

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pendidikan Bahasa Indonesia

1. Kedudukan Bahasa Indonesia

Kehidupan dunia yang kompleks dibahasakan dalam pernyataan yang sederhana dan bisa dimengerti. Bahasa pun menjadikan kita dapat mengkomunikasikan pengetahuan kepada orang lain.

Setiap bahasa mengandung serangkaian bunyi dan lambang yang membentuk makna yang sama bagi pemakainya. Setiap bahasa dapat menstrukturkan pengalaman manusia dan, begitu pula sebaliknya, pengalaman manusia ini akan membentuk bahasa. Bahasa Indonesia sebagai salah satu bahasa yang dipergunakan dalam komunikasi antar manusia, memiliki ciri khas atau sifat pembelajarannya sebagai sebuah ilmu.

Pembelajaran bahasa memiliki karakteristik yang bersifat kontekstual, komunikatif, sistematis. Setiap bahasa akan mencirikan suatu nilai-nilai sarat dengan keindahan atau estetika, identitas suatu bangsa.¹⁸ Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, memiliki kedudukan khusus yang berbeda dengan bahasa agama, bahasa sehari-hari, dan ragam bahasa lainnya. Pembelajaran Bahasa Indonesia berupaya mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus menumbuhkan kecintaan dan kebanggaan sebagai suatu bangsa.

¹⁸ Alif Danya Munsyi, *Bahasa Menunjukkan Bangsa* (Jakarta: Kepustakaan Gramedia Populer, 2005), h. 196.

2. Tujuan Pendidikan Bahasa Indonesia

Bahasa sebagai sarana menyampaikan pikiran dan perasaan dari seseorang kepada orang lain. Pengajarannya bertujuan agar seseorang terampil dalam menggunakan bahasa tertentu. Pengajaran terampil berbahasa berarti terampil menyimak, terampil membaca, terampil berbicara, dan terampil menulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar. Sebagai kegiatan yang bertujuan, pengajaran bahasa Indonesia diharapkan agar siswa:

- a. Menghargai dan membanggakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (Nasional) dan bahasa Negara,
- b. Memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan,
- c. Memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial,
- d. Memiliki disiplin dalam berfikir dan berbahasa, (berbicara dan menulis),
- e. Mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.¹⁹

¹⁹ Djago Tarigan, *Pendidikan Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Universitas terbuka, 1990), h. 7.

Hal ini agar tercapainya tujuan pendidikan bahasa Indonesia yang diharapkan baik dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan bahasa Indonesia nantinya dalam ranah psikomotor setelah mempelajari materi diharapkan siswa dapat menceritakan cerita.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah dituntut untuk memiliki 4 aspek keterampilan dasar dalam mempelajari bahasa Indonesia. Keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut yaitu: (1) Keterampilan menyimak; (2) Keterampilan berbicara; (3) Keterampilan membaca; (3) dan Keterampilan menulis.²⁰

B. Kajian Tentang Berbicara

1. Pengertian Berbicara

Linguis berkata bahwa *speaking is language*. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan siswa, yang didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah berbicara atau berujar dipelajari.²¹ Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh siswa melalui kegiatan bercerita.

Berbicara pada hakikatnya adalah pemindahan pesan dari suatu sumber ke tempat lain. Bahasa lisan adalah alat komunikasi diubah menjadi umpan balik dimana komunikasi memahami pesan yang disampaikan.

²⁰ Hendry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), h. 1.

²¹ Hendry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2013), h.3.

Berbicara adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah cerita yang untuk didengarkan dengan rasa menyenangkan oleh orang yang menyajikan cerita tersebut menyampaikan dengan menarik. Menikmati sebuah cerita tumbuh pada seseorang siswa ia mengerti akan peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Sebagai dari cerita-cerita yang ada, meliputi beberapa unsur yang negatif. Hal ini dikarenakan pembawaan cerita tersebut tidak mengindahkan nilai estetika dan norma. Mungkin dengan cerita si siswa akan melakukan hal-hal buruk karena semua informasi dan peristiwa yang tercakup dalam sebuah cerita akan berdampak sekali dalam pembentukan akal, dan norma seorang anak, baik dari segi budaya, imajinasi maupun bahasa kesehariannya.

