

BAB II

KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI BERCERITA DENGAN MENGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN

A. Hakikat Berbicara

1. Pengertian Berbicara

Berbicara pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, sebab didalamnya terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Berbicara merupakan bentuk perilaku yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, semantik, dan linguistik. Pada saat berbicara orang memanfaatkan faktor fisik yaitu alat ucap untuk menghasilkan bunyi bahasa, bahkan organ tubuh lain seperti kepala, tangan dan raut muka dimanfaatkan untuk berbicara. Faktor psikologis memberikan andil yang cukup besar terhadap kelancaran berbicara. Menurut Slamet (2009:34) “berbicara adalah tingkah laku yang harus dipelajari dahulu, kemudian baru bisa dikuasai”. Demikian pula faktor semantik yang berhubungan dengan makna serta faktor linguistik yang berhubungan dengan struktur bahasa yang selalu berperan dalam kegiatan berbicara.

Pada umumnya berbicara adalah perbuatan menghasilkan bahasa untuk komunikasi, dan hal ini merupakan salah satu keterampilan yang mendasar dalam mempelajari bahasa. Tarigan (2015:16) “mengemukakan bahwa “berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan”. Hardiansyah (2017: 29) “Berbicara merupakan kegiatan yang bersifat produktif, artinya dalam berbicara melibatkan pikiran, kesiapan, keberanian, dan tuturan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh pihak lain”. Sejalan dengan pendapat tersebut sementara menurut Wiyanti dalam Wabdaron dan Reba (2020 : 28) “Berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, artinya suatu kemampuan yang seseorang menyampaikan gagasan, pikiran atau perasaan yang ada dalam pikiran pembicara”.

Manusia pada dasarnya mengenal bahasa berawal dari bunyi-bunyi (bahasa) yang mereka dengar yang kemudian manusia belajar mengucap dan akhirnya mampu untuk berbicara”. Hubungan antar pesan dan bahasa lisan sangat erat. Pesan yang diterima tidak dalam bentuk asli, namun masih dalam bentuk bahasa. Suharyanti (2018: 4) “berbicara adalah perbuatan menghasilkan bahasa untuk komunikasi”. Seterusnya pendengaran akan mencoba mengalihkan pesan tersebut menjadi bentuk semula. Berbicara pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, karena terjadi pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat yang lainnya. Suarsih. C. (2018: 3) Berbicara merupakan suatu sistem tanda-tanda yang dapat didengar (audible) dan yang kelihatan (visible) yang memanfaatkan sejumlah otot dan jaringan otot tubuh manusia demi maksud dan tujuan gagasan-gagasan atau ide yang dikombinasikan Dalam kegiatan berbicara, organ tubuh juga difungsikan untuk mengekspresikan makna pembicaraan.

Berdasarkan teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa berbicara merupakan hal yang lebih daripada hanya sekedar pengucapan bunyi-bunyi atau kata-kata. Berbicara juga merupakan suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar atau penyimak.

2. Tujuan Berbicara

Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya, dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicara, baik secara umum maupun perorangan. Menurut Maidar dalam faizah (2018:8) “ bahwa Tujuan berbicara untuk berkomunikasi”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Tarigan (2015:16), tujuan utama dari “berbicara adalah untuk berkomunikasi. Agar dapat menyampaikan pikiran secara efektif, sang pembicara memahami segala sesuatu yang ingin di komunikasikan”. Sedangkan menurut Suharyanti (2018:7) “tujuan berbicara adalah untuk berkomunikasi, agar dapat menyampaikan secara efektif”. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama

berbicara adalah untuk berkomunikasi secara langsung antara pembicara dengan pendengar dalam menyampaikan informasi, ide serta gagasannya.

3. Faktor-faktor Penunjang Keefektifan Berbicara

Keefektifan berbicara ditentukan oleh beberapa faktor. Menurut (Nurgiantoro, dalam Gita L. 2019:104) ada dua faktor yang menentukan keefektifan berbicara yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan. Kedua faktor tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut ini:

- a. Faktor kebahasaan. Ada empat faktor kebahasaan yang mempengaruhi keefektifan berbicara. Keempat faktor itu meliputi:
 - 1) Volume suara
 - 2) Penempatan tekanan dan nada (pelafalan)
 - 3) Pilihan kata (diksi).
- b. Faktor nonkebahasaan. Bila dibandingkan dengan faktor kebahasaan, keefektifan berbicara lebih banyak dipengaruhi oleh faktor nonkebahasaan. Ada delapan faktor nonkebahasaan yang mempengaruhi keefektifan berbicara. Kedelapan faktor itu meliputi:
 - 1) Penguasaan cerita
 - 2) Sikap penghayatan cerita

Keefektifan berbicara ditunjang oleh dua faktor yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan. Dalam penilaian kemampuan berbicara faktor-faktor keefektifan berbicara menjadi pedoman penilaian untuk menghindari kebiasaan penilaian berdasarkan kesan umum.

