang kreatif menurut Anwar dan Arsyad, (2009) antara lain:

- 1) Memiliki rasa keingintahuan yang besar;
- 2) Aktif dan giat bertanya serta tanggap terhadap suatu pertanyaan;
- 3) Selalu bersifat terbuka terhadap hal-hal baru yang baru dan berbeda;
- 4) Selalu ingin menemukan dan meneliti tentang sesuatu;
- 5) Senang terhadap tugas berat dan sulit;
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
- 7) Berdedikasi tinggi dan aktif dalam menjalankan tugas;
- 8) Memiliki cara berfikir yang fleksibel;
- 9) Memiliki daya imajinasi dan abstraksi yang baik;
- 10) Memiliki rasa percaya diri dan mandiri yang tinggi.

Penyaluran kreativitas anak salah satunya adalah dengan bercerita. Didalam metode bercerita merupakan suatu ajang bagi siswa untuk mengekspresikan bentuk emosi dalam rangkaian tutur bahasa. Siapa saja yang pandai dalam bertutur kata secara ekspresif ialah seorang siswa yang bisa dikatakan kreatif dalam segi kebahasaan. Menemukan potensi siswa sekolah dasar dalam aspek kebahasaan yakni menggali minat dan bakat siswa yang mungkin belum menonjol, salah satunya adalah dengan cara bercerita menggunakan media pembelajaran "*Finger Puppets*".

c. Kriteria Kreatif

Kriteria kreativitas memiliki beberapa indikator yang harus dipenuhi sehingga hal tersebut dapat digolongkan kreativitas baik berdasarkan pada dimensi proses maupun pada dimensi person dan dimensi produk atau hasil. Kurniawan, (2016) berpendapat bahwa "kriteria kreativitas dapat ditentukan dari berbagai dimensi yakni dimensi proses, dimensi person dan dimensi produk atau hasil". Ketiganya memiliki indikator masing-masing.

Dimensi yang pertama adalah dimensi proses. Dimensi proses ini memandang bahwa produk kreatif atau kreativitas merupakan semua hal yang dihasilkan dari sebuah proses. Salah satu ciri anak kreatif yaitu senang terhadap tugas berat dan sulit, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, berdedikasi tinggi dan aktif dalam menjalankan tugas, memiliki cara berfikir yang fleksibel, memiliki daya imajinasi dan abstraksi yang baik, memiliki rasa percaya diri dan mandiri yang tinggi. Semua hal tersebut merupakan proses dari pemecahan masalah. Anak yang mampu berpikir kreatif maka dia akan menikmati proses dengan daya fikir yang fleksibel untuk keluar dari masalah yang sedang dihadapi bahkan mengembangkan dan menciptakan hal baru untuk mendapat kepuasan dari proses yang telah dilewatinya.

Dimensi yang selanjutnya adalah adalah dimensi person. Kriteria kreativitas berdasarkan dimensi person ini identik dengan kepribadian kreatif. Karena dimensi ini sendiri memandang pada kepribadian manusia. Kepribadian kreatif meliputi dimensi kognitif (bakat) dan dimensi non-kognitif (minat, sikap, dan kualitas temperamental). Hal ini berarti bahwa kriteria kreativitas dapat juga dilihat dari kepribadian seseorang.

Dimensi yang terakhir adalah dimensi produk atau hasil. Kriteria kreativitas berdasarkan dimensi produk seringkali disebut sebagai kriteria puncak karena produk atau hasilnya bersifat eksplisit (terang, nyata, benar-benar ada). Karena dimensi produk merupakan hasil kerja atau karya seseorang baik dalam bentuk barang, kerajinan maupun penampilan atau pertunjukan serta karangan atau gagasan. Produk kreatif dapat secara langsung menggambarkan seseorang dalam kegiatan kreatif. Kreatif atau tidaknya dapat dilihat dari hasil kerja kreatifnya.

d. Indikator Kreativitas Belajar

Indikator kreativitas belajar siswa menurut Asrori, (2009) antara lain: (1) Memiliki dorongan yang tinggi; (2) Memiliki keterlibatan yang tinggi; (3) Memiliki rasa ingin tahu yang besar; (4) Penuh percaya diri atau percaya pada diri sendiri; (5) Memiliki kemandirian yang tinggi; (6)