2. Unsur yang Perlu Diperhatikan dalam Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara adalah pembelajaran yang memerlukan kesabaran dalam menanganinya, karena siswa tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah masih sedikit sekali yang berani tampil dalam berbicara membawakan cerita, padahal kita tahu bahwa cerita-cerita di negeri kita cukup banyak. Kenyataannya siswa sekolah dasar dalam bercerita memang masih lugu. Selain itu memang keterampilan berbicara dalam pembelajaran perlu dikembangkan, karena praktiknya perlu memperhatikan unsur-unsur antara lain: ucapan (vokal), suara, ekspresi, penampilan, penghayatan dan masih ada pendukung lain misalnya

peraga yang berwujud boneka, gambar, atau lukisan, cerita secara bergantian dan lain sebagainya.²²

2. Keterampilan Berbicara di Kelas III

Keterampilan berbicara di kelas III pada semester II tahun ajaran 2018 dengan aspek berbicara. Tujuan pembelajaran nantinya setelah mempelajari materi diharapkan siswa dapat menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar dengan bercerita. Adapun mengenai standar kompetensi dan kompetensi dasar yakni sebagai berikut.

Standar Kompetensi (SK), yaitu:

- a. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita

Kompetensi Dasar (KD), yaitu:

- a. Melakukan percakapan melalui telepon/alat komunikasi sederhana dengan menggunakan kalimat ringkas serta mengetahui pengertian bercerita
- b. Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar.

Materi keterampilan berbicara dengan melalui kegiatan bercerita:

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah cerita dogeng untuk di dengarkan dengan rasa menyenangkan.

²² Chalimah, *Peningkatan Keterampilan Bercerita dengan Pendekatan Kontekstual Teknik Pemodelan Melalui Media vcd*, dalam Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, 2008, h.14. [Http://lib.unnes.ac/2187](http://lib.unnes.ac/2187).

Langkah-langkah bercerita: yaitu a) menentukan topik, b) menyusun kerangka cerita, c) mengembangkan kerangka cerita, dan d) menyusun teks cerita.

Unsur-unsur yang perlu diperhatikan sebelum bercerita:

1. Memperhatikan ucapan (vokal)

Ucapan atau lafal yang baik adalah bahasa Indonesia adalah lafal yang bebas dari dialek daerah. Ucapan atau lafal adalah perkataan yang diucapkan, dilisankan, disebutkan sebuah perasaan yang diberikan untuk orang lain secara pribadi maupun kelompok secara melalui ucapan atau tulisan. Vokal adalah suara di dalam bahasa lisan yang di cirikhaskan dengan pita suara yang terbuka sehingga tidak ada tekanan.

Vokal memegang peranan penting dalam bercerita, ada empat hal yang menjadi perhatian utama dalam masalah vokal, yaitu:

- a) Kejelasan ucapan

Setiap kata atau kalimat yang di ekspresikan harus dapat didengar oleh pendengar dengan jelas

- b) Jeda

Pengaturan jeda secara tepat, yaitu di mana boleh mengambil nafas dan berap alama, menjadi faktor penting yang harus diperhaitkan suaay ayang diucapkan sampai kepada pendengar

- c) Ketahanan

Vokal harus bertahan, jangan sampai semakin lama bercerita intensitas suara semakin berkurang

d) Kelancaran

Kelancaran vokal harus diperhatikan agar jangan sampai semakin lama bercerita semakin tidak lancar

2. Suara

Suara adalah bunyi yang dapat didengar yang terjadi karena getaran pita suara. Suara berhubungan dengan volume suara. Suara sangat berperan untuk menghidupkan suasana ketika bercerita suara harus jelas. Intonasi dalam suara adalah tinggi rendahnya suara dan cepat lambatnya pengucapan dilakukan agar tidak merasa bosan dan tidak terkesan monoton. Intonasi ketika sedang marah berbeda dengan intonasi ketika sedang senang, sedih, kaget, atau terharu.

3. Memperhatikan ekspresi

Ekspresi atau gestur adalah gerakan tubuh yang mendukung cerita. Gerakan tubuh harus sesuai dengan isi cerita. Misalkan ketika dalam cerita itu ada bagian yang harus melompat maka kita harus melakukan gerakan melompat. Jika menceritakan orang yang ketakutan maka gerakan tubuh pencerita sedikit menggigil dan tangan merapat ke tubuh.

Adapun mimik adalah ekspresi wajah atau perubahan raut wajah.

Contoh mimik terkejut diperhatikan dengan raut wajah yang tegang, mulutnya menganga dan matanya agak melebar.

