

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran ditinjau dari dua aspek, yaitu pengertian bahasa dan penegertian terminologi. Kata media berasal dari bahasa Latin dan medius yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan pengertian media secara terminologi cukup beragam sesuai dengan sudut pandang pakar media pendidikan. Menurut Sadiman (2005:6) dalam Musfiqon (2015:26) menyatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Robert Heinich dkk (2002:10) dalam Msufiqon (2015:26) dalam bukunya, “*Instructional Media and Technologies for Learning*” menyatakan bahwa media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian tersebut media dapat diartikan sebagai fasilitas komunikasi, yang mampu memperjelas makna antara komunikator dan komunikan.

AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) dalam Arsyad (2017:3) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut Sabri (2005:112) dalam Musfiqon (2015:27) Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Eduaction Association/NEA*) memiliki pandangan yang berbeda. Menurutnya, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan serta instrument yang akan digunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, yang mampu mempengaruhi efektifitas program intruksional.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru yang berguna untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan pokok bahasan yang akan diajarkan, namun menjelaskan pokok bahasan yang belum jelas. Sesuai dengan fungsi media yaitu sebagai penjelas pesan. Salah satu ciri media pembelajaran menurut kemampuannya yakni membangkitkan rangsangan pada indera pengelihatan, pendengaran, perabaan, dan penciuman peserta didik. Sedangkan menurut Angkowo (2007:11) dalam Musfiqon (2015:28) menyatakan bahwa ciri-ciri media dapat dilihat sesuai harganya, ruang lingkup sasarannya, dan control oleh pemakai.

Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2017:15-17) menyatakan ada tiga ciri media yang merupakan sebuah petunjuk mengapa media itu digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan media dimana guru kurang efisien dalam melakukannya.

1) Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu objek atau peristiwa melalui media fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media berupa suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu diubah tanpa mengenal waktu;

2) Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Merupakan transformasi suatu kejadian karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disampaikan kepada peserta didik dalam jangka waktu dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *tipe-lapse recording*, selain kejadian tersebut dapat dipercepat juga dapat diperlambat pada saat menampilkan. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan menggunakan teknik rekaman fotografi;

3) Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media mengharuskan suatu objek kejadian yang ditransportasikan melalui ruang, dengan bersamaan kejadian yang disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relative mengenai kejadian tersebut. Masa ini, distribusi media bukan hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer yang tersebar keseluruh tempat yang diinginkan sewaktu-waktu.

Ketiga ciri diatas merupakan karakteristik media yang digunakan dalam pembelajaran. Terkadang guru harus menyampaikan sesuatu kejadiannya yang terjadi pada masa lampau, ruang dan waktu serta materi yang abstrak. Dengan mempertimbangkan ketiga hal ini guru dapat memilih, menciptakan dan menggunakan media.

Sedangkan menurut Rohani (1997:4) dalam Musfiqon (2015:29-30) menyatakan ciri-ciri umum media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung;
- 2) Media pembelajaran digunakan melalui proses komunikasi intruksional;

- 3) Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam intruksional;
- 4) Media pembelajaran yang memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan;
- 5) Media pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya komponen-komponen dengan menggunakan system intruksional lainnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media Media memiliki arti luas, bukan sebatas alat bantu komunikasi dalam pembelajaran. Namun media juga berkolaborasi dengan metodologi, guru, peserta didik, serta isi pokok bahasan yang akan disampaikan.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Peran media dalam pembelajaran sangat penting untuk keberlangsungan proses kegiatan belajar mengajar dikelas terutama bagi peserta didik. Minat dan motivasi belajar peserta didik dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran didalam kelas yang membosankan dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi peserta didik.

Menurut Pribadi dalam Musfiqon (2015:33) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu memudahkan proses belajar mengajar bagi peserta didik dan guru;
- 2) Menarik perhatian peserta didik lebih besar agar tidak membuat peserta didik monoton dan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran;
- 3) Memberikan pengalaman yang lebih nyata;
- 4) Dapat membangkitkan dunia teori dengan nyata;
- 5) Semua indera peserta didik dapat diaktifkan.

Menurut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2017:20-21) ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual:

- 1) Fungsi *atensi* media visual, fungsi *atensi* yang dimaksud adalah menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik. Melalui media visual ini dapat menenangkan dan mengarahkan peserta didik terhadap pelajaran yang mereka terima;
- 2) Fungsi *afektif* media visual, dapat dilihat dari tingkat kenyamanan peserta didik saat proses pembelajaran. Melalui media visual ini dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik;
- 3) Fungsi *kognitif* media visual, tujuannya untuk memperlancar pencapaian sehingga peserta didik mampu memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam media visual;
- 4) Fungsi *kompensatoris* media visual, memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah menerima informasi.

Sedangkan menurut McKnown dalam Musfiqon (2015:34), ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yaitu dari pendidikan yang menekankan pada intruksional akademis menjadi pendidikan yang memntingkan kebutuhan peserta didik;
- 2) Memberikan kejelasan (*clarification*);
- 3) Membangkitkan motivasi belajar bagi peserta didik;
- 4) Memberikan rangsangan (*stimulation*).

Fungsi media pembelajaran dapat dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri menurut Soeharto (2003:106) dalam Musfiqon (2015:34) yaitu:

- 1) Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar;
- 2) Dengan masuknya audio-visual instruction, media berfungsi memberikan pengalaman kongkrit pada peserta didik;

- 3) Munculnya teori komunikasi yang menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan;
- 4) Adanya penggunaan pendekatan sistem dalam pembelajaran media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran;
- 5) Akhirnya, media bukan hanya berfungsi sebagai alat peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi/pesan pembelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik.

Lebih rinci dan utuhnya bahwa fungsi media pembelajaran menurut Musfiqon (2015:35) untuk:

- 1) Meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran;
- 2) Meningkatkan gairah belajar peserta didik;
- 3) Meningkatkan minat dan motivasi belajar;
- 4) Menjadikan peserta didik berinteraksi langsung;
- 5) Mengatasi modalitas belajar peserta didik yang beragam;
- 6) Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran;
- 7) Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berbagai paparan diatas mengenai fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan indikator materi yang disampaikan oleh peserta didik agar lebih mudah memahami.

Selain memiliki banyak fungsi, manfaat media sebagai saluran untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran secara verbalitas (ceramah) sekaligus merangsang perhatian dan mengaktifkan peserta didik. Penyampaian materi secara verbalitas dapat membuat peserta didik cepat bosan, hal ini disebabkan guru menyampaikan setiap topik pembelajaran secara monoton. Selain membuat peserta didik pasif, interaksi guru dan peserta didik hanya dilakukan satu arah.

Kemp dan Dayton (1985:3-4) dalam Arsyad (2017:25) menyatakan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik;
- 2) Penyampaian materi dalam pembelajaran menjadi lebih baku;
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- 4) Waktu pembelajaran dapat dipersingkat;
- 5) Kualitas pembelajaran mengalami peningkatan;
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja;
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan proses belajar dapat ditingkatkan;
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Sedangkan menurut Sudjana & Rivai (1992:2) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga mampu menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata, menggunakan komunikasi verbal melalui penuturan oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga;
- 4) Peserta didik banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan.

Arsyad (2017:29-30) menyatakan bahwa ada beberapa manfaat praktis media pembelajaran:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas pesan serta informasi sehingga meningkatkan dan memperlancar proses dan hasil belajar;

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang terjadi secara langsung antar peserta didik dan lingkungan, memungkinkan peserta didik belajar sesuai kemampuan dan minat yang dimiliki;
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan mempersingkat waktu;
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman terhadap peserta didik.

Dari uraian pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu mampu memperjelas pesan, memberi rangsangan pada peserta didik, proses belajar lebih bermakna dan menyenangkan.

d. Keiteria Pemilihan Media

Memilih sebuah media pembelajaran sangat penting. Guru perlu menganalisis kriteria-kriteria media pembelajaran. Menurut Arsyad (2017:74-76) kriteria yang perlu diperhatikan saat memilih media:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Media pembelajaran dipilih sesuai dengan tujuan yang dicapai, untuk mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua ranah atau tiga ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

- 2) Tepat dan sesuai dengan isi pelajaran.

Media pembelajaran harus bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar pembelajaran menjadi efektif dan media yang digunakan selaras dan sesuai dengan kebutuhan pembelajara dan kemampuan peserta didik.

- a) Praktis.

Media pembelajaran yang mahal bukan jaminan sebagai media terbaik, guru dituntut untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, dapat digunakan di mana pun kapan pun, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

b) Mampu, menguasai dan terampil menggunakan.

Guru dapat menguasai dan terampil menggunakan media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya, tidak ada artinya jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.

c) Sesuai sasaran.

Media yang dipilih harus sesuai dengan sasarannya agar proses pembelajaran berjalan efektif. Media yang cocok untuk kelas tinggi belum tentu sama efektifnya dengan kelas kecil atau perorangan.

d) Mutu teknis.

Pemilihan media harus memenuhi persyaratan dan teknis tertentu. Seperti, menampilkan informasi harus jelas.

Selain kriteria diatas, Yamin (2007:210) dalam Musfiqon (2015:121) menyarankan pertimbangan dalam media sebagai berikut:

- 1) Media apa yang tersedia? ;
- 2) Berapa lama waktu yang diperlukan untuk mengembangkan progamnya? ;
- 3) Berapa biaya yang diperlukan?.