Senang mencari pengalaman baru; (7) Memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit; (8) Memiliki inisiatif; (9) Enerjik dan ulet dalam memiliki ketekunan yang tinggi; (10) Cenderung kritis terhadap orang lain; (11) Berani menyatakan pendapat dan keyakinannya; (12) Memiliki disiplin yang tinggi; (13) Memiliki memori dan atensi yang baik; (14) Memiliki wawasan yang luas.

e. Pembelajaran yang Kreatif

Menurut Henriksen (dalam Erni, 2013) berikut ini merupakan lima kunci pendekatan yang digunakan dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif, yaitu:

- 1) Menghubungkan minat atau hobi guru dengan pembelajaran;
- 2) Menghubungkan pelajaran dengan dunia nyata sehari-hari;
- 3) Melatih dan membiasakan pola pikir kreatif;
- 4) Menghargai kolaborasi untuk melahirkan gagasan-gagasan kreatif;
- 5) Mengambil resiko intelektualitas dengan mencoba pendekatan-pendekatan baru.

Hampir mirip dengan apa yang telah disimpulkan oleh Henriksen (dalam Erni, 2013), Hicks (dalam Erni, 2013) mengusulkan lima cara untuk menghadirkan lebih banyak lagi kreativitas di dalam kelas. Membawa kreativitas dalam pembelajaran tidak akan membuat tugas seorang guru menjadi lebih berat, tetapi justru akan menjadikannya lebih menarik. Hal itu akan mengajak siswa lebih terlibat di dalam pembelajaran sehingga motivasi internalnya lebih tinggi. Kelima cara tersebut adalah:

- 1) Tidak membatasi tugas-tugas hanya dalam satu format, beri kebebasan para siswa untuk menyelesaikan tugas dengan cara yang lebih bebas;
- 2) Alokasi waktu khusus untuk ajang kreativitas, misalnya 20% dari waktu belajar (seperti yang berlaku di banyak perusahaan modern);
- 3) Menggunakan teknologi informasi dalam tugas-tugas untuk siswa;
- 4) Sesekali menggunakan alat peraga atau bahan belajar yang tidak biasa;
- 5) Mendorong aktivitas diskusi.

Tentu saja masih banyak cara lain untuk menghadirkan kreativitas di dalam kelas. Seorang guru juga dituntut untuk terus belajar dan

mengembangkan ide-ide baru (kreatif). Kreativitas tidak membatasi ide-ide baru.

f. Pengembangan Kreativitas

Setiap orang diasumsikan memiliki kemampuan kreatif meskipun dengan tingkat yang seragam. Kreativitas seseorang berkembang dipengaruhi oleh faktor – faktor internal (diri sendiri) dan eksternal (lingkungan).

Faktor – faktor yang bersumber dari dalam diri sendiri menurut pendapat Abdurrahman, (2009) seperti :

- 1) Kondisi kesehatan fisik (sering sakit-sakitan, memiliki penyakit kronis, atau mengalami gangguan otak dapat menghambat perkembangan kreativitas);
- 2) Tingkat kecerdasan (IQ), IQ yang rendah (di bawah normal) dapat menjadi faktor penghambat perkembangan kreativitas;
- 3) Kondisi kesehatan mental, apabila seseorang sering mengalami stress, memiliki penyakit amnesia atau neurosis, maka dia cenderung akan mengalami hambatan dalam pengembangan kreativitasnya.