4. Memperhatikan penampilan

Penampilan hendaknya tampil dengan gerakan-gerakan yang wajar, tidak dibuat-buat, sesuai penghayatan atas cerita yang dibawakan, dan penampilan yang sopan.

5. Penghayatan dalam bercerita

Penghayatan adalah dapat menjiwai dan benar-benar menjadi lakon yang kita mainkan atau ceritakan. Penghayatan adalah pengalaman batin, dalam hal ini ketika bercerita hendaknya merasakan perasaan-perasaan, dan dapat membayangkan cerita yang dibawa.

Rambu-rambu dalam memainkan boneka tangan sebelum memulai kegiatan bercerita: yaitu, tanpa panggung (boneka cukup dua buah, cara memainkan boneka harus tepat jangan sampai lepas, cerita yang dibawakan cukup, intonasi wajib diperhatikan, dan waktu saat bercerita.

Cara menggunakan boneka tangan saat kegiatan bercerita: yaitu, dengan memasukkan tangan ke dalam boneka ke dua jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka.

Cerita pengalaman:

Bacalah dengan cermat cerita pengalaman lucu berikut ini!

Pada liburan akhir tahun pelajaran yang lalu, saya pergi ke kampung Nenek. Ya, sekalian menengok Nenek.

Pukul 07.00 saya berangkat dengan mobil Ayah. Perjalanan kami tempuh tiga jam. Ketika mulai memasuki pedesaan, saya segera melihat sawah-sawah yang terhampar. Beberapa petani tampak sedang sibuk bekerja.

Pukul 10.00, kami sampai di rumah Nenek. Nenek sangat gembira menyambut kedatangan saya dan Ayah. Nenek menyuguhkan ubi dan singkong goreng. Ah, nikmat sekali.

Hari pertama di rumah Nenek, saya hanya jalan-jalan di sekitar rumah hari kedua, saya jalan-jalan ke sawah. Ditengah sawah, saya berkenalan dengan seorang petani. Pak Sudirman namanya. Saya pun berbincang-bincang dengan beliau.

“pak, bagaimana, sih, cara menanam padi?” tanya saya.

“Oh, begini caranya, mula-mula, sawah dibajak dengan kerbau gumpalan tanah hasil berjalan itu lalu diratakan dengan cagakul. Kemudian, tanah itu dilumatkan lagi dengan guru. Nah, tanah itu nantinya akan menjadi tempat menyemaikan benih padi.

Selanjutnya, benih yang sudah disemaikan di tempat persemaian itu, dipindahkan ke tanah lain. Ditanamlah benih yang sudah tumbuh itu di sana. Sebulan kemudian, tanaman itu dipupuk dan disemprot dengan antihama.

Tiga bula kemudian, tanaman padi mulai berbunga. Pada bulan keempat, padi sudah dapat dipanen.

Begitulah penjelasan Pak Sudirman. Kedengarannya, mudah, ya? Padahal, berat. Ya, begitulah pekerjaan petani.

Hari keempat, Ayah menjemput saya pulang. Ah, betapa senangnya hidup di desa! Kenangan itu tak akan pernah terlupakan.

*Majulah ke depan kelas untuk menceritakan pengalaman yang pernah kamu alami! Berceritalah secara urut agar menarik!*²³

C. Tinjauan Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وَسَائِلٌ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach & Erly (1971) dalam Azhar Arsyad Media pembelajaran, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang memuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian sikap, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.²⁴ Jadi cakupan media itu sangat luas tidak terbatas hanya pada guru saja.

Media pembelajaran menurut taksonomi Leshin dan kawan-kawan yaitu: media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kehiatan kelompok, dan lain-lain); media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku

²³ Kaswan Darmadi & Rita Nirbaya, *Bahasa indonesia Untuk SD dan MI Kelas III*, (Jakarta:Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 79-80.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media pembelajaran* (Jakarta:Rajawali Pers, 2010), h. 3.

penuntun, buku kerja atau latihan, dan lembar lepas); media berbasis visual (buku, charts, grafik, peta, figure atau gambar, transparansi, film bingkai, atau slide); media berbasis audio-visual (video, film, slide, bersama tape, televisi); dan media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer).²⁵

Dari definisi diatas dari berbagai media beserta basisnya, yakni bahwa media berbasis apapun itu, peran media tidaklah akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Secanggih apa pun media tersebut, tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila keberadaannya menyimpang dari isi dan tujuan pembelajaran.

Ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien melakukannya).²⁶

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengkomunikasikan suatu peristiwa atau objek.

2. Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu pengetahuan atau objek dimungkinkan karena media memiliki siri manipulatif.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut

²⁵ *Ibid...*, h. 81.

²⁶ *Ibid...*, h. 12.

disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa untuk belajar. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran dalam bentuk tema atau topik pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar dalam diri siswa melalui keterampilan berbicara.

Pemilihan media juga perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi masing-masing. Media yang terbaik adalah media yang ada, sedangkan pengembangannya diserahkan kepada guru dengan disesuaikan pada isi, tujuan penjelasan pesan dan karakteristik siswa.

Media pembelajaran diklarifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media.

Klarifikasi beberapa ahli di atas sesuai pada tujuan media pembelajaran yang bersifat menyampaikan bahan pengalaman belajar kepada siswa yang tidak dapat mereka peroleh dengan pengalaman langsung di sekolah. Pemahaman tentang macam-macam media pembelajaran dan pendaayagunaannya, akan sangat membantu tugas pendidik dalam meningkatkan efektifitas proses pembelajaran.

Adapun fungsi media pembelajaran yaitu (1) media pembelajaran sebagai sumber belajar; (2) fungsi semantik; (3) fungsi manipulatif; (4) fungsi psikologis

meliputi fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, dan fungsi motivasi; serta (5) fungsi sosio-kultural.²⁷

Media pembelajaran sebagai sumber belajar berarti media dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran

D. Boneka Tangan Sebagai Media dalam Keterampilan Berbicara

Sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah mempunyai daya konsentrasi rata-rata dalam 5-8 menit untuk menyimak cerita. Oleh karena itu, dengan menggunakan media boneka tangan untuk membuat konsentrasi dan keinginan tahanan siswa meningkat, dan ingin mencoba menggunakannya dengan keterampilan berbicara melalui bercerita. Media belajar yang dekat dengan dunia anak namun tetap mampu menawarkan pola keteladanan bagi siswa. Media belajar sendiri merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain terdiri atas: buku, *tape recorder*, film, foto, grafik, kaset video kamera, televisi, komputer, dan lain-lain.²⁸ Jadi, media adalah komponen sumber belajar atau peralatan fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Boneka tangan ini terbuat dari potongan kain flanel, katun, kaos kaki, dan sebagainya. Kemudian dibentuk dan dihias sedemikian rupa sehingga dapat ditampilkan menjadi beragam tokoh dengan karakter masing-masing yang disuguhkan dalam penampilan setiap karakter boneka. Dinamakan boneka tangan

²⁷ *Ibid...*, h.24.

²⁸ Joko Sulianto, Mei Fita Asri, Fitri Yuianti, "*Media Boneka Tangan Dalam...*", h. 95.

karena para pemain (guru, siswa, atau orang tua) memakainya dengan cara memasukkan telapak tangan mereka ke dalam boneka.

Hal ini selaras dengan definisi dan gambaran boneka tangan. Boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Jari tangan bisa dijadikan pendukung gerakan tangan dan kepala boneka. Jadi pengertian media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru ataupun dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan.²⁹

Boneka merupakan benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang. Boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sebuah pertunjukan. Penggunaan boneka sebagai media pendidikan dapat dilihat di berbagai wilayah di Indonesia. Penggunaan media boneka sebagai media pembelajaran dapat dibuat dengan menyesuaikan perkembangan zaman, tujuan penggunaan dan keadaan sosio-kultural masing-masing.

Klarifikasi boneka menjadi lima jenis sebagai berikut.³⁰

1. Boneka jari, dinamakan dengan jari tangan
2. Boneka tangan, satu tangan memainkan satu boneka
3. Boneka tongkat seperti wayang-wayangan
4. Boneka tali (*marionet*), cara menggerakkan melalui tali yang menghubungkan kepala tangan, dan kaki.

²⁹ *Ibid...*, h.95.

³⁰ *Ibid...*, h. 97.

5. Boneka bayang-bayang (*shadow puppet*), dimainkan dengan cara mempertontonkan gerak bayang-bayangannya.

Berdasarkan paparan di atas mengenai berbagai jenis boneka, peneliti memilih boneka tangan sebagai media pembelajaran dalam keterampilan berbicara. Media boneka membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap isi cerita dan penokohan dalam cerita yang dapat dimainkannya secara langsung.