Kriteria pemilihan media dikembangkan sesuai tujuan yang hendak dicapai, kondisi dan keterbatasan dengan mempertimbangkan kemampuan dan karakteristik media yang bersangkutan. Sementara itu, menurut Rohani (1997:30) dalam Musfiqon (2015:122-124) menyarankan agar setiap kita yang hendak menggunakan dan memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan empat hal yaitu:

1) Pertimbangan produksi

a) Tersedianya bahan (*availability*)

Media akan efektif dalam mencapai tujuan jika tersedia bahan dan berada pada sistem yang tepat.

b) Biaya (*cost*)

Harga yang mahal tidak menjamin penyusunan menjadi tepat, sebaliknya tanpa biaya tidak akan berhasil.

c) Kondisi fisik (*physical condition*)

Contohnya dengan warna yang buram, akan mengganggu kelancaran belajar mengajar.

d) Mudah dicapai (*accessibility to student*)

Pembelian peralatan hendaknya dwifungsi, yaitu guru mampu menggunakannya, serta peserta didik juga mudah mencerna pelajaran

e) Dampak emosional (*emotional impact*)

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media mempunyai nilai estetika agar lebih menarik dan mampu menumbuhkan motivasi belajar.

2) Pertimbangan peserta didik

a) Watak peserta didik (*student characteristics*)

Guru mampu memahami tingkat kematangan latar belakang peserta didik. Sehingga guru mampu menentukan pilihan media yang sesuai dengan karakter peserta didik, meliputi masalah tingkat kematangan peserta didik secara komprehensif (kesatuan menyeluruh).

b) Sesuai dengan peserta didik (*student relevance*)

Bahan yang relevan akan memberi dampak positif dalam mencapai tujuan belajar, pengaruhnya akan meningkatkan pengalaman peserta didik, pengembangan pola pikir, analisis pembelajaran, serta mampu menceritakan kembali (pokok bahasan yang telah disampaikan) dengan baik.

c) Keterlibatan peserta didik (*student involvement*)]

Bahan yang disajikan mampu memberikan kemampuan peserta didik dan keterlibatan peserta didik secara fisik dan mental untuk meningkatkan potensi belajar peserta didik.

3) Pertimbangan isi

a) *Curiculair-relevance*

Penggunaan media harus sesuai dengan isi kurikulum, tujuan harus diperjelas, perlu direncanakan dengan baik.

b) *Content-soundness*

Bahan yang diprogram (softwere) siap pakai/bahan jadi, namun bahan jadi tersebut mungkin belum cocok dan mungkin sudah tidak up to date.

c) *Content-presentation*

Isi tepat dan sesuai dengan kebutuhan, serta cara menyajikan harus benar.

4) Pertimbangan guru

a) *Teacher utilization*

Guru mampu mempertimbangkan dari segi kemanfaatan media yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan.

b) *Teacher peace of mind*

Media yang digunakan mampu memecahkan problem, jangan menimbulkan masalah. Maka perlu observasi dan *review* bahan sebelum disajikan.

Dari uraian beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa memilih sebuah media harus mempertimbangkan optimalisasi pencapaian tujuan pembelajaran. Tidak ada ketentuan baku dalam pemilihan sebuah media tidak ada media yang paling bagus dan jelek. Kriteria pemilihan media harus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

e. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik, dilihat dari penggunaannya, pembuatannya, sasarannya, dan keampuhannya. Karakteristik sebuah media dan pemilihan media menjadi penentu strategi pembelajaran. Jika guru kurang memahami karakteristik media tersebut, akan mengalami kesulitan dan akan bersikap spikulatif. Arsyad (2017:79-100) mengungkapkan macam-macam media pembelajaran yaitu:

1) Media berbasis manusia

Merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirim dan mengomunikasikan pesan atau informasi.

2) Media berbasis cetakan

Merupakan media paling umum bisa berupa buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.

3) Media berbasis visual

Merupakan media yang memegang peran penting dalam proses pembelajaran.

Media visual bisa berupa:

(a) *gambar representasi* berupa gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya benda.

(b) *diagram* melukiskkan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi

(c) *grafik* seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecendrungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

4) Media berbasis audio-visual

Merupakan media yang menggabungkan penggunaan suara, salah satu yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *stayboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian.

5) Media berbasis computer

Merupakan media yang memiliki fungsi berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan *Computer-Managed Instruction (CMI)* dan mendukung pembelajaran dan pelatihan dikenal dengan *Computer-Assisted Intrucstion (CAI)*.

6) Perpustakaan sebagai sumber belajar

Perpustakaan menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sekolah, perpustakaan merupakan sarana akademis. Perpustakaan memiliki banyak manfaat bukan hanya untuk peserta didik saja namun untuk mahasiswa bahkan masyarakat guna untuk memeproleh informasi di berbagai bidang keilmuan baik akademis maupun rekreasi.

Sedangkan menurut Musfiqon (2015:102-113) menyatakan bahwa media dibagi menjadi dua macam yaitu media proyeksi dan media non proyeksi.

1) Media proyeksi

Media proyeksi menurut Sabri (2005:116) dalam Musfiqon (2015:102) merupakan media yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Maksudnya, penggunaan media ini tergantung pada alat bantu proyektor yang menghubungkan dan menyampaikan pada penerima pesan. Media proyeksi ini berbagai macam, antara lain:

- a) Proyektor Transparansi/ Over Head Proyektor;
- b) Film;
- c) Film bingkai (slide);
- d) Film rangkai (film strip);
- e) Proyektor tidak tembus pandang (Opaque Projector).

2) Media non proyeksi (Non Projected Media)

Media non proyeksi merupakan media yang penggunaannya tidak memerlukan bantuan alat proyektor. Media ini digunakan secara mandiri tanpa memerlukan bantuan alat atau sarana lainnya. Media non proyeksi ini banyak digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran non proyeksi antara lain:

- a) Wallsheets;
- b) Buku cetak;
- c) Papan tulis.

Dari berbagai media, disini penulis memakai media berbasis visual *gambar representasi* dimana media ini menurut penulis sangat mendukung dalam proses pembelajaran.

2. Media Shadow Puppets

a. Pengertian Media *Shadow Puppets*

Media *shadow puppets* ini dapat dijadikan media pembelajaran maupun alat permainan edukatif. Media *shadow puppets* merupakan permainan yang berupa wayang boneka bayang, seiring perkembangan zaman *shadow puppets* disebut wayang kulit yang digunakan oleh

kalangan luar negeri sebagai permainan yang mampu dimainkan oleh anak-anak.

“Shadow play has been around in many parts of Asia since ancient times in various cultures and languages. Shadow Play (or Wayang Kulit in Malay) is one of the most ancient shadow play theatres in Malaysia and one of the well-known traditional storytelling methods Puppet show is a popular form of entertainment and education throughout the world, used to teach morals and values to the audience in traditional societies” pendapat dari Dolhalit (dalam Sari, 2016:21)

Sedangkan menurut Nakamura (2007: 3) dalam Sari (2016:21), *Indonesian Wayang Kulit combines leather shadow puppets, narration, humor and music to create a highly entertaining performance that lasts several hours.* Indonesia Wayang Kulit menggabungkan wayang kulit, narasi, humor dan musik untuk menciptakan kinerja yang sangat menghibur yang berlangsung beberapa jam. Sementara itu, Nurgiyantoro (2011:2) dalam Sari (2016:22) Cerita wayang merupakan salah satu jenis sastra tradisional yang masih populer dan memasyarakat hingga kini. Cerita wayang disebut sebagai sastra atau cerita tradisional karena telah amat lama menjadi milik bangsa dan mewaris secara turun-temurun kepada tiap generasi terutama secara lisan khususnya pada masyarakat Jawa.

Cerita yang disampaikan dengan menggunakan media *shadow puppets* bukanlah cerita wayang namun cerita anak yang disesuaikan dengan kegemaran peserta didik sesuai usia. *In wayang authoring children are able to compose a story by using digital puppets, save, and share it* (Dolhalit dkk, 2013: 28). Wayang anak dapat ditulis dengan menggunakan boneka digital, menyimpan, dan membaginya atau memainkannya. Sekarang ini media rakyat dipakai dalam bentuk seperti teater, drama, dan pedalangan atau pewayangan dalam pendidikan (Arif

dan Napitulu dalam Wahyu Puspitasari, 2012: 14). Menurut Rasyid dalam Puspitasari (2012: 15) mendefinisikan boneka bayang-bayang (shadow puppets) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut.

Dari uraian pendapat mengenai media shadow puppets diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media shadow puppets merupakan jenis boneka bayang-bayang yang diproyeksikan sehingga muncul gerak bayang-bayang dalam setiap tokoh boneka tersebut dan selanjutnya akan dipertunjukkan kepada peserta didik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Shadow Puppets*

Media *shadow puppets* merupakan media pembelajaran yang terbilang unik, lucu, kreatif dan bertradisi

Sekaligus merupakan unsur kebudayaan Indonesia dan bentuk wajahnya yang unik tampak dalam setiap figur membuat media *shadow puppets* memiliki berbagai kelebihan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Selain memiliki banyak kelebihan media pembelajaran shadow puppets ini juga memiliki kekurangan. Menurut Ahmad (2007:9-10) menyatakan bahwa media *shadow puppets* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan dari media shadow puppets adalah:
 - a) Media mudah dibuat, praktis, dan murah;
 - b) Bentuknya unik dan menarik;
 - c) Mudah dalam penggunaan;
 - d) Mengasah kreatifitas anak.
- 2) Kekurangan dari media *shadow puppets* adalah:
 - a) Tidak semua orang bisa menggunakan media *shadow puppets* karena dalam penggunaannya seorang guru harus memiliki

kemampuan dalam bercerita, jika tidak tujuan dari media ini tidak akan berjalan sesuai tujuan dicapai.

c. Cara Pembuatan Media *Shadow Puppets*

Untuk membuat media *shadow puppets* ada beberapa bahan dan alat yang diperlukan dalam pembuatan media *shadow puppets*. Mendapatkan alat dan bahan untuk membuat media *shadow puppets* tidaklah susah dan sulit. Alat yang digunakan antara lain pensil, penggaris, senter, gunting dan stik kayu. Selain alat ada beberapa bahan yang perlu disiapkan terlebih yaitu kertas hitam, kardus dan lem.