Faktor–faktor lingkungan yang mendukung perkembangan kreativitas antara lain :

- 1) Orang tua atau guru dapat menerima anak apa adanya, serta memberi kepercayaan padanya bahwa pada dasarnya dia baik dan mampu;
- 2) Orang tua atau guru bersikap empati kepada anak, dalam arti mereka memahami pikiran, perasaan dan perilaku anak;
- 3) Orang tua atau guru memberi kesempatan kepada anak untuk mengungkapkan pikiran, perasaan dan pendapatnya;
- 4) Orang tua atau guru (sekolah) memupuk sikap dan minat anak dengan berbagai kegiatan yang positif, seperti perlombaan penulisan karya ilmiah, pidato, deklamasi dan drama;
- 5) Orang tua atau guru (sekolah) menyediakan sarana prasarana pendidikan yang memungkinkan anak mengembangkan keterampilannya dalam membuat karya-karya yang produktif-inovati

g. Bercerita Secara Kreatif

Kreativitas anak yang tinggi mendorong anak belajar dan berkarya lebih banyak sehingga suatu hari mereka dapat menciptakan hal-hal baru di luar dugaan kita. Bercerita menjadi stimulasi yang berdampak positif bagi perkembangan kreativitas anak. Anak terbiasa berkonsentrasi pada suatu topik, berani mengembangkan kreasinya, merangsang anak untuk berpikir secara imajinatif serta bertambah perbendaharaan kata barunya.

Bercerita menggunakan media "*Finger Puppets*" adalah suatu bentuk seni yang menggunakan media yang dapat digerak-gerakan dengan jari tangan siswa dengan alur cerita yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita yang unik dan menarik. Melalui cerita menggunakan media "*Finger Puppets*" diharapkan pemirsa dan pendengar dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan. Berkomentar terhadap cerita yang disampaikan dan dapat merangsang siswa lain untuk mengajukan pertanyaan seputar cerita yang disampaikan seperti tokoh, alur cerita, dan akhir dari cerita tersebut.

Menurut Nurgiyantoro, (2001: 289), bercerita adalah satu bentuk tugas kemampuan berbicara yang bertujuan untuk mengungkapkan kemampuan berbicara yang bersifat pragmatis. Seseorang agar dapat bercerita dengan baik maka terdapat dua hal yang harus dikuasai, yaitu unsur linguistik (bagaimana cara bercerita, bagaimana memilih bahasa) dan unsur "apa" yang diceritakan. Selain itu penilaian kreativitas siswa dalam bercerita juga termasuk dalam beberapa indikator yakni pelafalan, penempatan tekanan dan nada, pilihan kata (diksi), ekspresi, suara, kelancaran, dan penguasaan cerita.

Bahkan siswa yang mampu menungakan kreativitasnya bisa mengembangkan cerita, dengan berbagai ekspresi yang dipunyai secara lincah dan percaya diri. Siswa akan lebih mudah bereksprei dengan penggunaan media yang dapat dimanfaatkan untuk penyampaian cerita sehingga siswa lebih mudah terfokus dan menguasai isi cerita sesuai dengan alur cerita yang sedang dipentaskan.

6. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan menurut Sudjana, (2010: 7).

Suharso, (2012: 3) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau pesan berupa materi pembelajaran, contohnya seperti: buku, film, video dan lain sebagainya”. Media diharapkan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Media hendaknya dapat dimaipulasi, dapat dilihat, didengar dan diibaca. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan bercerita adalah media boneka jari. Media pendidikan berupa boneka dapat diterapkan dalam kegiatan siswa yang aman dan menarik.

Berdasarkan definisi di atas, maka yang dimaksud media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa berupa sarana fisik atau sarana komunikasi dalam bentuk audio, visual, maupun audio visual yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan/informasi mengenai materi pelajaran dari guru kepada para siswa agar siswa terpacu untuk mencurahkan pikiran, perasaan, perhatian dan minatnya dalam proses pembelajaran sehingga proses interaksi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran menurut Kusumah, (2009) adalah:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya, tetapi tidak tahu maksudnya);
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera;
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa;
- 4) Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas maka media pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar siswa, secara psikologis mereka akan merasa senang, gembira karena mereka tidak saja belajar dengan hanya mendengarkan tanpa ada bukti konkret mengenai isi materi pelajaran, yang secara tidak langsung adanya media dalam proses pembelajaran akan membuat siswa lebih termotivasi, mudah memahami, dan mengerti maksud dari materi pelajaran yang disampaikan.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seseorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Herry, (2007) menyatakan ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

- 1) Media *visual* adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projected visual*).
- 2) Media *audio* adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- 3) Media *audio visual* merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar”.

