

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia karena bahasa Indonesia menjadi media utama dalam proses belajar mengajar di sekolah. Semua mata pelajaran disampaikan dalam bahasa Indonesia, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami bahasa Indonesia secara baik dan benar (Rani Gustiasari, 2018). Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki siswa yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Magdalena *dkk.*, 2020). Bahasa Indonesia diterapkan disatuan pendidikan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa 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.

Salah satu peran guru di kelas rendah adalah membantu mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Keterampilan berbahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa keterampilan berbahasa kita tidak dapat berkomunikasi baik dengan orang lain. Mengantisipasi hal ini, pengajaran

keterampilan berbahasa harus dilakukan sejak dini sehingga dalam setiap jenjang pendidikannya siswa sudah memiliki bekal dasar dan dapat mengembangkan keterampilan berbahasanya secara terus-menerus. Keterampilan berbahasa merupakan penunjang keberhasilan seluruh mata pelajaran. Keterampilan ini meliputi empat hal, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis yang saling berkaitan antara satu dan lainnya.

Keempat keterampilan ini merupakan satu kesatuan dan tidak dapat dipisahkan pengajarannya. Meskipun dalam sebuah silabus misalnya, lebih menekankan pada kompetensi berbicara, dalam implementasinya aktivitas menyimak, membaca, dan menulis tetap tidak dapat dihilangkan. Oleh karena itu, keterampilan berbahasa ini harus dikuasai dan dikembangkan secara simultan. Dengan mengembangkan keterampilan berbahasa, banyak manfaat yang bisa diperoleh siswa. Salah satunya adalah keterampilan dalam berbicara yang berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi, mengungkapkan pikiran dan gagasan dengan baik dan benar, dan mendukung siswa untuk memahami mata pelajaran lainnya (Dhari et al., 2022).

Keterampilan berbicara siswa sangat penting karena merupakan suatu alat komunikasi untuk dapat membangun hubungan, berkolaborasi, dan menyelesaikan masalah. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara dipelajari. Salah satu bagian dari keterampilan berbicara menceritakan kembali apa yang sudah di simak. Berbicara merupakan kegiatan yang biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan kepada pendengar atau

penerima pesan dan memudahkan dalam berinteraksi dengan orang lain (Suradinata & Maharani, 2020). Keterampilan berbicara adalah salah satu kompetensi dasar yang perlu dikembangkan sejak dini karena kemampuan ini akan sangat mempengaruhi interaksi sosial dan prestasi akademik siswa di masa mendatang. Salah satu cara efektif untuk melatih keterampilan berbicara adalah melalui penggunaan media yang menarik, interaktif, dan kreatif salah satu yakni dengan menggunakan boneka tangan.

Media boneka tangan merupakan salah satu alat bantu yang dapat merangsang minat belajar siswa, khususnya dalam keterampilan berbicara. Dengan menggunakan boneka tangan bertema binatang, siswa dapat dilibatkan dalam kegiatan bermain peran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik. Melalui permainan ini, siswa didorong untuk berbicara dan berinteraksi, sehingga kemampuan verbal mereka dapat berkembang secara alami dalam suasana yang menyenangkan. Media boneka tangan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain peran dan mengekspresikan diri dengan lebih leluasa, yang pada gilirannya dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Peran penting media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tidak sejalan dengan apa yang terjadi di lapangan. Kurangnya penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap partisipasi dan keaktifan siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari data hasil nilai siswa kelas II SD Negeri 1 Padangsambian, terlihat adanya variasi nilai dalam dua kali tes pelajaran Bahasa Indonesia, di mana beberapa siswa mencapai KKTP yang telah ditetapkan namun

sebagian besar siswa masih berada di bawah KKTP tersebut. Hal ini didukung dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan bersama wali kelas II SD Negeri 1 Padangsambian yaitu Ibu Ni Luh Ary Nirmalayati, S.Pd bahwa dalam kegiatan pembelajaran peserta didik kurang terampil dalam berbicara terutama saat diadakannya tanya jawab. Sehingga berdampak langsung terhadap hasil belajar, minat, dan percaya diri siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan nilai siswa masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai di bawah 64. Mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang bertujuan untuk mengasah keterampilan berbicara siswa, menjadi tantangan tersendiri bagi siswa-siswa yang nilainya belum mencapai standar yang diharapkan.

