

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Bahasa merupakan komponen terpenting yang dimiliki manusia yang membuat mereka unggul di antara makhluk lainnya. Bahasa merupakan sistem komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan pemikiran secara lisan maupun tertulis. Bahasa juga memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa di dalam dunia pendidikan sangatlah menunjang keberhasilan peserta didik untuk mempelajari semua bidang studi salah satunya mata pelajaran bahasa Indonesia.

Mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik agar tujuan yang ditetapkan hendak tercapai. Tarigan (2015:2) menyatakan bahwa keterampilan berbahasa mempunyai empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara merupakan komunikasi dua arah atau sering disebut komunikasi langsung. Sedangkan keterampilan membaca dan menulis merupakan komunikasi satu arah atau sering disebut komunikasi tidak langsung. Dari keempat keterampilan ini saling terkait dan harus dikuasai oleh peserta didik.

Keterampilan menyimak merupakan kegiatan awal yang diperoleh seseorang sejak kecil bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa. Selanjutnya disusul aspek keterampilan lainnya, keterampilan dalam berbicara, keterampilan dalam membaca, dan keterampilan dalam menulis. Kegiatan menyimak diawali dengan mendengarkan dan akhirnya memahami yang disimak. Kondisi pembelajaran keterampilan menyimak sampai saat ini masih memprihatinkan, keterampilan menyimak masih

dianggap kurang penting dibanding dengan pembelajaran keterampilan Bahasa yang lain. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak disekolah perlu diperhatikan dan ditingkatkan terus menerus agar seimbang dengan presentase menyimak dalam kegiatan sehari-hari.

Ada beberapa faktor yang menentukan keberhasilan menyimak, yaitu pembicara, pembicaraan, situasi dan menyimak. Pembicara adalah seseorang yang menyampaikan ide, pesan, atau informasi kepada pendengar melalui lisan. Pembicara harus memiliki kualitas, keahlian, dan kepopulerannya agar memiliki daya tarik tersendiri bagi penyimak. Pembicaraan adalah seseorang yang hendak menyampaikan pesan, isi, materi atau informasi kepada penyimak. Situasi menyimak meliputi waktu untuk menyimak, tempat, suasana, dan peralatan. Tempat yang nyaman, bernuansa belajar, tidak ada gangguan, jauh dari keramaian adalah tempat belajar yang mendukung. Penyimak adalah orang yang mendengarkan dan memahami pesan, isi, materi atau informasi yang disampaikan oleh pembicara dalam situasi menyimak. Dengan menyimak seseorang akan memperoleh pemahaman terhadap ide, pesan atau informasi dari narasumber agar mereka mudah menanggapi peristiwa yang telah terjadi.

Salah satu materi menyimak yang terdapat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD adalah menyimak cerita. Pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas II semester 2 tema 7 kebersamaan terdapat Kompetensi yang hendak dicapai yaitu menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan. Berdasarkan Kompetensi tersebut diharapkan peserta didik untuk memahami isi cerita yang disampaikan oleh guru. Sebab kegiatan menyimak bersifat apresiatif dan reseptif dimana seorang pendidik dan peserta didik memahami apa saja yang terkandung dalam bahan simakan dan memberikan respon atas bahan simakan tersebut. Untuk itu mengajarkan keterampilan

menyimak yang benar sangat diperlukan agar peserta didik mampu mencapai Kompetensi yang telah ditetapkan.

Mustakim (2015:12) dalam Widowati (2016) menyatakan bahwa cerita merupakan gambaran tentang kejadian suatu tempat, kehidupan binatang sebagai lambang kehidupan manusia, kehidupan manusia dalam masyarakat, dan cerita mite yang ada dalam masyarakat. Bercerita merupakan kegiatan yang sudah menjadi kebiasaan masyarakat sejak dulu sampai sekarang. Jika cerita tersebut terlihat mengesankan atau tidak monoton bagi peserta didik. Maka dalam pembelajaran bercerita ini diperlukan media pembelajaran yang menarik dan ruang kelas yang kondusif agar peserta didik menyimak, memperhatikan dan menikmati suatu cerita tersebut, terutama jika cerita tersebut mengesankan bagi mereka.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dilapangan pada tanggal 20 dan 21 Juli 2019 yang dilakukan di UPT SDN 39 Gresik mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya kelas II. Ditemukan faktor bahwa keterampilan menyimak cerita peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia masih mengalami kesulitan. Hal ini disebabkan selama proses pembelajaran berlangsung guru belum maksimal menggunakan media untuk menunjang pembelajaran, kadang juga guru terlalu cepat dalam menyampaikan materi sehingga membuat peserta didik tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran seperti ini dapat mengakibatkan peserta didik sulit memahami isi cerita yang disimakinya.

Saat guru menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia materi menyimak cerita peserta didik terlihat kurang antusias. Masih banyak peserta didik yang ngobrol dengan temannya dan ada juga yang sibuk bermain sendiri, sehingga pembelajaran seperti ini dapat mengakibatkan peserta didik sulit memahami isi cerita dan membedakan watak antar tokoh yang dibacakan oleh guru dan kesukaran jika diminta untuk menceritakan kembali. Hal tersebut dapat dilihat dari pendeknya tulisan peserta

didik. Guru tematik kelas II UPT SDN 39 Gresik hanya memakai media teks bacaan dan belum menggunakan media *shadow puppets*. Padahal penggunaan media dapat membuat antusias peserta didik dan dapat menarik peserta didik untuk menyimak materi cerita Bahasa Indonesia. Media teks bacaan belum tepat untuk jika digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita. Hal ini disebabkan teks bacaan yang digunakan oleh guru untuk bercerita tidak dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tanpa media yang menarik belum bisa merangsang peserta didik untuk meningkatkan keterampilan menyimak.