7. Media “*Finger Puppets*”

a. Pengertian “*Finger Puppets*”

“*Finger Puppets*” merupakan boneka yang terbuat dari bahan kertas origami kemudian dibentuk pola sesuai yang diinginkan, boneka dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dimasukkan ke dalam jari-jari tangan sehingga dapat dimainkan. “*finger puppets*” akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam meningkatkan kreativitas bercerita siswa sekolah dasar. “*Finger Puppets*” disebut juga sebagai alat peraga,

yaitu alat-alat yang digunakan oleh guru berfungsi membantu guru dalam proses mengajarnya dan membantu peserta didik dalam proses belajarnya menurut Yaumi & Syafei, (2012). Penggunaan "*Finger Puppets*" diperkirakan cocok untuk mengajar anak dalam proses peningkatan keaktifan bercerita, karena menggunakan jari- jari yang dipasangkan "*Finger Puppets*" berbentuk animasi fabel dari sebuah cerita. Menurut Dhieni, (2011:9) "*Finger Puppets*" banyak digunakan di sandiwara-sandiwara, untuk mengisahkan sebuah kisah kehidupan atau berimajinasi. Bachri, (2005) berpendapat bahwa "*Finger Puppets*" merupakan representatif wujud dari banyak objek yang disukai anak. "*Finger Puppets*" dapat mewakili langsung berbagai objek yang akan dilibatkan dalam cerita. Di samping itu "*Finger Puppets*" juga memiliki daya tarik yang sangat kuat pada anak. Dengan demikian "*Finger Puppets*" akan membuat anak lebih semangat dalam belajar dan menggali antusiasme siswa dengan fantasi sesuai apa yang diimajinasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai penguasaan aspek bercerita. "*Finger Puppets*" dapat mewakili langsung berbagai objek yang akan dilibatkan dalam cerita. "*Finger Puppets*" adalah boneka tangan mengandalkan keterampilan dalam menggerakkan jari-jari yang berfungsi sebagai tulang tangan. "*Finger Puppets*" berukuran kecil sesuai ukuran jari dan dapat digunakan tanpa alat bantu yang lain.

Keutamaan boneka jari tidak hanya dilihat dari cara pembuatannya yang mudah dan bentuknya yang unik, akan tetapi boneka jari sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran bagi anak dalam aspek keterampilan yang mana siswa secara mandiri membuat sendiri tokoh atau latar dalam cerita. Menurut Pelicand, (2004) "boneka dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan usia anak-anak sehingga membantu terjadinya proses kreatif pada anak". Menurut Yosastra, (2013) adalah "maskot mungil yang di pasang pada jari untuk dimainkan saat mendongeng atau bercerita". Permainan boneka jari akan sangat menyenangkan dan menarik perhatian anak dalam kegiatan bercerita.

b. Fungsi “*Finger Puppets*”

Adapun fungsi “*Finger Puppets*” menurut Kustiawan, (2012: 56) sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan bahasa anak;
- 2) Mempertinggi keterampilan dan kreatifitas anak;
- 3) Mengembangkan aspek moral/menanamkan nilai-nilai kehidupan anak;
- 4) Melatih daya fantasi;
- 5) Melatih keterampilan jari jemari tangan.

c. Keuntungan Media “*Finger Puppets*”

Ada beberapa keuntungan yang diambil dari permainan menggunakan media “*Finger Puppets*” ini, antara lain menurut Musfiroh, (2005) adalah :

- 1) Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya, dan persiapan yang terlalu rumit;
- 2) Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana;
- 3) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi pemakaiannya;
- 4) Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keuntungan media “*Finger Puppets*” begitu banyak salah satunya adalah dapat membantu anak dalam mengemukakan pendapat, melalui “*Finger Puppets*” ini juga anak tidak memerlukan waktu yang banyak untuk mempersiapkannya cukup dengan “*Finger Puppets*” sebagai alat media bermain anak. “*Finger Puppets*” juga dapat mendorong untuk berani berimajinasi karena imajinasi penting sebagai salah satu kemampuan mencari pemecahan masalah.

d. Alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan “*Finger Puppets*”

Ada beberapa bahan yang diperlukan dalam pembuatan “*Finger Puppets*”, bahan yang diperlukan tersebut sebagai berikut: (1) Kertas Origami warna-warni; (2) Gunting; (3) Lem; (4) Spidol; (5) Penggaris; (6) Manik-manik.



