

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat komunikasi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bahasa, seseorang dapat menyampaikan ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan pemikiran bahwa bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia.

Kehidupan sehari-hari masyarakat menggunakan bahasa untuk berkomunikasi sesamanya. Dimana komunikasi tersebut berupa komunikasi searah, komunikasi dua arah, dan komunikasi multiarah. Menurut Gofur (dalam Saddhono, 2014:5), komunikasi searah merupakan komunikasi yang terjadi pada seseorang yang mengirim pesan pada orang lain, namun tanpa balasan. Komunikasi dua arah terjadi pada pengirim dan penerima pesan saling menanggapi. Sedangkan komunikasi multiarah sama halnya dengan komunikasi dua arah namun dengan jumlah yang lebih dari dua orang.

Melalui proses pembelajaran yang dinamis diharapkan akan tercipta suatu bentuk komunikasi lisan antara peserta didik dengan peserta didik yang terpolakan melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sehingga suasana pembelajaran terhindar dari kejenuhan. Keterampilan berbahasa salah satunya adalah keterampilan menyimak. Sesuai dengan pendapat Tarigan (dalam Retno, dkk, 2014:2) yang menyatakan bahwa, pada

awalnya seorang anak akan melakukan proses menyimak yaitu menyimak seseorang yang sedang berbicara. Berawal dari proses menyimak tersebut, seorang anak berlatih mengucapkan kata-kata yang diucapkan orang lain. Beberapa waktu kemudian anak tersebut mampu menirukan kata-kata yang disimaknya. Setelah mampu berbicara dengan lancar, seorang anak akan melalui masa belajar membaca, dan terakhir anak tersebut belajar menulis.

Saddhono (2014 : 5) juga menyatakan bahwa menyimak merupakan kegiatan berbahasa yang resptif dalam suatu kegiatan berbicara (*talking*) dengan mendengar (*audio*) maupun melihat (*visual*). Namun berkaca pada komunikasinya, menyimak juga memiliki arah. Pada khotbah jumat misalnya, para hadirin yang hadir bukan bersikap pasif. Keterampilan menyimak merupakan kegiatan paling awal yang dilakukan oleh manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa. Secara berturut-turut pemerolehan keterampilan berbahasa itu pada umumnya di mulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Saddhono 2014 : 6).

Kegiatan menyimak diawali dengan mendengarkan dan pada akhirnya memahami apa yang disimak. Untuk memahami isi bahan simakan diperlukan suatu proses mendengarkan mengidentifikasi menginterpretasi atau menafsirkan memahami menilai dan yang terakhir menanggapi apa yang disimak. Dalam hal ini menyimak memiliki tujuan yang berbeda-beda yaitu untuk mendapatkan fakta menganalisis fakta mengevaluasi fakta mendapat inspirasi menghibur diri dan meningkatkan kemampuan berbicara (Saddhono 2014 : 6).

Menyimak memiliki jenis-jenis yaitu menyimak kreatif yang bertujuan untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas pembelajar, menyimak kritis menyimak yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk memberikan penilaian secara objektif, menyimak ekstrinsik yang berhubungan dengan hal-hal yang tidak umum dan lebih bebas, menyimak selektif dan dilakukan secara sungguh-sungguh dan memilih untuk mencari yang tertarik, menyimak sosial yang dilakukan dalam situasi sosial, menyimak estetik menyimak yang apresiatif menikmati keindahan cerita puisi dan lain-lain, menyimak konsentrasi menyimak yang merupakan sejenis telaah atau menyimak untuk mengikuti petunjuk (Saddhono 2014 : 7).

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian pemahaman apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan 2008 : 31).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka awal seseorang mampu berkomunikasi melalui menyimak. Dengan menyimak seseorang akan menjadi pendengar yang baik, dengan menjadi pendengar yang baik, maka orang tersebut akan mudah mengekspresikan makna, baik itu dalam bentuk tertulis ataupun lisan. Sebuah keterampilan akan dikuasai dengan baik jika diajarkan dan dilatihkan dengan baik pula.