Proses pembuatan media *shadow puppets* juga mudah. Pertama menyiapkan bahan yang akan dibutuhkan, selanjutnya membuat sketsa gambar tokoh yang ada dalam materi cerita. Setelah menggambar kemudian menggunting sketsa gambar tokoh tersebut. Letakkan potongan gambar sketsa pada stik kayu, lalu cek dengan cahaya senter media *shadow puppets* sudah siap digunakan.



Sumber dokumen pribadi

Gambar 2.1 media *shadow puppets*

d. Penerapan Media *Shadow Puppets* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita

Media *shadow puppets* merupakan permainan yang berupa wayang boneka bayang, seiring perkembangan zaman *shadow puppets* disebut wayang kulit yang digunakan oleh kalangan luar negeri sebagai permainan yang mampu menarik perhatian anak. Terdapat beberapa

gambar yang hakikatnya untuk mengespresikan tokoh yang ada dalam cerita yang akan disampaikan oleh guru.

Penggunaan media *shadow puppets* ini diterapkan pada tema 7 kebersamaan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media dapat mengacu keberhasilan dalam proses belajar. Dengan adanya media *shadow puppets* ini, dapat menumbuhkan visualisasi imajinasi peserta didik sehingga lebih termotivasi.

Media *shadow puppets* ini akan dimainkan oleh guru dan peserta didik akan melihat pertunjukan tersebut. Dalam memainkan media *shadow puppets* ini guru harus memiliki kemampuan baca yang baik dan harus memiliki daya imajinasi agar bisa memainkan dan menjiwai beberapa peran, dan media *shadow puppet* ini dipentaskan oleh guru dan guru sebagai dalang dalam proses pembelajaran tersebut.

3. Cerita

a. Pengertian Cerita

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. Mustakim (2015:12) dalam Widowati (2016) menambahkan bahwa cerita mempunyai makna luas jika ditinjau dari segi bentuk dan isi cerita. Bentuk cerita ada yang dimaknai bahwa cerita adalah fantasi atau khayalan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat (floklore), cerita dalam imajinasi penulis atau pengarang (fiction), dan cerita yang benar-benar terjadi misalnya sejarah (history). Sedangkan isi dari sebuah cerita bisa berupa tentang kepahlawanan, pengetahuan, keagamaan, dan suka duka pengarang.

Sedangkan menurut para ahli lain Bahri (2005:17) dalam Widowati (2016) cerita merupakan sarana untuk menyampaikan sebuah ide atau pesan melalui serangkaian penataan baik dengan tujuan agar pesan mudah diterima dan memberi dampak luas pada sasaran atau penyimak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita merupakan karya sastra yang berisi pengalaman, pikiran, perasaan yang dikarang oleh penulis yang bertujuan agar pesan dapat diterima dengan mudah.

b. Unsur cerita

Menurut Rosdiana (2009:6.17-6.24) dalam Widowati (2016) menyebutkan bahwa unsur intristik cerita yaitu:

a) Tema

Tema merupakan gagasan, ide atau pikiran utama yang mendasari sebuah cerita.

b) Amanat

Amanat merupakan pesan yang disampaikan oleh pengarang kepada pembaca.

c) Tokoh

Tokoh merupakan satuan individu yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam sebuah peristiwa yang ada di dalam cerita. Tokoh disini bisa berwujud manusia, binatang, atau benda yang menyerupai manusia.

d) Latar atau setting

Latar atau setting mempunyai keterkaitan dengan tempat, waktu, dan suasana yang ada dalam cerita. Latar tempat menunjukkan sebuah tempat dimana terjadinya peristiwa yang ada dalam cerita tersebut. Latar waktu menunjukkan kapan berlangsungnya peristiwa yang terjadi dalam cerita tersebut. Latar

suasana menunjukkan bagaimana suasana saat peristiwa dalam cerita tersebut.

e) Alur

Alur merupakan jalannya sebuah cerita yang disajikan sesuai dengan urutan waktu.

f) Sudut pandang atau *point of view*

Sudut pandang atau *point of view* digunakan pengarang dalam menciptakan cerita agar memiliki satu kesatuan. Sudut pandang ini dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) Sudut pandang orang pertama yaitu pengarang menempati diri sebagai tokoh sentral yang bercerita tentang dirinya atau pengalaman pribadinya.
- 2) Sudut pandang orang ketiga yaitu pengarang harus bertindak sebagai pencerita dan tidak berada didalam cerita.

g) Gaya

Gaya dalam penggunaan bahasa yang digunakan dalam cerita ditujukan untuk siapa.

Pendapat ini sejalan dengan pendapat diatas, Nurgiyantoro (2013:221) menyatakan bahwa unsur sebuah cerita terdiri atas dua macam yaitu unsur intristik dan unsur ekstristik. Unsur intristik merupakan unsur pembangun cerita yang berasal dari dalam, yaitu:

a) Tokoh

Nurgiyantoro (2013:222) menyampaikan bahwa tokoh dalam sebuah cerita merupakan perilaku yang dikisahkan dalam perjalanan hidupnya dalam cerita. Sedangkan menurut Supriyadi (2002:59) dalam Widowati (2016) menyatakan tokoh dalam cerita yang membawa amanah atau pesan baik adalah tokoh protagonis, sedangkan tokoh yang memiliki sifat jahat disebut tokoh antagonis.

b) Alur cerita

Nurgiyantoro (2013: 237) menyatakan bahwa alur dipahami menjadi rangkaian peristiwa yang terjadi berdasarkan sebab akibat. Sedangkan menurut Supriyadi (2006:60) mendeskripsikan bahwa alur atau plot merupakan rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dalam suatu cerita.

c) Tema

Lukens dalam Nurgiyantoro (2013: 260) menyatakan bahwa tema merupakan gagasan yang mengikat. Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2013:249) menambahkan bahwa tema merupakan dasar pengembangan sebuah cerita.

d) Latar

Nurgiyantoro (2013:249) menyatakan bahwa latar atau setting merupakan lokasi dimana cerita itu terjadi, kapan cerita itu terjadi, waktu, dan lingkungan sosial budaya.

e) Moral

Nurgiyantoro (2013:265) menyatakan bahwa moral merupakan sesuatu yang disampaikan kepada pembaca, misalnya: bermanfaat bagi kehidupan, bermakna positif, dan mendidik.

f) Sudut pandang

Abrams dalam Nurgiyantoro (2013:269) menyatakan bahwa sudut pandang merupakan pandangan pengarang sebagai sarana untuk menampilkan tokoh, tindakan, latar, dan peristiwa.

g) *Style* atau gaya penceritaan

Nurgiyantoro (2013:237) menyatakan bahwa *style* berkaitan dengan masalah pilihan berbagai aspek kebahasaan yang digunakan dalam sebuah teks cerita.

Sedangkan unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada diluar teks cerita contohnya pandangan hidup, jati diri pengarang yang memiliki

ideology, kondisi kehidupan social-budaya masyarakat yang dijadikan sebagai latar cerita dan lain-lain.

c. Manfaat cerita

Menurut Musfiroh (2005:95-115) dalam Widowati (2017) mengemukakan manfaat sebuah cerita yang dipandang dari berbagai aspek, yaitu:

a) Membantu dalam pembentukan pribadi dan moral

Cerita merupakan hal yang sangat efektif untuk membentuk pola pikir dan perilaku seorang anak. Seorang anak yang biasa menyimak cerita, dalam diri mereka akan tumbuh pribadi yang hangat sekaligus memiliki kecerdasan interpersonal. Serta, dengan menyimak cerita mampu mendorong perkembangan moral anak.

Hal ini disebabkan bahwa didalam sebuah cerita biasanya terkandung perilaku yang baik maupun perilaku yang buruk. Misalnya perilaku yang baik dapat dimaksudkan agar peserta didik dapat meniru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan perilaku yang buruk dapat dimaksudkan agar peserta didik dapat menghindari dan tidak meniru perbuatan tersebut.

b) Menyalurkan kebutuhan imajinasi

Seorang anak membutuhkan penyaluran imajinasi mengenai berbagai macam hal yang muncul didalam pikiran mereka. Pada saat menyimak cerita imajinasi yang ada pada diri anak pada saat menyimak cerita bakal berpengaruh positif terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah secara kreatif.

c) Memacu kemampuan verbal

Pada saat menyimak sebuah cerita, anak dapat belajar mengucapkan bunyi yang bermakna dengan benar, sehingga mereka dapat menyusun kata-kata yang logis dan mudah dipahami. Hal ini menjadikan anak terdorong untuk senang bercerita dan berbicara.

d) Merangsang minat baca

Menyimak cerita mampu menjadi cara yang sangat efektif untuk menstimulus anak agar anak gemar membaca.

e) Membuka cakrawala pengetahuan

Menyimak cerita bakal menambah pengetahuan seorang individu mengenai hal yang belum diketahui. Misalnya bahan simakaan cerita anak berupa cerita yang memiliki karakteristik budaya, sehingga anak mampu mengenal nama-nama tempat, kebiasaan masyarakat yang tinggal didaerah tertentu, bahasa yang digunakan, dan hal lain yang belum diketahui oleh anak.