Permasalahan ini menunjukkan bahwa terdapat kesenjangan dalam pemahaman materi pembelajaran Bahasa Indonesia, yang tercermin dari nilai-nilai yang diperoleh. Banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP seperti yang terlihat ada dari data yang menunjukkan nilai-nilai seperti 62, 64, dan 68 yang cukup dominan. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan empat keterampilan berbahasa terutamanya keterampilan berbicara siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Perpaduan yang tepat antara media pembelajaran boneka tangan dengan pendekatan pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Perpaduan antara media boneka tangan dan pendekatan pembelajaran berbasis NLP menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, aman, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Boneka tangan berfungsi sebagai alat yang memotivasi siswa untuk berbicara, meningkatkan kepercayaan diri mereka, dan membantu mereka

mengatasi kecemasan berbicara. Sementara itu, pendekatan NLP memberikan alat psikologis yang dapat memperkuat perubahan pola pikir dan pengembangan keterampilan berbicara secara holistik. Pendekatan yang dirasa cocok untuk dikombinasikan dengan media boneka tangan dengan tema binatang adalah pendekatan *Neuro Linguistic Programming* (NLP). NLP merupakan sebuah pendekatan komunikasi yang diciptakan oleh Grinder dan Bandler di California, USA pada tahun 1970-an (Rusli, 2021). Grinder dan Bandler mengklaim adanya hubungan antara proses neurologi "*neuro*", bahasa "*li- nguistic*" dan pola perilaku yang dipelajari melalui pengalaman "*programming*" dan bahwa hal tersebut dapat diubah untuk men-capai tujuan tertentu dalam kehidupan (Rif'ati, 2018).

Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar berbicara secara lebih aktif dan interaktif, sekaligus merangsang minat belajar mereka. Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* (NLP) dapat digunakan sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran ini. NLP, yang berfokus pada bagaimana bahasa dan pikiran mempengaruhi perilaku, menjadi relevan dalam konteks pembelajaran berbicara. Melalui pendekatan ini, siswa diajak untuk mengasah keterampilan berkomunikasi dengan lebih efektif dan memahami bagaimana cara berkomunikasi yang baik serta bagaimana menyusun dan menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan terstruktur.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Alvina dkk.,(2024), penerapan model NLP dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Arab memberikan manfaat melalui pelaksanaannya, antara lain meningkatkan kepercayaan diri siswa, mengatasi kecemasan dan ketakutan pada saat berbicara bahasa Arab serta meningkatkan motivasi belajar bahasa Arab siswa. Selain pada keterampilan

bericara, penerapan NLP juga dapat meningkatkan keterampilan kebahasaan siswa lainnya seperti menulis dan berargumentasi. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Nasution & Audina, (2023) dengan hasil yang menyatakan NLP efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks naratif siswa. Berdasarkan hasil penelitian Pratiwi & Saun, (2018) langkah-langkah di dalam penerapan pendekatan NLP dapat membuat siswa mengingat dan membayangkan kembali (*digging memory*) informasi yang diperlukan dalam membuat sebuah teks deskriptif. Sehingga teknik pengajaran ini melibatkan siswa aktif secara verbal dan membuat siswa tidak bosan dalam belajar menulis maupun berbicara.

Berpijak dari pemaparan mengenai pentingnya keterampilan berbicara, pengaruh positif media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara dan keunggulan serta kecocokan pendekatan NLP yang dikolaborasikan dengan media boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa di kelas rendah, maka peneliti tertarik untuk melakukan Pengembangan Media Boneka Tangan Tema Binatang Dengan Pendekatan *Neuro Linguistic Programming* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II sehingga dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Kurangnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

- 2) Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran terutama keterbatasan kosakata yang dimiliki saat melakukan diskusi.
- 3) Belum adanya penerapan media pembelajaran boneka tangan tema binatang dengan pendekatan *neuro linguistic programming* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangsembian.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian terarah dan tidak terjadi penyimpangan, maka peneliti membatasi masalah yang dikaji dalam penelitian. Hal ini dilakukan karena keterbatasan peneliti baik segi pengetahuan, tenaga, maupun waktu. Berdasarkan hal tersebut maka pokok pembahasan dalam penelitian ini difokuskan untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media boneka tangan dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programming* (NLP) SD Negeri 1 Padangsembian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran boneka tangan dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programing* pada keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangsembian?
- 2) Bagaimanakah validitas media pembelajaran boneka tangan dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programming* pada keterampilan berbicara siswa kelas II SD Padangsembian?
- 3) Bagaimanakah evektifitas media pembelajaran boneka tangan dengan

pendekatan *Neuro Linguistic Programming* pada keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangambilan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, tujuan dari dilakukanya penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran boneka tangan dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programing* pada keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangambilan.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran boneka tangan dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programming* pada keterampilan berbicara siswa kelas II SD Padangambilan.
- 3) Untuk mengetahui evektifitas media pembelajaran boneka tangan dengan pendekatan *Neuro Linguistic Programming* pada keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangambilan.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media boneka tangan berpendekatan *Neuro Linguistic Programming* untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa kelas II SD Negeri 1 Padangambilan sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan serta kontribusi secara teoritis terkait dengan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya yang berkaitan dengan upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