Boneka sederhana yang disediakan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatisnya boneka-boneka tersebut dapat digunakan tidak hanya dalam aktivitas drama, tetapi juga sebagai suatu cara untuk mengembangkan keterampilan berbahasa.

Kelebihan menggunakan boneka tangan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.³¹

1. Efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan.
2. Tidak memerlukan keterampilan yang rumit.
3. Dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira.

Melalui penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam keterampilan berbicara melalui kegiatan bercerita, yakni siswa akan antusias dalam belajar. Selain itu siswa tidak hanya melihat dan menyimak guru menggunakan boneka tangan, akan tetapi siswa dapat berkesempatan dalam keterampilan berbicara dengan bercerita siswa dengan menggunakan boneka tangan.

³¹ *Ibid...*, h.97

Berdasarkan ulasan di atas, media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media boneka tangan. Boneka tangan dipilih karena bersifat komunikatif dan sesuai untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam kegiatan bercerita.

Membelajarkan keterampilan berbicara pada siswa tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah apalagi masih kelas rendah dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media sebagai pendukung pembelajaran.

Siswa dapat menggunakan beberapa teknik untuk membuat cerita menjadi hidup seperti yang diceritakan. Jenis media yang menambah variasi pada cerita adalah media gambar papan flanel, wayang atau boneka dan objek.³²

Berdasarkan pengertian di atas, media boneka tangan dapat membantu siswa mengenal segala aspek yang berkaitan dengan benda dan memberikan pengalaman tentang tokoh dalam isi cerita dan situasi yang diajarkan kepada siswa akan lebih mudah di pahami bila objek tersebut ada di hadapan dan mereka dapat menggunakannya.

Adapun rambu-rambu yang telah dimodifikasi, perlu dilakukan dalam contoh memainkan boneka melalui kegiatan bercerita sebelum siswa mencobanya, adalah sebagai berikut.³³

1. Tanpa panggung
 - a. Boneka cukup dua buah
 - b. Cara memainkan boneka harus tepat, jangan sampai lepas
 - c. Cerita menggunakan boneka cukup

³² Titik Nur Istiqomah, "*Pengaruh penggunaan Media Boneka Tangan...*", h. 23.

³³ *Ibid...*, h.24

- d. Intonasi wajib diperhatikan
- e. Waktu

Boneka sebagai media cerita memiliki banyak kelebihan dan kekurangan. Siswa pada umumnya menyukai boneka tangan, sehingga cerita yang dituturkan lewat karakter boneka jelas akan mengundang minat dan perhatiannya ingin mencoba langsung.

Siswa dapat terlibat dalam permainan boneka tangan ikut memainkan dengan keterampilan berbicara melalui kegiatan bercerita menggunakan boneka tangan. Hal ini berarti, boneka bisa menjadi pengalih perhatian siswa sekaligus media untuk berekspresi atau menyatakan perasaannya. Bahkan boneka bisa mendorong tumbuhnya fantasi atau imajinasi anak³⁴. Dari teori tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa boneka berfungsi sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan siswa ke dalam cerita yang sedang disampaikan agar siswa mampu menangkap isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, dan nantinya siswa dapat berkesempatan untuk menggunakan boneka tangan yang akan berpengaruh pada keterampilan berbicara siswa.

E. Kerangka Pikir

Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan komunikasi, sehingga salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah ketersediaan media

³⁴ Joko Sulianto, Mei Fita Asri, Fitri Yuianti, *Jurnal Pendidikan Judul "Media Boneka Tangan Dalam...."*, h.96.

pembelajaran. Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Melalui penggunaan media diharapkan siswa dapat terbantu dalam menangkap tujuan dan bahan ajar dengan lebih mudah dan lebih cepat. Pemilihan dan penggunaan media harus disesuaikan dengan isi pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai.

Keterampilan berbicara dalam hal ini memerlukan media yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat siswa dalam keterampilan berbicara. Media boneka tangan merupakan salah satu media alternatif yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreatifitas dan keterampilan dramatikanya. Penggunaan media boneka tangan menolong siswa untuk bernalar dengan objek yang digunakannya.

Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan media boneka tangan dalam keterampilan berbicara siswa dapat digunakan untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam kegiatan bercerita melalui gerakan dan percakapan boneka tangan. Melalui penerapan media boneka tangan, diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan berbicara siswa secara langsung dan dengan memudahkan pemahaman siswa terhadap isi cerita yang disimak dan akan di ceritakannya kembali.