4. Keterampilan Menyimak cerita

a. Keterampilan Menyimak

Menurut Papalia (dalam Saddahono dan Slamet 2014:12) menyatakan bahwa kegiatan berbahasa manusia yang sangat mudah dikenal adalah bahasa lisan, komunikasi verbal, serta berbicara merupakan komunikasi yang paling efektif dan efisien. Meskipun seperti itu, seseorang dikatakan sebagai pembicara apabila ada yang mendengarnya, dan juga sebaliknya seseorang bisa jadi pendengar jika ada pembicaranya.

Diibaratkan mata uang kertas dan mata uang logam, tidak bisa dikatakan salah satunya lebih penting dari lainnya, terutama dalam proses komunikasi, saling bertukar informasi, saling berganti peran, dan saling memahami yang diungkapkan oleh lawan bicara. Suatu saat, satu pihak sebagai pembicara yang berfungsi mengirim pesan, dan pada saat lain satu pihak sebagai penyimak yang berfungsi penerima pesan. Ada beberapa hal yang bisa dilontarkan kepada orang lain, seseorang yang ditanya harus (1) mengerti isi yang disampaikan oleh pembicara, (2) memikirkan jawaban yang benar dan tidak menyinggung hati

pembicara, (3) mengucapkan kata untuk menjawab pertanyaan pembicara.

Menyimak (listening) dikatakan sebagai kegiatan berbahasa reseptif dalam suatu kegiatan bercakap-cakap (talking) dengan medium pandang (visual). Bercakap-cakap memiliki ciri interaktif namun tidak semua wacana lisan bersifat interaktif atau timbal balik (reciprocal). Contoh wacana lisan tidak timbal balik, wacana disaksikan disuatu tempat Bandar udara. Operator mengumumkan, *Para calon penumpang pesawat terbang Garuda dengan nomer penerbangan 708 yang menuju Bali, dipersilahkan masuk! Terima kasih.*

Selesai mendengarkan pengumuman, calon penumpang bergegas menuju pintu masuk bandara. Ini menunjukkan bahwa mereka (pendengar) yang dalam hal ini adalah calon penumpang, berperan aktif dalam memahami wacana tersebut.

Menurut Rusel & Rusell (1959) dalam Tarigan (2015:30) menyatakan bahwa menyimak memiliki makna mendengarkan dengan penuh pemahaman dan perhatian serta apresiasi. Sedangkan menurut Tarigan (2015) menyimak merupakan kegiatan mendengarkan lambang secara lisan dengan perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi untuk mendapatkan informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara.

Berdasarkan pengertian menyimak menurut beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan proses kegiatan mendengar dengan penuh perhatian, penuh pemahaman, apresiasi serta interpretasi agar mampu memperoleh informasi dan memahami makna yang disampaikan oleh pembicara.

b. Tahap-tahap Menyimak

Kegiatan menyimak pada peserta didik memiliki sembilan tahap menurut Strickland dalam Tarigan (2015:31-32), yaitu:

- a) Menyimak berkala, pada tahap ini peserta didik terlibat secara langsung dengan guru mengenai materi cerita yang disampaikan oleh guru.
- b) Menyimak dengan sedikit perhatian, pada tahap ini sebagian peserta didik mengalami gangguan dari teman sebangku atau sederet sehingga membuat peserta didik mengalami selingan perhatian diluar materi yang telah disampaikan oleh guru.
- c) Setengah menyimak, pada tahap ini guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengutarakan serta mengeksperikan isi hati yang dipendam
- d) Menyimak serapan, pada tahap ini peserta didik yang sudah mengetahui isi materi yang disampaikan guru dikelas yang diulang kedua kalinya, peserta didik bersifat pasif dan sedikit respon.
- e) Meyimak sekali-kali, pada tahap ini peserta didik hanya memperhatikan kata yang biasa, yang menarik saja, yang telah diungkapkan oleh guru.
- f) Menyimak asosiatif, pada tahap ini peserta didik hanya menghubungkan dengan pengalamannya pribadi yang mengakibatkan penyimak tidak memberi sedikit reaksi yang disampaikan guru.
- g) Menyimak dengan reaksi berkala, pada tahap ini guru mengajukan sebuah pertanyaan mengenai materi yang disampaikan.
- h) Menyimak seksama, pada tahap ini peserta didik bersungguh-sungguh memperhatikan materi yang disampaikan guru.
- i) Menyimak aktif, pada tahap ini peserta didik mendapatkan informasi yang disampaikan oleh guru dikelas.

Perbedaan tahap menyimak menurut Tarigan (2015:63) mengungkapkan bahwa ada beberapa tahap menyimak, sebagai berikut:

- a) Tahap mendengar (*hearing*), peserta didik mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru didepan kelas dengan menggunakan media *shadow puppets*.
 - b) Tahap memahami (*undersmtanding*), peserta didik mampu memahami isi bacaan cerita yang disampaikan oleh guru dengan cara mengingat, dan menangkap isi simakan, yang disampaikan oleh guru, agar ketika guru memberi sebuah pertanyaan terkait dengan materi cerita peserta didik mampu menjawab dengan benar.
 - c) Tahap menginterpretasi (*interpreting*), sebagai penyimak yang cermat dan teliti peserta didik bukan hanya memahami isi materi yang disampaikan oleh guru namun mampu menafsirkan isi materi yang disampaikan oleh guru.
 - d) Tahap mengevaluasi (*evaluating*), peserta didik diajak untuk berdiskusi mengenai isi materi cerita yang telah disimaknya. Mereka bisa menilai suatu pendapat serta gagasan mengenai kelemahan dan keunggulan yang dikemukakan oleh guru.
 - e) Tahap menanggapi (*responding*), peserta didik menyerap dan menerima pendapat serta gagasan yang disampaikan oleh guru.
- Dari uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa

c. Jenis-jenis Menyimak

Tujuan umum menyimak adalah mendapatkan sebuah informasi, memahami isi, dan menangkap makna komunikasi yang telah disampaikan oleh guru. Disamping ada tujuan umum terdapat pula tujuan khusus yang mengakibatkan adanya jenis-jenis menyimak. Menurut Tarigan (2015: 37-59) ada dua macam jenis menyimak, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

1) Menyimak ekstensif

Menyimak ekstensif adalah kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu bahasan, juga

tidak dibatasi dengan ketentuan yang mengikat. Ciri-ciri menyimak ekstensif yaitu (a) Materi simakan berubah-ubah sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat. (b) Bahasa yang dipakai bersifat fleksibel. (c) Tempat menyimak ekstensif bebas. (d) Suasana santai dan nyaman. (e) Pembicara bergantian, maksudnya setelah menjadi pembicara akan menjadi penyimak. Ada beberapa jenis kegiatan menyimak ekstensif antara lain:

- a) Menyimak sosial merupakan kegiatan menyimak secara langsung dalam ruang lingkup lingkungan sekitar, dalam situasi menyimak sosial ini saling mendengarkan satu dengan lainnya dan saling memberi respon yang baik. Menyimak sosial mencakup beberapa hal, yaitu: (1) menyimak dengan sopan santun serta penuh perhatian mengenai obrolan dalam situasi menyimak; (2) menyimak dengan memahami peran pembicara dan peran penyimak dalam komunikasi; (3) menyimak dengan tingkat bahasa yang digunakan pada masyarakat setempat.
- b) Menyimak sekunder merupakan kegiatan menyimak yang disengaja dan tidak secara kebetulan. Menyimak sekunder ini dominan dengan kegiatan mendengar. Misalnya, peserta didik sedang membaca materi cerita sambil mendengarkan musik tari-tarian rakyat dari halaman sekolah. Fokus peserta didik adalah belajar, sedangkan fungsi musik adalah pengiring untuk membaca. Peserta didik akan betah beberapa jam, karena ada pengiring musik.
- c) Menyimak ekstensif, merupakan kegiatan menyimak secara kebetulan serta memiliki nilai keindahan didalamnya. Menyimak ekstensif ini mencakup: (1) menyimak sebuah musik, puisi, radio dan rekaman. (2) menikmati sebuah cerita, puisi, irama yang dibacakan oleh guru atau pembicara lainnya.

Menyimak estetis ini dilakukan untuk memenuhi kesenangan dan hiburan bagi penyimaknya. Penanaman menyimak ekstensik perlu ditanamkan sejak dini, agar mengarah pada apresiasi sastra.

- d) Menyimak pasif, merupakan kegiatan menyimak dengan menyerap pokok bahasan tanpa sadar. Ada beberapa ciri menyimak pasif, yaitu: (1) penyimak kurang memperhatikan pokok bahasan. (2) Penyimak tidak menyadari arti pentingnya menyimak. (3) Penyimak tidak akan mendapatkan informasi dari pokok bahasan yang disimak. Yang perlu dilakukan agar tidak menjadi penyimak yang pasif, yaitu: (1) memberikan jangka waktu yang cukup untuk menyimak. (2) Membutuhkan suasana yang santai. (3) Memberikan waktu yang cukup untuk berfikir. (4) Menghindari gangguan, khususnya gangguan suara.