Gambar 2.1 Alat dan Bahan Pembuatan Media “*Finger Puppets*”

e. Cara Pembuatan “*Finger Puppets*”

Di bawah ini disebutkan beberapa teknik pembuatan “*Finger Puppets*”, teknik pembuatan tersebut sebagai berikut:

- 1) Kertas dibentuk sesuai dengan figur cerita (jenis hewan atau tumbuhan);
- 2) Kertas dipotong sesuai ukuran dan bentuk yang diinginkan;
- 3) Penyelesaian, boneka diberi mata menggunakan manik-manik atau dengan pewarnaan menggunakan spidol.

f. Cara Bermain “*Finger Puppets*”

Ada beberapa cara bermain “*Finger Puppets*”, cara bermain tersebut sebagai berikut:

- 1) Sebagai pendahuluan, guru menyiapkan narasi atau naskah cerita yang akan dimainkan menggunakan media “*Finger Puppets*”;
- 2) Guru memperkenalkan media “*Finger Puppets*” dengan memasangkan di jari tangannya serta mengenalkannya dengan pembawaan karakter dalam cerita;
- 3) Guru menggerakkan “*Finger Puppets*” dengan menggerakkan jari ketika tokoh cerita sedang dialog;
- 4) Guru mengenalkan keunikan media memberi kesempatan kepada anak untuk mengikuti jalannya cerita dengan mendengarkan dialog atau komentar;
- 5) Guru menjawab pertanyaan dan menanggapi komentar anak agar lebih menghayati cerita.



Gambar 2.2 Cara Bermain Media “*Finger Puppets*”

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian tindakan kelas tentang bercerita merupakan penelitian yang menarik. Beberapa penelitian tentang bercerita telah banyak dilakukan, pembelajaran keterampilan bercerita perlu mendapatkan perhatian karena keterampilan ini sangat penting. Pustaka-pustaka yang mendasari penelitian ini adalah tulisan-tulisan hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Beberapa penelitian yang mengangkat permasalahan pembelajaran keterampilan berbicara antara lain dilakukan oleh Destiyani (2015), Denok (2007), dan Delvi (2014). Semua karya tersebut merupakan artikel dan skripsi. Adapun hasil karya yang diperoleh dari penelitian itu sebagai berikut:

1. Penelitian Destiyani (2015) Tentang “Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Media *Finger Puppets* Terhadap Konsumsi Buah dan Sayur pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Pontianak Barat”. Hasil penelitian ini dengan tujuan: 1) Perencanaan edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* terhadap konsumsi buah dan sayur. 2) Pelaksanaan edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* terhadap konsumsi buah dan sayur. 3) Pengaruh edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* terhadap konsumsi buah dan sayur. Metode Sumber data dalam penelitian adalah anak kelompok A dengan menggunakan “*Pre-Experimental Design*” dengan rancangan penelitian “*One-Group Pretest-Posttest Design*”. Teknik analisis data yang digunakan yaitu perhitungan dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Hasil dari penelitian berdasarkan *pre-test* dan *post-test* dengan hasil melalui program SPSS dengan hasil t hitung kelompok

eksperimen (-5,036) dan t tabel (2,228) dan $\alpha = 0,05$, maka t hitung (-5,036) \leq 2,228 tabel maka H_a ditolak dan H_o diterima. Jadi kesimpulannya edukasi gizi menggunakan media *finger puppets* tidak berpengaruh yang signifikan terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Pontianak Barat.