B. Keterampilan Berbicara

Berbicara adalah salah satu keterampilan dalam berbahasa sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta mengungkapkan pendapat atau pikiran dan perasaan kepadaseseorang atau kelompok secara lisan, baik secara berhadapan ataupun dengan jarak jauh. Berbicara dilakukan sebagai alat komunikasi yang lebih efektif dan memegang peranan penting dalam kehidupan. Keterampilan berbicara Hal ini karena keterampilan berbicara adalah suatu

pokok yang dipakai dalam berkomunikasi. Tarigan dalam Wijayanti. D (2007 : 19) “Pada hakikatnya keterampilan berbicara adalah keterampilan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan”. Sedangkan Menurut Nejawati (2017: 5) menyatakan bahwa keterampilan berbicara merupakan suatu seni berbicara yang dimiliki seseorang. Seni berbicara tersebut dimiliki seseorang dengan alami atau juga dengan memakai latihan secara khusus. Keterampilan berbicara tersebut adalah seni tentang berbicara yang merupakan sarana komunikasi dengan bahasa lisan yakni proses dalam menyampaikan pikiran, gagasan, ide dengan maksud tujuan melaporkan, meyakinkan atau menghibur orang lain. Adapun menurut Simarmata. M. Y (2017:5) dalam jurnalnya yang berjudul “*Keterampilan Berbicara Menjadi Sebuah Profesi*” berpendapat bahwa berbicara dapat digunakan sebagai suatu profesi, dan yang terpenting adalah tanamkan rasa percaya diri untuk berlatih agar mampu menyampaikan informasi, ide, gagasan, maupun pendapat dengan baik.

Berdasarkan pendapat menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa, keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk menyampaikan kehendak, perasaan, ide maupun gagasan untuk menyelesaikan suatu tugas atau kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas praktik kepada orang lain secara lisan.

C. Hakikat Bercerita

1. Pengertian Bercerita

Bercerita merupakan tradisi kita sejak dulu. Bercerita merupakan salah satu tugas kemampuan atau kegiatan berbicara yang dapat mengungkapkan kemampuan berbicara siswa yang bersifat pragmatis. Ada dua unsur penting yang perlu dikuasai siswa, yaitu: unsur linguistik (bagaimana cara bercerita, bagaimana memilih bahasa) dan unsur apa yang diceritakan. Bercerita berasal dari kata cerita, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) cerita memiliki arti sebagai 1 sebuah tuturan yang

membentangkan terjadinya suatu hal, peristiwa, kejadian baik yang dialami sendiri maupun kejadian yang dialami orang lain, karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang, kejadian dan sebagainya, baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka. Berdasarkan tinjauan linguistik, bercerita berasal dari kata dasar cerita yang mendapatkan imbuhan, yakni awalan (*ber-*) yang memiliki makna melakukan suatu tindakan.

Kegiatan bercerita dapat memberikan hiburan dan merangsang imajinasi siswa. Bercerita pada dasarnya merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang melibatkan aspek-aspek kebahasaan maupun non kebahasaan. Menurut Hardiansyah (2017: 33) “Bercerita adalah salah satu kegiatan yang dapat mengungkapkan kemampuan berbicara siswa. Ada dua unsur penting yang harus dikuasai siswa dalam bercerita yaitu unsur linguistik dan unsur apa yang akan diceritakan”. Pendapat lain juga dikemukakan oleh Tarigan dalam Wijayanti. D. (2007: 26) Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbicara yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada orang lain”. Bercerita atau mendongeng merupakan kegiatan bercerita yang paling sering dilakukan. Bercerita atau mendongeng adalah penyampaian rangkaian peristiwa atau pengalaman yang dialami oleh seorang tokoh. Tokoh tersebut dapat berupa diri sendiri atau orang lain, atau bahkan tokoh rekaan, baik berwujud orang atau maupun binatang.