2) Menyimak intensif

Menyimak intensif adalah kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih mendalam untuk memahami makna yang dikehendaki serta perlu dikontrol, diawasi dan dibimbing langsung oleh guru atau pengawas dan bersifat terarah.

Beberapa jenis kegiatan menyimak intensif antara lain:

- a) Menyimak kritis, merupakan kegiatan menyimak untuk mencari atau meneliti sebuah kesalahan atau kekeliruan, kekurangan pokok bahasan yang disimak dengan alasan yang logis. Yang mencangkup kegiatan menyimak kritis ialah; (1) mengamati pokok bahasan. (2) Menentukan alasan atas pertanyaan ‘mengapa ia menyimak?’ (3) Meneliti serta memahmi materi simak, khususnya sebuah ide atau gagasan. (4) Penyimak mampu membedakan fakta dan fantasi. (5) Penyimak mampu menarik kesimpulan dari materi simakan. (6) Penyimak mampu

mengambil keputusan dari kegiatan menyimak. (7) Menentukan jawaban pertanyaan penyimak saat kegiatan menyimak. (8) Menemukan informasi baru atau informasi tambahan dari pokok bahasan. (9) Penyimak mampu menafsirkan ungkapan, idiom majas, dan bahasa yang belum umum di dalam menyimak. (10) Penyimak bersikap objektif dan evaluatif untuk menentukan kesalahan atau kekeliruan, serta kekurangan.

- b) Menyimak konsertatif, merupakan kegiatan menyimak dengan memusatkan perhatian pada bagian tertentu dengan menekankan aspek pemahaman. Ada beberapa macam tujuan menyimak konsertatif, yaitu: (1) Mengikuti petunjuk. (2) Mencari hubungan klasifikasi antar komponen menyimak. (3) Memperoleh butir informasi. (4) Mendapatkan pemahaman dan pengertian. (5) Memahami persoalan penting. (6) Menemukan ide atau gagasan dari pokok bahasan. (7) Mencatat dan mengurututkan fakta penting.
- c) Menyimak kreatif, merupakan kegiatan menyimak bertujuan untuk merekonstruksi imajinatif pokok bahasan yang disimak. Ada beberapa macam tujuan menyimak kreatif, yaitu: (1) Penyimak mampu menirukan bahasa yang disimaknya. (2) Penyimak mampu mengemukakan ide atau gagasan yang sama dengan bahasa yang berbeda. (3) Penyimak mampu menelaah pesan yang didapatkan saat kegiatan menyimak. (4) Penyimak mampu menyusun kembali petunjuk yang telah dikemukakan oleh pembicara.
- d) Menyimak eksplorasif, merupakan kegiatan menyimak intensif bertujuan untuk menjelajah atau menemukan sesuatu yang lebih terarah dan lebih sempit. Kegiatan menyimak eksplorasif ini menekankan pada aspek menyelidik. Ada beberapa macam

tujuan menyimak eksplorasif, yaitu: (1) Penyimak mampu menemukan gagasan baru. (2) Penyimak diharapkan mampu mencari informasi tambahan. (3) Penyimak mampu menemukan topik atau pokok bahasan yang baru untuk dikembangkan.

e) Menyimak interogatif, merupakan kegiatan menyimak yang sejenis dengan kegiatan menyimak intensif, disini penyimak menuntut sesuatu dari pembicara karena penyimak akan mengajukan sebuah pertanyaan kepada pembicara. Ada beberapa macam tujuan menyimak inogratif, yaitu: (1) Penyimak mengharapkan memperoleh informasi dari pokok bahasan. (2) Penyimak mengharapkan ide baru (3) Penyimak mengharapkan keaslian pokok bahasan.

f) Menyimak selektif, merupakan kegiatan menyimak dengan memilih bahasa, topik, ide, yang sesuai dengan keinginan menyimak. Ada beberapa macam tujuan menyimak selektif, yaitu: (1) Menyimak dengan seksama pada bagian tertentu. (2) Menyimak dengan memperhatikan topik tertentu. (3) Menyimak dengan memperhatikan ide tertentu. Selain memiliki beberapa tujuan menyimak selektif, ada beberapa macam fungsi menyimak selektif, yaitu: (1) Menyimak lagu yang digemari (2) Menyimak bahasa asing dari pembicara. (3) Menyimak bunyi bahasa yang hampir sama.

Berdasarkan pendapat penulis mengenai keterampilan menyimak cerita yang telah dipaparkan di muka, maka menyimak cerita termasuk ke dalam menyimak intensif dengan jenis menyimak kreatif. Dapat dijelaskan bahwa kegiatan menyimak yang dibacakan oleh guru dengan menggunakan media *shadow puppets* ini perlu pengawan. Peserta didik juga membutuhkan kosentrasi untuk menyimak cerita yang disampaikan oleh guru, agar peserta didik mampu mengapreasikan isi

cerita. Dengan memahami bahan simakan, yaitu cerita peserta didik dapat terhibur dan memperoleh informasi. Sehingga membuat peserta didik memahami dan mengapresiasi bahan simakan dengan baik.

d. Tujuan Menyimak

Tarigan (2015:59-62) menyatakan ada beberapa macam tujuan menyimak, yaitu:

- 1) Memperoleh informasi, penyimak yang baik akan memperoleh informasi, pengetahuan dari pokok bahasan yang disimaknya, menyimak bertujuan untuk belajar;
- 2) Menganalisis informasi, penyimak yang baik mampu menguraikan informasi atau fakta dengan menggunakan teknik yang dimiliki;
- 3) Mengevaluasi informasi, setelah menganalisis informasi penyimak mampu mengevaluasi informasi untuk menentukan kebenaran;
- 4) Mendapatkan inspirasi, penyimak memperoleh ide atau gagasan baru yang bisa digunakan untuk kegiatan lainnya;
- 5) Menghibur diri, banyak orang menyimak hanya untuk mendapatkan hiburan.

Berbeda dengan pendapat Tarigan diatas, Gary T. Hunt (1981:4) dalam (Sadahhono dan Slamet 2014:22) menyatakan tujuan menyimak, yaitu:

- 1) Memperoleh informasi yang bersangkutan;
- 2) Lebih efektif dalam hubungan pribadi dalam kehidupan sehari-hari di rumah, tempat kerja, dan ruang lingkup masyarakat;
- 3) Mengumpulkan data agar menarik kesimpulan yang logis;

4) Memberikan respons terhadap segala hal yang didengar.

Berbeda juga dengan pendapat yang dikemukakan diatas, Lilian M. Logan (1972:42) dalam (Sadahhono dan Slamet 2014:22) menyatakan beberapa tujuan menyimak, yaitu:

- 1) Mendapatkan pengetahuan dari pokok bahasan yang disampaikan oleh pembicara, dengan kata lain tujuan menyimak untuk belajar;
- 2) Menikmati materi pokok bahasan (pagelaran) terutama dalam bidang seni, dengan kata lain tujuan menyimak untuk menikmati keindahan audial;
- 3) Menilai bahasan pokok simakan yang disampaikan oleh pembicara, dengan kata lain tujuan menyimak untuk mengevaluasi;
- 4) Menikmati dan menghargai pokok bahasan yang disimak. Misalnya menyimak cerita, menyimak puisi, menyimak musik, menyimak lagu, dialog, diskusi serta sebagainya;
- 5) Mengomunikasikan gagasan, ide, serta perasaan terhadap orang lain. Dengan kata lain tujuan menyimak sebagi penunjang dalam mengomunikasikan ide atau gagasan;
- 6) Membedakan bunyi tepat, bunyi distingtif (membedakan arti) dan bunyi tidak distingtif;
- 7) Memecahkan masalah secara kreatif dan analitis dengan masukanyang disimaknya;
- 8) Menyakinkan diri sendiri terhadap suatu masalah dan pendapat yang diragukan, dengan kata lain menyimak persuasif.

Senada juga dengan pendapat yang dikemukakan sebelumnya, Djago Tarigan (1991:5-6) menyebutkan tujuan menyimak, yaitu:

- 1) Untuk mendapatkan fakta dengan mendengarkan radio, televisi, menyampaikan makalah, percakapan;
- 2) Untuk menganalisis fakta yang berlangsung secara konsisten saat proses kegiatan menyimak;

- 3) Untuk mengevaluasi fakta yang disampaikan oleh pembicara;
- 4) Untuk mendapatkan inspirasi dari pembicara;
- 5) Untuk menghibur diri bagi orang yang lelah, letih, dan jenuh;
- 6) Untuk meningkatkan kemampuan berbicara.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan menyimak adalah memperoleh sebuah informasi, memahami pokok bahasan yang disampaikan oleh pembicara, dan menghibur.

Sedangkan ahli lain Webb dalam Tarigan (2015:104) mengemukakan bahwa ada faktor yang mempengaruhi dalam kegiatan menyimak, yaitu:

- 1) Pengalaman;
- 2) Pembawaan;
- 3) Sikap atau pendirian;
- 4) Motivasi;
- 5) Perbedaan jenis kelamin.

Ada pula ahli lain Logan dalam Tarigan (2015:105) yang mengemukakan faktor yang berpengaruh dalam menyimak, yaitu:

- 1) Faktor lingkungan;
- 2) Faktor fisik;
- 3) Faktor psikologis;
- 4) Faktor pengalaman.