2. Penelitian Denok (2007) tentang “Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Boneka pada Siswa Kelas VII-G SMP Negeri 4 Pematang”. Hasil tes pada penelitian berdasarkan analisis data penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa dengan menggunakan media boneka, keterampilan bercerita siswa meningkat sebesar sebesar 7,8%. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 73,4%, sedangkan pada siklus II, hasil yang dicapai sebesar 81,2%. Perilaku yang ditunjukkan siswa pun berubah setelah diberikan tindakan. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, tidak gugup atau grogi dan semakin percaya diri ketika bercerita di depan kelas.
3. Penelitian Delvi (2014) tentang “Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Boneka Jari untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Usia Dini”. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor kemampuan berbahasa lisan pada anak kelompok B1 setelah diterapkan metode bercerita berbantuan media boneka jari pada siklus I sebesar 72,1% yang berada pada katagori sedang kemudian pada siklus II menjadi 82,5 tergolong pada katagori tinggi. Jadi terjadi peningkatan kemampuan berbahasa lisan anak setelah diterapkan metode bercerita berbantuan media boneka jari sebesar 10,4%

Dari beberapa penelitian relevan yang diangkat oleh peneliti, dan masing-masing hasil penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan yang cukup signifikan. Hal ini menadi motivasi peneliti untuk melakukan penelitian dengan cara berkolaborasi menggunakan media untuk memperoleh hasil belajar yang baik dengan mengasah keterampilan siswa sesuai dengan karakteristik peserta didik.

C. DEFINISI OPERASIONAL

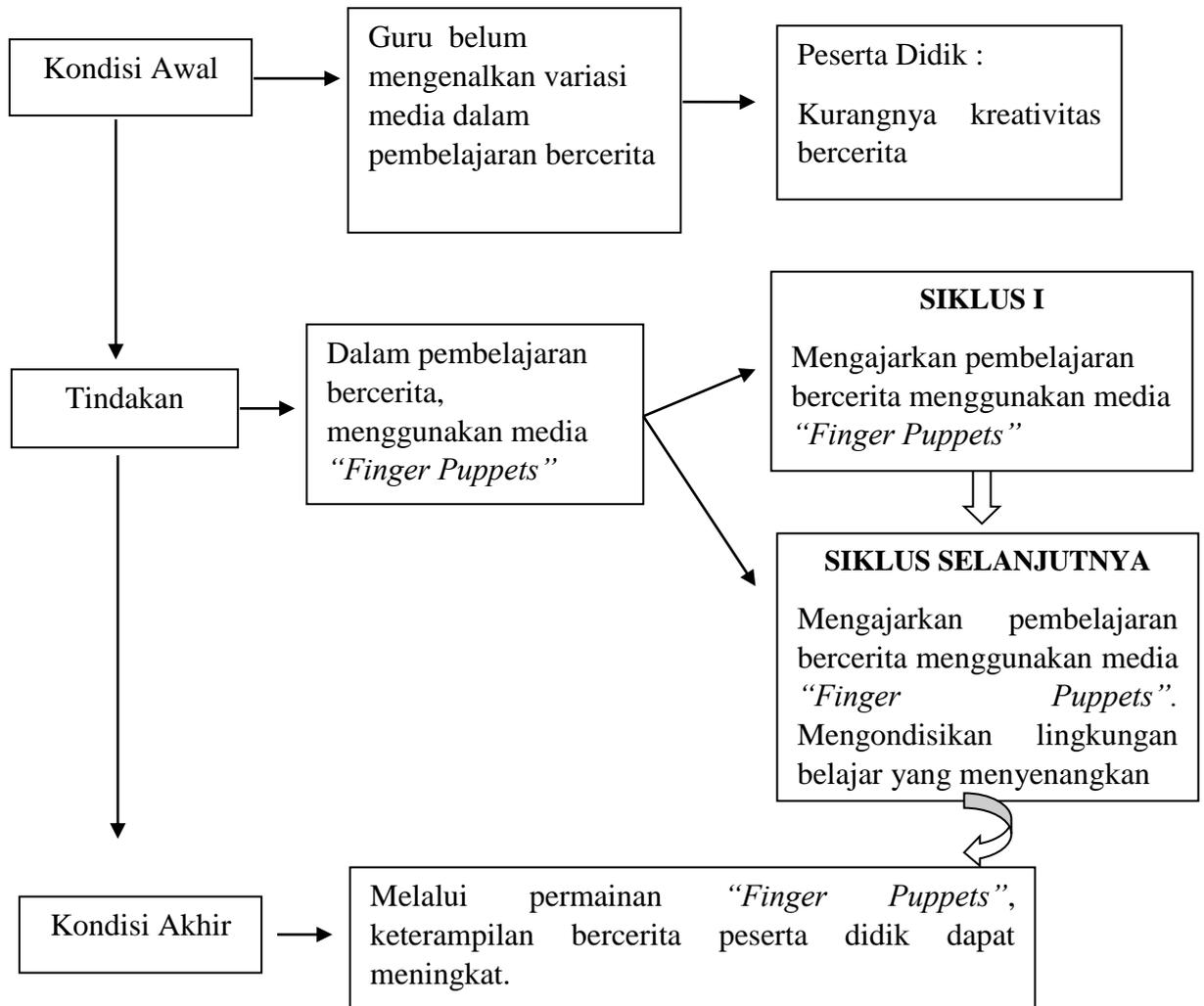
1. Bercerita adalah menuturkan sesuatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian secara lisan dalam upaya untuk mengembangkan potensi kemampuan berbahasa. Bercerita merupakan cara penyampaian atau penyajian materi pembelajaran secara lisan dalam bentuk cerita dari guru kepada anak didik. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SD, metode bercerita dilaksanakan dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa berbicara, memberikan keterangan atau penjelasan tentang hal baru dalam rangka menyampaikan pembelajaran yang dapat mengembangkan berbagai kompetensi dasar pada siswa SD.
2. Kreatif adalah suatu kelebihan atau kemampuan seseorang untuk menciptakan suatu hal yang baru dengan ide-ide yang dimunculkan dari buah pikirannya sendiri dengan tujuan untuk memperoleh kepuasan atas kemampuan dan kualitas yang dimilikinya. Kreativitas dalam bercerita berarti seseorang mampu untuk berakron mengungkap segala emosi dengan ekspresi melalui ungkapan bahasa dengan penguasaan kosa kata yang baik dan benar.
3. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Media dalam pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, dan dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi.
4. "*Finger Puppets*" adalah boneka yang terbuat dari bahan kertas origami dan cara penggunaannya dengan dimasukkan ke dalam jari. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. "*Finger Puppets*" merupakan boneka yang terbuat dari kertas origami dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