Melalui kegiatan bercerita seseorang dapat menyampaikan segala perasaan, ide, dan gagasan, berbagai perasaan sesuai dengan apa yang dialami, dirasakan, dilihat, dibaca, dan dapat mengungkapkan, kemauan dan keinginan membagikan pengalaman yang diperoleh kepada orang lain melalui bunyi, kata-kata dan ekspresi tubuh.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bercerita sama dengan berbicara karena saat bercerita seseorang dapat menyampaikan perasaan, ide, gagasan dari buat pikiran sesuai dengan apa

yang pernah dirasakan, dilihat dan dibaca serta dapat diungkapkan melalui bunyi, kata-kata dan ekspresi.

2. Teknik Penyajian Cerita

Teknik menyajikan cerita secara menarik, diperlukan beberapa persiapan, mulai dari penyiapan tempat, penyiapan alat peraga, hingga penyajian cerita. Penerapan teknik penyajian cerita di pengaruhi oleh kondisi pendengar dan kultur (budaya) yang melingkupi cerita. Sesuatu yang direncanakan, kadang mengalami perubahan ketika proses penceritaan terjadi. Persiapan cerita terkait erat dengan teknik penyajian cerita, yakni cara-cara dan alat-alat yang digunakan guru dalam menyampaikan cerita. Teknik dalam arti ini mengandung pengertian daya upaya, usaha-usaha, atau cara-cara yang digunakan guru untuk mencapai tujuan langsung dalam pelaksanaan kegiatan bercerita.

Dengan demikian, teknik pelaksanaan cerita bersifat implementasional. Menurut Musfiroh (2013:7) mengemukakan bahawa ada “beberapa persiapan yang perlu dilakukan antara lain”:

- a. Penyiapan tempat.
- b. Penyiapan alat peraga (gambar, buku bergambar, boneka gagang, boneka gantung, boneka tempel, dan boneka tangan, gambar gerak, dan bercerita tanpa alat peraga), masing-masing cerita dan media memiliki kekhasan dan cara olah yang berbeda.
- c. Menirukan bunyi dan karakter suara.
- d. Mengekspresikan karakter tokoh.
- e. Menghidupkan suasana cerita.
- f. Memilih diksi dan struktur cerita. Sejalan dengan pendapat tersebut.

Menurut Moeslichatoen (2015:23) mengemukakan bahwa “ada beberapa macam teknik bercerita yang dapat dipergunakan antara lain, guru dapat membaca langsung dari buku, menggunakan ilustrasi dari buku gambar, menggunakan papan flanel, menggunakan boneka, serta bermain peran dalam suatu cerita”. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik bercerita dapat dilakukan dengan dua cara yaitu

menggunakan alat peraga dan tanpa menggunakan alat peraga. Alat peraga dapat mempercepat proses pembelajaran berjalan dengan baik karena dapat memberikan pemahaman isi cerita dan mampu menarik perhatian. Bercerita dengan alat peraga meliputi, alat peraga gambar, boneka, dan media gambar cetak.

3. Manfaaf Bercerita

Kegiatan bercerita memberikan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan. Memberikan pengalaman belajar dengan menggunakan metode bercerita memungkinkan anak mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor masing-masing anak. Bila anak terlatih untuk mendengarkan yang baik, maka anak akan terlatih untuk menjadi pendengar yang kreatif dan kritis. Tim Pena Cindikia (Ika Yunita, 2014: 27) mengemukakan bahwa “manfaat bercerita antara lain meningkatkan keterampilan bicara anak, mengembangkan kemampuan berbahasa anak, dengan mendengarkan struktur kalimat, meningkatkan minat baca, mengembangkan keterampilan berpikir, meningkatkan keterampilan *problem solving*, merangsang imajinasi, dan kreativitas, mengembangkan emosi, memperkenalkan nilai-nilai moral, memperkenalkan ide-ide baru, mengalami budaya lain, serta relaksasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Musfiroh, 2013:95-115) mengemukakan bahwa “ada beberapa manfaat dalam bercerita, yaitu”:

- a. Membantu Pembentukan Pribadi Dan Moral Anak.
- b. Menyalurkan Kebutuhan Imajinasi Dan Fantasi.
- c. Memacu Kemampuan Verbal Anak.
- d. Merangsang Minat Menulis Anak.
- e. Merangsang Minat Baca Anak.
- f. Membuka Cakrawala Pengetahuan Anak.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bercerita memiliki banyak sekali manfaat yang dapat kita rasakan yaitu, dapat melatih kemampuan berbicara, melatih kemampuan berbahasa, merangsang imajinasi dan fantasi, serta dapat membuka cakrawala

pengetahuan. Bercerita juga dapat memperkenalkan nilai-nilai moral serta menyampaikan pesan-pesan dan dapat memperkenalkan budaya serta mampu memberikan relaksasi bagi pendengarnya.