Dari ketiga pendapat ahli ada persamaan dan perbedaan mengenai faktor yang mempengaruhi kegiatan menyimak. Dari ketiga ahli dapat disimpulkan bahwa faktor pengaruh menyimak menurut Tarigan (2015:105-115) yaitu:

- 1) Faktor fisik, sangat berpengaruh terhadap keberhasilan menyimak. Kondisi fisik penyimak yang jelek dapat mengganggu dan menghambat kelancaran menyimak. Kondisi penyimak yang jelek antara lain: (a) Penyimak dalam keadaan sakit, membuat ia tidak

mampu menyimak dengan baik; (b) Kondisi ruang lingkup menyimak terlalu panas, lembap, ataupun terlalu dingin, membuat kondisi penyimak kurang baik. (c) Alat dengar penyimak terganggu; (d) Alat bantu penyimak mengalami kerusakan sehingga penyimak tidak mampu menyimak dengan baik.

- 2) Faktor psikologis, faktor yang berkaitan dengan sifat dan sikap pribadi serta gejala kejiwaan. Faktor psikologis ada yang negatif, berpengaruh buruk serta merugikan diri penyimak dalam proses kegiatan menyimak dan ada yang positif, berpengaruh baik serta menguntungkan dalam proses kegiatan menyimak. Faktor psikologis negatif ini ditandai dengan (a) Kurangnya sikap simpati penyimak kepada pembicara; (b) Penyimak mempunyai sikap egosentris dan asyik terhadap dirinya sendiri; (c) Penyimak memiliki pandangan yang kurang luas; (d) Penyimak mengalami kejenuhan dan kebosanan yang dalam sehingga tidak adanya perhatian terhadap pembicara.

Beberapa solusi yang dapat mengurangi kendala penyimak psikologis, yaitu: (a) Adanya moderator yang mempertemukan antara penyimak dengan pembicara; (b) Perlu adanya sikap simpati dari penyimak; (c) Setelah kegiatan menyimak perlu dimunculkan diskusi dan tanya jawab agar penyimak semangat dan bergairah; (d) Penyimak perlu menghilangkan rasa jenuh dan bosan sehingga mampu memperhatikan pembicara.

- 3) Faktor pengalaman, merupakan pertumbuhan, perkembangan serta pengalaman yang sebelumnya pernah dialami oleh penyimak. Pengalaman yang beraneka ragam untuk memperkaya kemampuan diri penyimak. Pengalaman ini bisa berupa: (a) Memperoleh ide atau gagasan; (b) Pokok bahasan sebagai bahan simak; (c) Ungkapan yang baru dimiliki; (d) Bahasa asing yang telah dimiliki; (e)

Memiliki teknik atau cara menyimak yang efektif; (f) Mampu mengatasi kegagalan yang terjadi pada diri penyimak.

- 4) Faktor sikap, merupakan perilaku yang sering menghambat proses kegiatan menyimak. Sikap menyimak ada dua, yaitu sikap kooperatif dan sikap non kooperatif. Sikap kooperatif merupakan sikap yang mau bekerja sama dengan pembicara. Sedangkan sikap non kooperatif merupakan sikap yang tidak mau bekerja sama dengan pembicara. Ada beberapa kegiatan yang menghambat proses menyimak, yaitu: (a) Menyimak sambil mencatat, kegiatan mencatat dapat merugikan penyimak karena saat mencatat ada beberapa informasi yang tidak serap. Maka dari itu kegiatan mencatat dilakukan setelah menyimak; (b) menyimak dengan mengingat kembali.
- 5) Faktor motivasi, merupakan penentu keberhasilan menyimak. Apabila seseorang memiliki sebuah motivasi diharapkan orang itu berhasil mencapai tujuan. Begitu juga dengan menyimak. Tekad dan dorongan yang kuat sangat diperlukan dalam mengefektifkan sesuatu. Menerangkan pelajaran yang baik dan jelas, mengutarakan maksud dan tujuan yang hendak dicapai, bagaimana cara mencapai tujuan, merupakan bimbingan guru terhadap siswa untuk menanamkan dan memperbesar motivasi mereka untuk menyimak dengan tekun.
- 6) Faktor jenis kelamin, beberapa ahli mengatakan bahwa pria dan wanita memiliki perhatian yang berbeda dan cara memusatkan perhatian pada sesuatupun berbeda. Gaya menyimak pria, yakni: objektif, aktif, keras hati, analisis, rasional, tidak mau mundur, netral, mengganggu, mandiri, bebas, menguasai emosi. Sedangkan gaya menyimak wanita, yakni: subjektif, pasif, difusif, sensitif,

mudah terpengaruh, cenderung memihak, mudah mengalah, simpatik, bergantung, emosional.

- 7) Faktor lingkungan, lingkungan berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Faktor lingkungan melibatkan lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik melibatkan penataan ruang kelas dan sarana dalam pembelajaran menyimak. Sedangkan lingkungan sosial melibatkan suasana tempat yang berguna untuk mendorong antusias peserta didik mengapresiasi ide atau gagasan mereka.
- 8) Faktor peranan dalam masyarakat, merupakan faktor penting untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Apabila banyak menyimak maka banyak pula pengetahuan yang didapat.

Penjelasan dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor penentu keberhasilan dalam menyimak adalah penyimak yang mampu menangkap, memahami, dan memanfaatkan pengetahuan yang telah dikemukakan oleh pembicara. Apabila penyimak memenuhi kriteria tersebut, pasti berhasil dalam menyimak. Jika penyimak belum mampu memenuhi kriteria tersebut akan mengalami hambatan dalam menyimak.

e. Kemampuan Menyimak Peserta Didik Sekolah Dasar

Menurut penelitian ahli di Amerika Serikat dalam Tarigan (2015: 64-66) Tulare Country School 1949 mengeluarkan buku mengenai keterampilan bahasa yang berjudul "*Tulare Country Cooperative Language Arts Guide*" didalamnya khusus mengenai keterampilan menyimak sesuai dengan kelas dan usianya:

Untuk peserta didik kelas satu sekitar usia 5,5 - 7 tahun

- 1) Menyimak untuk mendapatkan sebuah jawaban dari pertanyaan.
- 2) Mengulangi sesuatu yang telah didengarnya.
- 3) Menyimak bunyi kata dan lingkungan.

Untuk peserta didik kelas dua sekitar usia 6,5 - 8 tahun

- 1) Kemampuan menyimak mulai meningkat
- 2) Membuat pertanyaan, usulan, serta saran untuk mengecek pemahaman.
- 3) Sadar terhadap situasi dan kondisi yang tepat untuk menyimak.

Untuk peserta didik kelas tiga dan empat sekitar usia 7,5 - 10 tahun

- 1) Mulai sadar terhadap pentingnya menyimak sebagai sumber informasi dan sumber hiburan.
- 2) Menyimak ungkapan orang lain, mendengarkan rekaman mereka sendiri, dan radio dengan tujuan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan hal yang ingin diketahui.
- 3) Memperlihatkan sikap angkuh pada kata asing atau yang baru dipahami maknanya.

Untuk peserta didik kelas lima dan enam sekitar usia 9,5-12 tahun

- 1) Menyimak kritis terhadap kesalahan, kekeliruan, dan kekurangan.
- 2) Menyimak dengan aneka ragam cerita, puisi, musik, serta rima untuk memperoleh hiburan.

Sedangkan menurut Piaget dalam Widowati (2016) menyatakan bahwa klasifikasi perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tingkatan, yaitu:

- 1) Usia 0-2 tahun

Pada tahap ini anak berada pada periode sensori motorik, dimana anak menunjukkan kemampuan mengenai permanensi yaitu kecakapan psikis untuk mengerti bahwa suatu objek tetap ada walaupun sedang tidak tampak pada saat itu.

- 2) Usia 2-7 tahun

Pada tahap ini anak berada pada periode praoperasional, dimana perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol yang

menggambarkan objek yang ada disekitar dan kemampuan berfikir anak masih egosentris.

3) Usia 7-11 tahun

Pada tahap ini anak berada pada periode operasional konkret, dimana anak sudah mulai mengurangi egosentris dan sudah mampu berfikir logis terhadap benda konkret, anak aktif bergerak dan memiliki perhatian penuh terhadap lingkungan. Rasa ingin tahu berkembang pesat, karena pada tahap operasional konkret anak ingin mengetahui banyak hal dan belum berfikir secara abstrak.

4) Usia 11-15 tahun

Pada tahap ini anak berada pada periode operasional formal, dimana anak sudah mampu berfikir secara abstrak dan dapat menganalisis masalah secara ilmiah serta mampu menyelesaikan masalah tersebut.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik kelas II SD ada dalam usia sekitar 7 sampai 8 tahun adalah masa dimana peserta didik berada pada tahap operasional konkret, dimana peserta didik memiliki rasa ingin tahu mengenai berbagai hal, selain itu mereka juga masih senang bermain mengeksplorasi situasi dan mencoba hal baru, mereka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan. Maka kegiatan menyimak ini perlu dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik. Melalui menyimak, peserta didik dilatih untuk dapat menangkap pesan dan memahami informasi dari pokok bahasan yang disampaikan oleh pembicara atau guru dengan indera pendengar.

f. Penilaian Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak peserta didik diukur dengan mengetahui seberapa jauh kemampuan peserta didik untuk dapat

memahami pokok bahasan yang telah disampaikan oleh guru. Evaluasi dilaksanakan dengan berapa tingkat ingatan, pemahaman serta penerapan dengan memanfaatkan wacana lisan sebagai bahan evaluasi. Menyimak harus memuaskan penyimak agar penyimak lebih tertarik untuk menyimak pokok bahasan yang disimak.