Kata Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara

atau pengantar pesan dari pengirim kepada penenerima pesan (Arsyad 2017 : 3). Gerlach (dalam Arsyad 2017 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secar lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Nursaid Sani (2008:59), menyatakan bahwa pengertian media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat menunjang, mendukung, rujukan, pedoman, atau penyempurna dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Hamalik (2014:120), media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang dilakukan untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan. Soetomo memberi pendapat di dalam bukunya (dalam Hartono, 2013:198), bahwa media merupakan wadah atau perantara pesan yang berisi tentang materi yang akan disampaikan untuk mencapai tujuan bersama.

Di SDN Daramista II, walaupun telah menggunakan pembelajaran tematik integratif namun proses pembelajarannya masih cukup monoton maka siswa dituntut untuk dapat memahami semua pembelajaran tersebut dalam satu waktu. Ini menyebabkan siswa kurang dapat menyimak banyaknya pembelajaran dalam satu tema serta minimnya ketercapaian nilai

KKM, terutama dikelas IVA. Dimana jumlah siswa terdiri dari 20 siswa tidak semua mencapai nilai KKM (70) sesuai dengan data yang diterima oleh peneliti.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi diatas, maka peneliti memberikan saran kepada wali kelas untuk menginovasi media pembelajaran dengan menggunakan media video kartun sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Menurut Rayandra (2012 : 74) Media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan, sampai bidang pendidikan dan pembelajaran. Media ini dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran Berupa Video Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Di Sekolah Dasar Pada Tema Pahlawanku”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran
2. Guru kurang memperhatikan keterampilan menyimak siswa

C. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar masalah tidak terlalu meluas dan menyimpang, maka beberapa hal perlu dibatasi yaitu:

1. Media pembelajaran yang akan diterapkan sebagai suatu solusi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video kartun.
2. Materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran yaitu Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku.
3. Sekolah yang diteliti di SDN Daramista II
4. Kelas yang diteliti adalah kelas IVA

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada hasil keterampilan menyimak dengan menggunakan media pembelajaran berupa video kartun pada siswa kelas IV SDN Daramista II pada tema Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku ?
2. Bagaimana pengaruh media pembelajaran berupa video kartun terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Daramista II pada tema Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil keterampilan menyimak dengan menggunakan media pembelajaran berupa video kartun siswa kelas IV SDN Daramista II pada tema Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku.

2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berupa video kartun terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV SDN Daramista II pada tema Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku ?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapaun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi proses pembelajaran.
- b. Dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran
- c. Dapat menyelesaikan masalah sehari-hari

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan pengaruh media pembelajaran berupa video kartun terhadap keterampilan menyimak siswa pada tema Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku diharapkan dapat menambah pengalaman belajar dan keaktifan siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi bagi para guru SDN Daramista II tentang media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru

dapat memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan informasi bagi para guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah yang bersangkutan

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti dalam menerapkan model pembelajaran di kelas.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan tentang gambaran variabel-variabel yang diamati dalam penelitian yang bersifat spesifik, tegas, rinci yang menggambarkan karakteristik dari variabel penelitian. Maka peneliti merasa untuk menjelaskan istilah-istilah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media dapat dipahami sebagai tengah, perantara, atau pengantar maka media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan. Adapun media pembelajaran, menurut Gagne dalam buku priansa (2017 :130) adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar. Dan Media pembelajaran yang dipilih oleh peneliti yaitu media pembelajaran berupa video kartun.

2. Video Kartun

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Pada pembelajaran yang bersifat masal (*mass instruction*), manfaat media video sangat nyata (Licia 2017 : 15).

Kartun merupakan salah satu jenis media audio visual, kartun merupakan gambar dengan penampilan lucu dan menarik. Kartun menggambarkan suatu peristiwa, kartun biasa kita kenal juga dengan sebutan animasi karakter (*character animation*) (Rahmawati 2014 : 10).

3. Keterampilan Menyimak

Keterampilan Menyimak adalah satu bentuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Pada waktu proses pembelajaran, keterampilan ini jelas mendominasi aktivitas siswa dibanding dengan keterampilan lainnya, termasuk keterampilan berbicara. Langkah pertama dari kegiatan keterampilan menyimak ialah prosespsikomotorik untuk menerima gelombang suara melalui telinga dan mengirimkan impuls-impuls tersebut ke otak (Iskandar, 2009:227). Untuk mengetahui pengaruh dalam keterampilan peneliti menggunakan media pembelajaran berupa video kartun.