

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia, baik pada jenjang pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi. Salah satu alasannya, kemampuan berbahasa (Indonesia) merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Perti (2015 : 3), berpendapat Bahasa Indonesia sebagai Bahasa nasional yang berfungsi sebagai alat komunikasi mempunyai peran sebagai penyampaian informasi. Salah satu hal yang sangat penting kaitannya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia adalah bagaimana caranya agar pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dapat berhasil dengan baik.

Keterampilan berbahasa merupakan kemampuan dan kecekatan menggunakan bahasa yang meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada pembelajaran, empat keterampilan berbahasa tersebut menempati posisi yang vital dan saling terintegrasi. Menyimak (mendengarkan) dan membaca adalah kemampuan reseptif (menerima pengertian) karena seseorang tidak perlu memproduksi bahasa. Kedua keterampilan berbahasa ini menempatkan seseorang untuk dapat menerima dan memahami bahasa. Keterampilan ini biasa disebut sebagai keterampilan pasif. Sebaliknya, keterampilan yang produktif adalah berbicara dan menulis

karena seseorang memproduksi bahasa. Dua keterampilan ini disebut sebagai keterampilan aktif.

Keterampilan yang pertama yaitu menyimak (mendengarkan). Menyimak atau mendengarkan adalah keterampilan berbahasa untuk dapat memusatkan perhatian dan mencerna informasi-informasi yang ada. Seseorang kerap kesulitan untuk mengasah keterampilan berbahasa ini karena seseorang dituntut untuk memahami inti pembicaraan, bukan hanya mengetahui setiap kata. Penyimak atau pendengar harus memusatkan perhatian pada suatu pembicaraan. Keterampilan berbahasa menyimak atau mendengar dapat dilatih setiap waktu. Mendengarkan berarti menangkap sesuatu (bunyi) dengan sungguh-sungguh. Berbeda halnya dengan menyimak. Menyimak berarti memerhatikan baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang.

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan untuk mendengarkan dengan penuh perhatian dan pemahaman. Menyimak merupakan kegiatan penerimaan bunyi yang datang dengan adanya perhatian dan pemahaman dan tahap lanjut dari mendengar (Yasmine, 2020:171). Melalui aktivitas menyimak dapat memahami orang lain secara lebih baik. Menyimak tidak datang secara alami, sehingga kita perlu bekerja keras untuk dapat menyimak secara efektif. Kita dituntut untuk mendengarkan dan memerhatikan pesan-pesan verbal serta non-verbal pembicara. Kita dituntut untuk memahami isi, maksud dan berbagai aspek lain yang sifatnya kompleks, seperti suasana hati, kebiasaan, motif, sikap, dorongan, kebutuhan

dan pendapat pembicara. Selain itu menyimak penting dalam menyerap informasi, karena satu kekurangan dari kebanyakan pendekatan peningkatan kekuatan otak adalah fokus yang hampir seluruhnya pada membaca.

Seperti dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat pembelajaran menyimak yaitu mendengar cerita, mendengarkan tidak hanya sekedar mendengarkan tetapi siswa diharapkan dapat menyimak cerita tersebut. Dalam pembelajaran menyimak cerita diperlukan metode pembelajaran yang efektif atau media pembelajaran yang menarik. Untuk mencapai keberhasilan siswa dalam pembelajaran harus dibekali dan dilatih bagaimana cara menyimak yang baik. Sejalan penjelasan di atas hasil pra riset yang dilakukan di kelas V SDN 27 Singkawang, peneliti mendapatkan informasi: 1) Siswa kelas V SDN 27 Singkawang menganggap pembelajaran menyimak adalah membosankan, 2) Selama ini guru belum maksimal menggunakan media yang sudah disediakan pihak sekolah, 3) Pada saat pembelajaran siswa sulit menentukan informasi penting dari bahan yang disimaknya karena kurangnya konsentrasi siswa dalam menyimak, berdasarkan hasil observasi ke guru kelas V di SDN 27 Singkawang, masalah yang dijumpai adalah guru belum menemukan media yang tepat dan mendukung pada pembelajaran tersebut sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang menarik. Guru kelas V masih menggunakan media pembelajaran konvensional. Meskipun menggunakan media, media tersebut kurang menarik ataupun inovatif sehingga siswa tidak mampu memahami materi simakan dengan baik dan tepat. Salah satu penyebab dari kenyataan itu, karena keterampilan menyimak