1) Bagi Siswa

Hasil pengembangan boneka tangan ini dapat menarik perhatian dan membuat siswa kelas II menjadi lebih aktif dalam belajar dan dapat berperan aktif dalam suatu proses pembelajaran terutama pada keterampilan berbicara siswa.

2) Bagi Guru

Hasil pengembangan boneka tangan ini dapat dijadikan bahan ajar oleh guru untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran karena dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran terutama pada keterampilan berbicara siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan boneka tangan ini berguna untuk kepala sekolah dalam memperbaiki proses belajar mengajar pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas II dan memberikan masukan alternatif dalam proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan boneka tangan ini akan dijadikan bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti selanjutnya yang memerlukan tambahan dasar teori mengenai media pembelajaran boneka tangan, keterampilan membaca, maupun pendekatan *Neuro Linguistic Programming*, baik untuk pengembangan pembelajaran maupun penyelesaian tugas akhir.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi boneka tangan bisa sangat bervariasi tergantung pada bahan, ukuran, desain, dan karakter yang digambarkan. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa media benda konkret pada muatan bahasa Indonesia untuk keterampilan berbicara siswa.
- 2) Media boneka tangan ini menggunakan bahan kain flannel berwarna warni.
- 3) Media boneka tangan ini memiliki ukuran 27x25cm.
- 4) Media boneka tangan memiliki karakter sebagai hewan.
- 5) Produk ini di lengkapi dengan desain wajah berupa tempelan kain flannel untuk mata, hidung, dan mulut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan boneka tangan dalam pendidikan sangat penting karena boneka ini memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan memperkaya desain dan fitur boneka tangan, seperti menambah variasi karakter yang merepresentasikan berbagai profesi, budaya, atau emosi, guru dapat lebih efektif menyampaikan materi pelajaran yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, boneka tangan yang dikembangkan dengan fitur interaktif, seperti gerakan mulut dan tangan yang lebih fleksibel, dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam pelajaran yang melibatkan komunikasi, literasi, atau pementasan drama.

Boneka tangan juga dapat digunakan untuk merangsang keterampilan sosial dan emosional anak melalui permainan peran, di mana mereka belajar

berinteraksi, berbicara, dan menyelesaikan masalah melalui cerita. Pengembangan dari segi bahan yang aman dan ergonomis juga sangat penting agar boneka tangan dapat digunakan secara nyaman oleh anak-anak dalam jangka waktu lama tanpa risiko kesehatan. Dengan inovasi yang terus-menerus, boneka tangan dalam pendidikan bisa menjadi alat yang tidak hanya menghibur, tetapi juga sangat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran boneka tangan berpendekatan *neuro linguistic programing* untuk keterampilan berbicara siswa dalam muatan pembelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, mudah untuk di pahami, mudah digunakan oleh guru dan siswa sekolah dasar.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- 1) Pengembangan media pembelajaran boneka tangan berpendekatan *neuro linguistic programing* dikembangkan berdasarkan kemampuan siswa sekolah dasar sehingga produk hasil pengembangannya hanya diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar.
- 2) Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah media yang berupa boneka tangan yang digunakan untuk keterampilan berbicara siswa.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Pengembangan adalah upaya untuk menggabungkan suatu produk yang efektif berupa bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan disekolah.
- 2) Media pembelajaran boneka tangan merupakan sebuah media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk trampil dalam berbicara atau bercerita.
- 3) Pendekatan *neuro linguistic proqraming* suatu pendekatan dalam psikologi yang berfokus pada pemahaman dan perubahan pola pikir, prilaku, serta komunikasi
- 4) Keterampilan berbicara adalah kemampuan berbahasa lisan yang sangat kompleks karena menuntut pemahaman untuk mampu mengungkapkan gagasan dan perasaan, berdialog, menyampaikan pesan kepada lawan bicara terkait masalah yang akan diinformasikan.