D. KERANGKA BERPIKIR

Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain. Keterampilan bercerita menjadikan seseorang dapat menyampaikan berbagai macam cerita, ungkapan berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan ungkapan kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh. Agar proses pembelajaran bercerita dapat berjalan dengan baik, guru dapat menggunakan media dan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, salah satunya dengan menggunakan media "*Finger Puppets*". Media ini menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran bercerita, serta berfungsi mempermudah siswa ketika bercerita karena dalam "*Finger Puppets*" Media ini diharapkan dapat mendorong peserta didik supaya berani mengungkapkan pendapat secara lisan (bercerita).

Menurut pendapat Bachri, (2005) "*Finger Puppets*" merupakan representatif wujud dari banyak objek yang disukai anak. "*Finger Puppets*" dapat mewakili langsung berbagai objek yang akan dilibatkan dalam cerita. Di samping itu "*Finger Puppets*" juga memiliki daya tarik yang sangat kuat pada anak. Menurut Dhieni (2005), "*Finger Puppets*" banyak digunakan di sandiwara-sandiwara, untuk mengisahkan sebuah kisah kehidupan atau berimajinasi. Anak-anak menggunakan "*Finger Puppets*" untuk mengungkapkan apa yang ada dipikiran mereka. Hal itu dilakukan agar pembelajaran bercerita memberikan pengalaman yang baru bagi siswa, sehingga terciptalah pembelajaran bercerita yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Skema tentang kerangka berpikir ini akan disajikan sebagai berikut.



Gambar 2.3 Skema Kerangka Berfikir dalam Penelitian "*Finger Puppets*"