D. Media Boneka Tangan

1. Hakikat Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media dalam bahasa Arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Wijayanti, D (2007:33) “Media adalah suatu alat yang merupakan saluran atau channel yang berfungsi untuk menyampaikan suatu pesan (message) atau informasi dari suatu sumber (resource) kepada penerima (receiver)”. Sedangkan Menurut Manurung, ddk (2013:81) “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Setiap media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini mungkin dapat didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm dan sebagainya.

2. Hakikat Boneka Tangan

a. Media Boneka

Boneka adalah tiruan bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan

salah satu model perbandingan juga. Sekalipun demikian, karena boneka dalam penampilannya memiliki karakteristik khusus, maka dalam bahasan ini dibicarakan sendiri. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita zaman sekarang. Untuk tiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan dengan keadaan daerah masing-masing.

Boneka jari merupakan media yang tidak terlalu mengeluarkan banyak uang, tetapi cukup efektif digunakan sebagai metode pembelajaran yang interaktif. Menurut Wijayanti, D (2007:35) “Boneka merupakan sebuah permainan yang populer di kalangan anak-anak di berbagai belahan dunia”. Raemiza (Sulastri 2014:21) mengemukakan bahwa “media boneka dapat membantu anak dalam memahami cerita dan lebih menarik perhatian mereka. Media boneka termasuk dalam jenis media visual tiga dimensi. Media ini dapat membantu siswa mengenal segala aspek yang berkaitan dengan benda dan memberi pengalaman yang lengkap tentang benda tersebut. Boneka adalah tiruan anak untuk permainan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Ika Yunita 2014:34). Sedangkan tangan adalah anggota badan dari siku sampai ke ujung jari menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Ika Yunita 2014:34).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media boneka adalah tiruan yang menyerupai manusia atau hewan yang dapat dimainkan menggunakan anggota badan yaitu tangan. Boneka dapat menarik perhatian para anak-anak sebagai media pembelajaran.

b. Pengertian Boneka Tangan

Boneka tangan sering dijumpai anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Boneka tersebut dimainkan dengan tangan dan bisa digunakan sebagai mainan oleh anak-anak. (Sudjana, 2013-188) menyebutkan bahwa “boneka yang digerakkan oleh tangan disebut

boneka tangan”. Boneka ini digerakan dengan cara memasukan tangan kebawah pakaian boneka tersebut, dalam hal ini boneka tidak berlengan, tetapi sebuah lubang dibuat dibagian samping sebagai tempat memasukkan telunjuk dan ibu jari untuk melengkapi sepasang lengan boneka. Sejalan dengan pendapat itu, (Itadz, 2008:129) mengemukakan “boneka tangan mengandalkan keterampilan guru dalam mengerakkan ibu jari dan telunjuk yang berfungsi sebagai tulang tangan”. Pendapat lain. Menurut Daryanto (2013:33) mendefinisikan “boneka sebagai benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah jenis boneka yang dimainkan dengan menggunakan tangan, jari telunjuk dan ibu jari untuk mengerakkan boneka tersebut. Boneka tangan termasuk golongan media realita dan termasuk media tiga dimensi. Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran adalah model dan boneka. Model adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, terlalu ruwet untuk dibawa kedalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya. Boneka tangan merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan.

c. Fungsi dan Manfaat Boneka Tangan

Fungsi boneka sebagai alat peraga sekaligus sebagai alat permainan edukatif. Menurut Ahira (Sulastri 2014:22) mengemukakan bahwa “fungsi boneka sebagai bahan belajara atau edukatif”. Boneka juga dapat memberikan pengalaman yang kongret kepada siswa dalam memainkannya, memungkinkan siswa menganalisis secara mendalam, membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu, informasi yang diperoleh akan lebih jelas, memperjelas suatu masalah atau proses kerja dari alat, mendorong timbulnya kreatifitas siswa. Beberapa manfaat dari permainan boneka tanga menurut Musfiroh (Dewi, 2012:38) yaitu:

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

Berdasarkan pendapat para ahli di tersebut dapat disimpulkan bahwa boneka tangan memiliki banyak manfaat salah satunya dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana kegembiraan.