Kelemahan dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita tersebut, karena hal ini didasarkan hasil wawancara dengan guru tematik UPT SDN 39 Gresik diketahui jika hasil nilai keterampilan dalam menyimak cerita masih rendah yaitu dilihat dari nilai rata-rata peserta didik dalam kegiatan menyimak cerita 65, terlihat dari ketuntasan belajar keterampilan menyimak cerita dari 18 peserta didik yang memperoleh nilai \leq KKM 65 sedangkan 8 peserta didik memperoleh nilai \geq KKM 65 masih banyak dari peserta didik yang belum mencapai nilai KKM. Sehingga peneliti melakukan kerjasama dengan guru untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu upaya yang dapat diberikan peneliti berupa penggunaan media pembelajaran. Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan dipilih atau digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita, antara lain: media audifit, media visual, dan media audiovisual. Melalui media media pembelajaran inilah guru dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk meningkatkan keterampilan menyimak.

Berdasarkan masalah yang ada di UPT SDN 39 Gresik guru dan peneliti sepakat untuk menggunakan media visual yaitu dengan media *shadow puppets* sebagai media penerapan keterampilan menyimak cerita. *Shadow puppets* atau boneka bayang-bayang adalah permainan dengan teknik pendalangan namun

memiliki komponen yang berbeda dengan wayang kulit tradisional menurut Sari dalam (Puspitasari, 2012:3). Dengan menggunakan media *shadow puppets* dapat membantu minat dan perhatian peserta didik agar terfokus pada saat pembelajaran serta membantu peserta didik dengan mudah memahami materi cerita yang disimaknya.

Pada penelitian terdahulu media *shadow puppets* sudah pernah dilakukan oleh Ismayanti (2017) tentang “*Penggunaan Media Shadow Puppet Untuk meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII B SMP N 2 Seririt*”. Hasil penilitiannya mengalami peningkatan hasil belajar dalam menggunakan media *shadow puppets* pada siklus I memperoleh skor rata-rata klasikal 73,2 (baik), sedangkan pada siklus II nilai rata-rata klasikal siswa menjadi 77,5 (baik). Dan penelitian lain dilakukan oleh Sari (2016) tentang “*Pengaruh Pementasan Shadow Puppets Terhadap Kemampuan Baca*”, hasil penilitiannya perhitungan t-test diperoleh nilai $t_{hitung} (3,977) > t_{table} (2,262)$ dan nilai signifikansi $< 0,05$. Berdasarkan penelitian diatas dapat dikatakan bahwa penggunaan media *shadow puppets* dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti terinspirasi untuk menggunakan penelitian media pembelajaran dengan mengangkat judul “*Penggunaan Media Shadow Puppet untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Pada Peserta Didik Kelas II UPT SDN 39 Gresik*”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas peserta didik ketika digunakan media *shadow puppets* dalam pembelajaran?
2. Bagaimana aktivitas guru ketika digunakan media *shadow puppets* dalam pembelajaran?

3. Bagaimana peningkatan keterampilan menyimak cerita peserta didik kelas II UPT SDN 39 Gresik ketika digunakan media *shadow puppets*?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pertanyaan peneliti yang telah dikemukakan dirumusan masalah, maka tujuan peneliti ini yaitu:

1. Mendeskripsikan aktivitas peserta didik ketika menggunakan media *shadow puppet* dalam pembelajaran.
2. Mendeskripsikan aktivitas guru ketika menggunakan media *shadow puppets* dalam pembelajaran.
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan menyimak cerita peserta didik kelas II UPT SDN 39 Gresik ketika menggunakan media *shadow puppets*

D. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian di UPT SDN 39 Gresik, maka manfaat yang dihasilkan dari penelitian media *shadow puppets* pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini, dapat dilihat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis media *shadow puppets* yang digunakan sebagai salah satu upaya dalam menunjang tercapainya keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas II UPT SDN 39 Gresik. Sedangkan secara praktis penggunaan media *shadow puppets* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II UPT SDN 39 Gresik dapat dirasakan secara langsung:

1. Bagi Guru
Dapat memudahkan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar, sehingga peserta didik tidak jenuh dan lebih tertarik dalam proses pembelajaran.
2. Bagi Peserta Didik
Dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk keterampilan menyimak cerita.
3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan khususnya peserta didik UPT SDN 39 Gresik untuk meningkatkan minat dan keterampilan dalam menyimak.

4. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai pertimbangan penelitian sejenis.

E. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, dapat dipertimbangkan kemampuan yang dimiliki, agar pembahasan dalam penelitian ini batasan masalah yang dimaksud Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini fokus pada penggunaan media *shadow puppets*
2. Penelitian ini fokus pada peningkatan keterampilan menyimak cerita.
3. Penelitian ini dilakukan dikelas II semester genap di UPT SDN 39 Gresik pada materi cerita.
4. Penelitian ini dilakukan pada materi Tema 7 Kebersamaan Subtema 1 Pembelajaran 1

F. DEFINISI OPERASIONAL

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat diuraikan definisi dari permasalahan yang diangkat:

1. Media pembelajaran adalah alat bantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih menarik perhatian peserta didik agar menumbuhkan motivasi belajar.
2. *Shadow puppets* adalah permainan dengan teknik pendalangan namun memiliki komponen yang berbeda dengan wayang kulit tradisional.
3. Keterampilan menyimak adalah kegiatan aktif yang dilakukan secara sungguh-sungguh untuk memahami pesan yang terkandung dalam Bahasa simakan yang diperdengarkan secara lisan.