Menurut Tarigan (2015:207) menyatakan bahwa ada delapan butir pokok yang membuat bahan simakan yang disampaikan menarik perhatian menyimak, yaitu:

1) Tema harus *up-to-date*.

Bahan-bahan mutakhir, terbaru, dan muncul kehidupan biasanya menarik perhatian.

2) Tema terarah dan sederhana.

Tema yang dibicarakan terlalu luas takkan terjangkau oleh para penyimak. Memilih salah satu topik sederhana, gak terlalu rumit dan sukar, yang muncul dari kehidupan sehari-hari.

3) Tema dapat menambah pemahaman dan pengalaman.

Pembicaraan seseorang biasanya mengharapkan adanya hal yang menambah pengetahuan. Tema yang disajikan memperkaya pengalaman terhadap para penyimak.

4) Tema bersifat sugestif dan evaluative.

Pokok pembicaraan dapat menggugah serta merangsang para penyimak untuk bertindak, berbuat, serta berkata dalam hatinya, "saya pasti mampu dan berhasil mengerjakan hal serupa".

5) Tema bersifat motivatif.

Tema pembicaraan selauaknya dapat mempertinggi motivasi penyimak untuk lebih giat dan tekun agar mencapai hasil yang lebih baik.

6) Pembicaraan mampu menghibur.

Dengan menyimak, seseorang bisa melupakan kesusahan atau masalah dalam hidupnya untuk sementara pada saat menyimak. Sehingga pembicara harus pandai membuat humor, agar penyimak tertawa.

7) Bahasa sederhana mudah dimengerti.

Menggunakan bahasa yang sederhana, agar tema pembicaraan mudah dipahami, dimengerti serta komunikasi berjalan lancar tanpa kendala.

8) Komunikasi dua arah.

Buatlah forum ini menjadi komunikasi dua arah. Beri kesempatan bagi penyimak untuk saling berganti agar komunikasi terlihat hidup dan bersifat dua arah.

Berawal dari evaluasi menyimak dapat diukur dari ranah kognitif. Menurut Taskonomi Bloom dalam Sari (2017) yaitu: C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), dan C6 (menciptakan). Berdasarkan penjelasan ranah kognitif yang dikemukakan diatas, peneliti lebih menekankan pada aspek kognitif dibandingkan dengan aspek afektif dan aspek psikomotor. Melalui penilaian aspek kognitif ini, guru dapat mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Namun, dalam penelitian ini hanya menggunakan kemampuan C1 dan C2 sebagai pedoman untuk keterampilan menyimak cerita. Hal ini disebabkan, kemampuan kognitif pada peserta didik Sekolah Dasar kelas rendah belum memahami berpikir yang lebih tinggi. Jika dipaksakan dikhawatirkan menyulitkan peserta didik dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru.

2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Rusman (2012: 134) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka, maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan media. Sedangkan menurut Khari (2018: 82) Pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan di sekolah yang berfungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar tumbuh kearah positif. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar mengajar interaksi antara guru dan peserta didik baik dilakukan disekolah maupun diluar sekolah guna untuk perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan usaha untuk mewujudkan tujuan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat dalam kurikulum pendidikan.

b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Menurut Atmazaki (dalam Khair, 2018: 89) yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan social serta emosional.
- 5) Memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan, serta agar peserta didik mampu memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat, dan peserta didik dapat menghargai bahasa Indonesia .

c. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengajarkan kepada peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Berikut merupakan hakikat pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD menurut Resmi dkk (2009: 28):

- 1) Bentuk penerapan kurikulum,
- 2) Bentuk pencapaian tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia,
- 3) Upaya peningkatan kemampuan siswa SD mulai dari kelas I sampai kelas VI SD dalam mencapai tujuan mata pelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya disajikan pada peserta didik dalam bentuk teori. Diharapkan peserta didik bisa menggunakan kemampuannya baik secara fungsional, otentik maupun utuh pada saat berkomunikasi. Menurut Resmi dkk (2009: 29) pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SD diarahkan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk berkomunikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis serta dapat menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesustraan. Hal ini bisa dibuktikan bahwa pembelajaran yang dilakukan harus dapat disesuaikan dengan situasi yang dihadapi peserta didik pada saat berkomunikasi menggunakan kemampuan berbahasanya.

d. Materi Pembelajaran Tema Kebersamaan Subtema Kebersamaan di rumah

Proses pembelajaran berbasis kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik dengan beberapa tema dalam pembelajaran. terdiri dari 8 tema pembelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik selama 2 semester dikelas II. Terdiri dari 4 subtema dalam setiap pembelajaran tema dan setiap subtema terdiri dari 6 macam pembelajaran. guru diharapkan mampu menyelesaikan pembelajaran dalam waktu 1 hari agar 4 subtema mampu diselesaikan dalam waktu 4 minggu dan dalam minggu ke-5 mampu dimanfaatkan dengan kegiatan lain seperti menyimpulkan subtema 1-4 dan bisa juga diisi dengan evaluasi pembelajaran dalam satu tema.

Tema yang digunakan dikelas II semester genap yaitu tema Kebersamaan subtema Kebersamaan di Rumah pembelajaran 1. Tercapainya tujuan pembelajaran yang maka peserta didik diharapkan mampu mencapai Standar Kompetensi pada

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya;
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya, serta cinta tanah air;
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Dengan memahami beberapa kompetensi inti ini maka tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran tema ini perlu adanya pembagian kompetensi dasar yang digunakan dalam setiap tema agar mempermudah guru untuk mengaitkan pembelajaran satu dengan pembelajaran lainnya dan mempermudah dalam penyusunan rencana kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Penggunaan media shadow puppets pada pembelajaran bahasa Indonesia materi cerita. Berikut ini merupakan tabel kompetensi dasar yang dikaitkan menjadi tema kebersamaan.

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Kebersamaan

No	Kompetensi Dasar (KD)
1	3.8 Menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.
2	4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan.

Dari kompetensi dasar diatas dapat dibuat menjadi beberapa indikator. Contohnya pada kompetensi dasar 3.8 menggali informasi dari dongeng binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan dan 4.8 Menceritakan kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan, kompetensi dasar ini memiliki beberapa indikator pembelajaran (1) Menyebutkan setiap tokoh dalam dongeng. (2) Menunjukkan watak setiap tokoh dalam dongeng. (3) Memahami makna atau amanat yang

terkandung dalam dongeng. (4) Menceritakan isi teks dongeng. Oleh karena itu, media *shadow puppets* ini dapat disesuaikan dengan kompetensi sekaligus penunjang proses belajar.

Sesuai dengan aturan yang ada dalam kurikulum 2013 dimana setiap pembelajaran harus berkaitan dengan tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Kemudian dari setiap kegiatan dalam proses pembelajaran dikaitkan dengan ketiga kompetensi tersebut yaitu: (1) Ranah kognitif: menyebutkan setiap tokoh dalam dongeng. (2) Ranah afektif: menunjukkan watak setiap tokoh dalam cerita. (3) Ranah psikomotor: menceritakan kembali isi teks dongeng.

Indikator yang digunakan dalam pembelajaran berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Contohnya tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan indikator diatas yaitu, (1) Dengan menyimak teks dongeng, peserta didik mampu menyebutkan setiap tokoh yang ada dalam dongeng fabel yang dibacakan oleh guru. (2) Melalui proses Tanya jawab, peserta didik mampu menyebutkan tokoh dalam dongeng fabel dengan tepat. (3) melalui kegiatan diskusi, peserta didik dapat memahami amanat yang terkandung didalam dongeng secara tepat.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan media *shadow puppets* dan meningkatkan keterampilan menyimak cerita yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu:

1. Ismayanti, dkk (2017) tentang **“Penggunaan Media *Shadow Puppets* Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas VII B SMP N 2 Seririt”**. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa hasil belajar dalam penggunaan media *shadow puppets* untuk meningkatkan keterampilan bercerita pada siklus I memperoleh skor rata-rata klasika 73,2 (baik),

sedangkan pada siklus II nilai rata-rata klasikal peserta didik menjadi 77,5 (baik)

2. Sari (2016) tentang **“Pengaruh Pementasan *Shadow Puppets* Terhadap Kemampuan Baca”**. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa media shadow puppets mempunyai pengaruh positif terhadap kemampuan baca, berdasarkan perhitungan t-test shadow puppets diperoleh nilai hitung sebesar 3,974. Harga t hitung $(3,977) > t \text{ table } (2,262)$ dan nilai signifikansi $< 0,05$.
3. Sari (2017) tentang **“Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan (*Hand Puppet*) Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Belimbing Jombang”**. Dalam penelitian ini hasil belajar ranah kognitif siklus I 60,8% siklus II 95,6 %, ranah afektif (peserta didik menceritakan kembali didepan kelas) siklus I 61,6% siklus II 79,1%. Data aktivitas guru siklus I 72% siklus II 85% dapat ditarik kesimpulan bahwa boneka tangan (*hand puppet*) dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.
4. Prastiwi (2018) tentang **“Penggunaan Media Wayang Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Siswa Kelas IV SDN TENGGKET 1 AROSBAYA”**. Dalam penelitian ini hasil nilai keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I mencapai 90% dan pada siklus II mencapai 100%, hasil nilai ketercapaian pembelajaran pada siklus I memperoleh nilai 66,88 dan pada siklus II memperoleh nilai 90,63 serta ketuntasan belajar klasikal pada siklus I mencapai 62,07% dan pada siklus II mencapai 89.66% dapat ditarik kesimpulan bahwa media wayang dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.
5. Widowati (2016) tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD NEGRI MARGOYASAN YOGYAKARTA”**. Dalam penelitian ini hasil yang ditunjukkan dengan nilai mean pretest keterampilan menyimak

cerita sebesar 79,96 dan mean posttest sebesar 88,79. Selisih nilai mean pretest dan mean posttest sebesar 8,83 dapat ditarik kesimpulan bahwa media boneka tangan dapat mempengaruhi keterampilan menyimak pada peserta didik.