d. Cara Penggunaan Boneka

Agar boneka dapat menjadi media instruksional yang efektif, maka menurut Raezima (Sulastri 2014:22) mengemukakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan boneka, yaitu antara lain:

- 1) Rumusan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- 2) Buatlah naskah atau skenario sandiwara yang akan dimainkan secara terperinci, baik dialognya, settingannya dan adegannya harus disusun secara cermat.
- 3) Permainan boneka mementingkan gerak daripada kata-kata.
- 4) Permainan sandiwara boneka jangan terlalu lama, kira-kira 10 sampai 15 menit.
- 5) Hendaknya diselingi dengan nyanyian, kalau perlu penonton diajak nyanyi bersama.
- 6) Isi cerita hendaknya sesuai dengan umur dan kemampuan serta daya imajinasi anak-anak yang menonton.
- 7) Selesai permainan sandiwara, hendaknya diadakan kegiatan lanjutan seperti tanya jawab, diskusi atau menceritakan kembali tentang isi cerita yang disajikan.

8) Jika memungkinkan, berilah kesempatan kepada anak-anak untuk memainkannya.

Banyak teknik yang digunakan seseorang dalam bercerita, salah satunya adalah dengan menggunakan alat peraga. Sejalan dengan pendapat tersebut, Bimo (2011:69) memaparkan beberapa teknik bercerita dengan menggunakan boneka tangan, antara lain :

- a) Jarak boneka tidak terlalu dekat dengan mulut pencerita.
- b) Maksimalkan latar pada bagian depan dan belakang .
- c) Tutup bagian depan dan bawah dengan kain.
- d) Jika memungkinkan, sediakan peralatan tambahan seperti *tape recorder* atau *laptop* untuk memutar tambahan ilustrasi cerita.
- e) Sandiwara boneka dalam panggung memerlukan dua orang.
- f) Memanfaatkan musik pengiring dan penegas.

Berdasarkan dari keterangan tentang penggunaan boneka tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka sangat memungkinkan siswa untuk menguasai konsep-konsep yang sedang diajarkan karena siswa turut serta dalam situasi yang sesungguhnya. Media boneka dapat menarik perhatian siswa dengan bantuan gerakan-gerakan, ekspresi dan intonasi guru.

Pembelajaran dalam penelitian ini adalah berbicara khususnya bercerita. Pembelajaran media boneka tangan adalah agar siswa dapat melatih kemampuan berbicara mereka dengan bercerita menggunakan media, sehingga para siswa dapat menuangkan ide serta pikiran mereka dengan bebas. Boneka tangan juga merupakan alat peraga yang cukup mudah digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi pelajaran, karena dapat membantu mempercepat pemahaman atau pengertian pada siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

E. Kajian Relevan

Penelitian ini mengenai meningkatkan keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa klas VII SMP

Tunas Bhakti Pontianak, sejalan dengan beberapa hasil penelitian yang relevan, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian Ika Yunita (2014) Universitas Negeri Yogyakarta, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Dengan Media Boneka Tangan Pada Anak Kelompok A1D1 TK Kartika III-38 Kentungan, Depok, Sleman”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak kelompok A1D1 TK Kartika III-38 Kentungan, Depok, Sleman. Peningkatan tersebut terlihat dari pemerolehan hasil tindakan siklus I dan II yang Mengalami peningkatan. Pada setiap tahap pembelajaran skor siswa selalu mengalami peningkatan, baik dari pratindakan, siklus I, dan Siklus II. Pada saat refleksi awal, yaitu dalam pratindakan skor rata-rata yang meningkat menjadi 48 (kategori sangat kurang). Saat siklus I, skor rata-rata meningkat menjadi 72,4 (kategori cukup). Pada siklus II, skor rata-rata yang diperoleh siswa meningkat menjadi 83,8 (kategori baik). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ika Yunita menemukan adanya perbedaan dan persamaan antara keduanya. Perbedaan penelitian Ika Yunita membahas tentang meningkatkan keterampilan berbicara menggunakan metode bercerita dengan media boneka tangan pada anak kelompok A1D1 Tk kartika III-38 Kentungan, Depok, Sleman, sedangkan penelitian ini membahas tentang Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Bercerita dengan Menggunakan Media Boneka tangan Pada Siswa Kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak. Sedangkan persamaannya yaitu, kedua peneliti ini sama-sama membahas tentang media boneka tangan.
2. Penelitian Klara Delimasa Gustriningsih, 2012 Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II SDN Gumilir 02 Cilacap Tahun 2012”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan

keterampilan bercerita bagi siswa kelas II SDN 02 Cilacap. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan bercerita siswa dari hasil tindakan siklus I dan II mengalami peningkatan skor yang signifikan dengan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal 71. Setelah digunakannya media boneka tangan dalam keterampilan bercerita terdapat peningkatan kemampuan dari semula sebelum mendapat tindakan skor yang di peroleh 46,5 mendapat kriteria kurang, setelah mendapat tindakan I meningkat menjadi 66,7 dan setelah diadakan tindakan pada siklus II dapat memperoleh skor menjadi 86,7 yang berarti dalam kriteria cukup (diatas KKM). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Klara Delimasa Gustriningsih menemukan adanya perbedaan dan persamaan antara keduanya. Perbedaan penelitian Klara Delimasa Gustriningsih membahas tentang Peningkatan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas II SDN Gumilir 02 Cilacap Tahun 2012, sedangkan penelitian ini membahas tentang upaya meningkatkan keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak.

3. Penelitian Septiana Candra Dewi, (2012) Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Bercerita Melalui Media Boneka Tangan Bagi Siswa Kelas VI SLB Setya darma Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan berbicara bagi siswa kelas VI SLB Setya Darma Surakarta. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan bercerita dan hasil tindakan siklus I dan II mengalami peningkatan skor yang signifikan dengan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal 60. Setelah digunakannya media boneka tangan dalam bercerita terdapat peningkatan dari semula sebelum mendapat tindakan skor yang diperoleh 10 masuk dalam kriteria kurang, setelah mendapat tindakan I dapat memperoleh skor 27 masuk dalam kriteria baik, dan setelah diadakan tindakan pada siklus II dapat memperoleh skor 30 yang berarti baik, dan seluruh siswa sudah

mencapai nilai ketuntasan maksimal yaitu 60. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Septiana Candra Dewi menemukan adanya perbedaan dan persamaan antara keduanya. Perbedaan penelitian Septiana Candra Dewi membahas tentang peningkatan keterampilan bercerita melalui media boneka tangan bagi siswa kelas VI SLB Setya Darma Surakarta Tahun Ajaran 2011/2012, sedangkan penelitian ini membahas tentang upaya meningkatkan keterampilan berbicara melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas VII SMP Tunas Bhakti Pontianak.

4. Penelitian Sulastrri (2014) Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Bercerita Dengan Menggunakan Media Boneka Tangan Pada Siswa Kelas VII Mts Yanusa Pondok Pinang Jakarta Selatan”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita para siswa kelas VII Mts Yanusa Pondok Pinang Jakarta Selatan. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan bercerita siswa dari hasil tindakan siklus I dan II mengalami peningkatan skor yang signifikan dengan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal 60,8. Setelah digunakannya media boneka tangan dalam keterampilan berbicara terdapat peningkatan kemampuan dari semula sebelum mendapat tindakan skor yang diperoleh 60,8, mendapat kriteria kurang, setelah mendapat tindakan I meningkat menjadi 70 dan setelah diadakan tindakan pada siklus II dapat memperoleh skor menjadi 75,2 yang berarti dalam kriteria cukup (diatas KKM). Hasil penelitian yang dilakukan Oleh Sulastrri menemukan adanya persamaan antara keduanya. Persamaan dalam penelitian ini yaitu, sama-sama membahas tentang media boneka tangan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas VII SMP.
5. Lisa Gita (2019). IKIP PGRI Pontianak Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berjudul “Upaya meningkatkan keterampilan bercerita melalui bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada

siswa kelas VII SMP N 3 Sungai Betung”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan keterampilan bercerita para siswa kelas VII siswa kelas VII SMP N 3 Sungai Betung. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan bercerita siswa dari hasil tindakan siklus I dan II mengalami peningkatan skor yang signifikan dengan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal 63,06. Setelah digunakannya media boneka tangan dalam keterampilan berbicara terdapat peningkatan kemampuan dari semula sebelum mendapat tindakan skor yang diperoleh 57,22 mendapat kriteria kurang, setelah diadakan tindakan pada siklus II dapat memperoleh skor menjadi 76,04 yang berarti dalam kriteria cukup (diatas KKM). adanya persamaan antara keduanya. Persamaan dalam penelitian ini yaitu, sama-sama membahas tentang media boneka tangan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas VII SMP.