C. Kerangka Berfikir

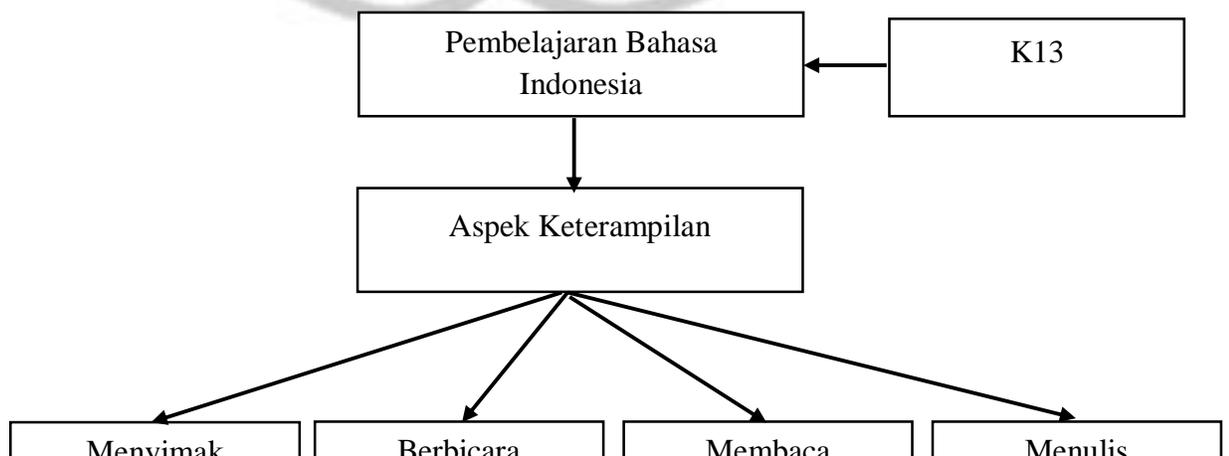
Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya, yakni kurikulum 2006 atau KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) telah membawa perubahan yang mendasar dalam pembelajaran. Khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam keterampilan berbahasa ada empat macam aspek keterampilan yaitu: (1) Keterampilan menyimak; (2) Keterampilan berbicara; (3) Keterampilan membaca; (4) Keterampilan menulis. Salah satu kompetensi yang diharapkan mampu dikuasai oleh peserta didik adalah menyimak cerita. Dalam pembelajaran menyimak cerita, salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru adalah media *shadow puppets*. Dengan adanya media pembelajaran ini akan berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita.

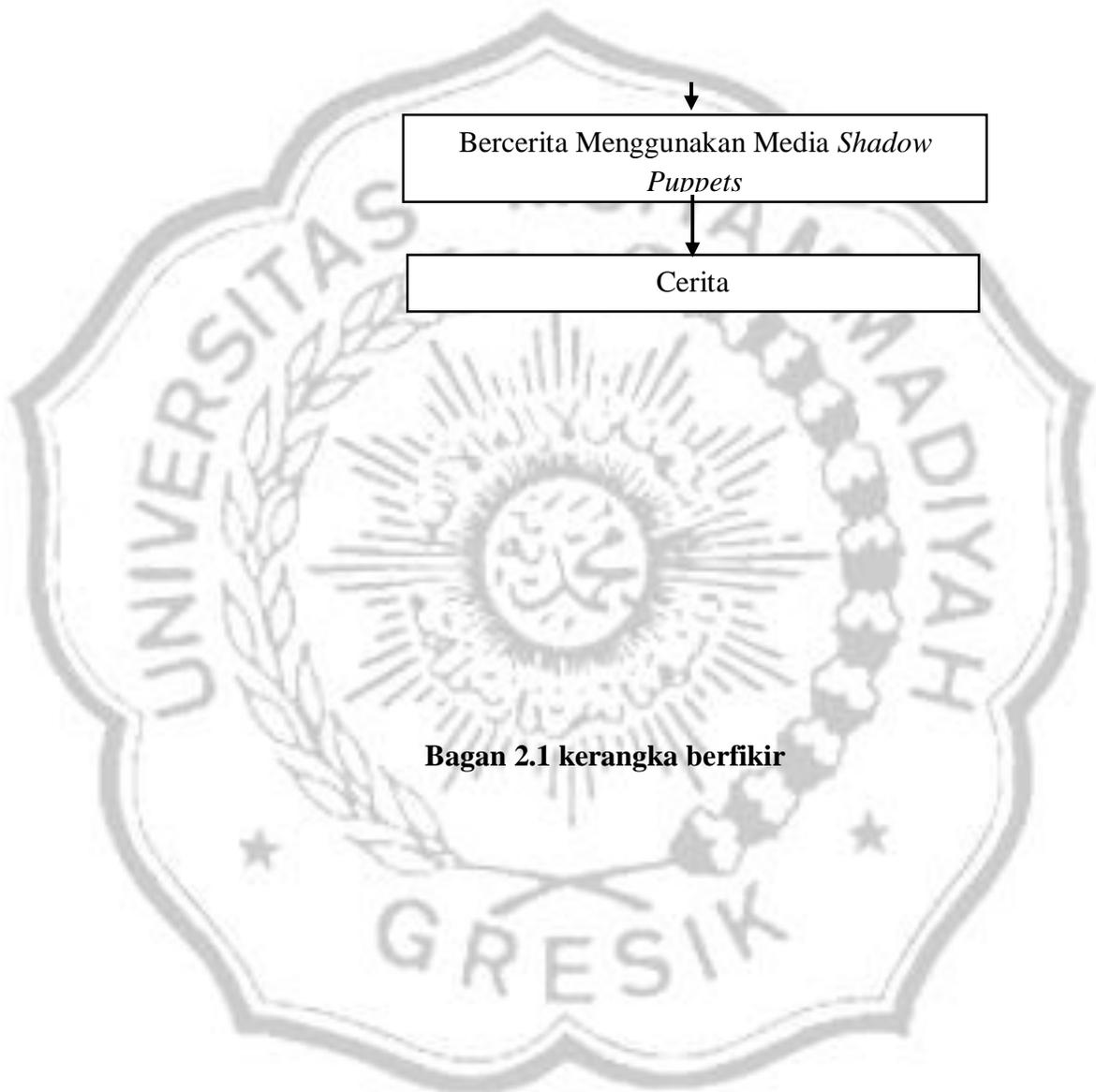
Cerita merupakan karangan yang menuturkan rangkaian pengalaman, perbuatan, peristiwa, atau penderitaan seseorang yang disampaikan oleh pengarang baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) atau tidak nyata (fiksi). Menyimak merupakan salah satu jenis keterampilan pemula yang perlu dikuasai oleh peserta didik kelas SD. Dalam hal ini, pencapaian yang dimaksud adalah peserta didik mampu membedakan watak antar tokoh dan memahami isi yang terkandung dalam cerita yang disampaikan oleh guru di depan kelas. Untuk melaksanakan pembelajaran ini dibutuhkan media pembelajaran yang tepat sehingga pada pelaksanaannya dapat berpengaruh pada kemampuan peserta didik dalam menyimak, kegiatan yang termaktub dalam hal ini adalah kegiatan menyimak cerita.

UPT SDN 39 Gresik, Desa Leran Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik merupakan tempat yang akan dijadikan lokasi penelitian melihat permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada, khususnya pembelajaran menyimak cerita yang hanya mengandalkan ceramah dari guru, maka hasil yang didapatkan pembelajaran khususnya menyimak cerita masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan media yang sesuai dengan pembelajaran cerita agar mencapai hasil yang maksimal.

Permasalahan yang terjadi di UPT SDN 39 Gresik mengenai materi cerita inilah yang menjadi peneliti mempromosikan solusi mengenai permasalahan yang terjadi, dengan menggunakan media *shadow puppets* dalam pembelajaran menyimak cerita. Hal ini dapat dilakukan sejauh mana pengaruh media *shadow puppets* terhadap kemampuan menyimak cerita peserta didik, serta dapat dideskripsikan proses pembelajaran dan hasil yang telah diperoleh peserta didik dalam menyimak cerita dengan menggunakan media *shadow puppets*.

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni dilaksanakan dengan perencanaan dan setelah itu peserta didik mendapat pelaksana tindakan, kemudian peserta didik diberi soal uraian yang sama untuk mengukur keberhasilan media *shadow puppets* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi cerita. Berikut ini adalah alur kerangka berfikir penelitian ini, dapat dipeta konsepkan seperti ini.





Bagan 2.1 kerangka berfikir