masih rendah dan memerlukan media pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas V SDN 27 Singkawang. Media film kartun dapat digunakan oleh guru untuk membuat suasana kelas menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan fakta di lapangan maka untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN 27 Singkawang diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan, dkk 2021 : 89). Hal ini sejalan dengan pendapat Sundayana (2016 : 67), yang menyatakan bahwa media memiliki berbagai fungsi dan bentuk yang beragam yang berguna untuk mengantarkan pesan yang tersirat saat menyampaikan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran sehingga memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Oleh karena itu, digunakan media untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran menyimak. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media film kartun. Film kartun adalah salah satu contoh media pembelajaran yang bersifat audio-visual. Film kartun merupakan gabungan dari gambar kartun yang diproyeksikan sedemikian rupa hingga menjadi gambar bergerak yang mempunyai cerita. Film kartun dapat

disebut juga sebagai film animasi. Film kartun adalah bentuk dari gambar animasi 2 Dimensi (2D).

Secara umum film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Munad, 2008 : 60). Dengan demikian, film kartun diharapkan dapat membangkitkan minat dan konsentrasi siswa dalam menyimak cerita. Pemilihan media film kartun juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, diperbolehkan bahan kartun yang menarik minat siswa dan disesuaikan dengan kemampuan bahasa serta kecerdasan siswa. Selain itu, film kartun tersebut harus memiliki dialog yang sesuai dengan usia siswa Sekolah Dasar.

Media film kartun dipilih sebagai alternatif untuk menyelesaikan masalah di kelas V dalam pembelajaran menyimak cerita dengan alasan film kartun mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Efendi, 2002 : 32). Menurut Waluyanto (2006 : 6), salah satu keunggulan film kartun yaitu kaya dengan ekspresi warna disertai penggambaran karakter yang unik, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah diingat. Selain itu secara umum film sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan dalam Bahasa Indonesia (Munadi, 2008 : 12). Dengan demikian, film kartun diharapkan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, menjadi tantangan bagi peneliti untuk melakukan penelitian secara langsung dan mencoba memecahkan

permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas V yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Film Kartun Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V”**.

B. Masalah Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa kelas V SDN 27 Singkawang menganggap pembelajaran menyimak adalah membosankan.
- b. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran.
- c. Siswa kelas V SDN 27 Singkawang sulit menentukan informasi penting dari bahan yang disimakanya karena kurang konsentrasi siswa dalam menyimak.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan keterampilan menyimak cerita antara kelas yang diajarkan dengan buku teks dan kelas yang diajarkan dengan media film kartun siswa kelas V SDN 27 Singkawang?
- b. Bagaimana pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN 27 Singkawang?

- c. Bagaimana respon positif penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas V di SDN 27 Singkawang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, terdapat tiga tujuan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan menyimak cerita antara kelas yang diajarkan dengan buku teks dan media film kartun siswa kelas V SDN 27 Singkawang.
- b. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berupa film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN 27 Singkawang.
- c. Untuk mengetahui respon positif penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SDN 27 Singkawang.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoretis

Menambah ilmu pengetahuan siswa tentang proses belajar mengajar mengenai menyimak cerita dan menambah materi dan metode belajar untuk di terapkan dikelas. Untuk memberikan masukan bagi teori pembelajaran menyimak dan dipahami sebagai bahan penelitian lebih lanjut. Pemanfaatan media pembelajaran mendukung pencapaian tujuan

pembelajaran. Dengan menggunakan media animasi audio visual, pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik, khususnya pada pembelajaran menyimak cerita anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penelitian

Penelitian ini memberikan pengalaman sekaligus pengetahuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film kartun terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas V.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini memberikan proses pembelajaran dengan baik dan menghasilkan hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Membantu siswa dalam mengatasi kesulitan pembelajaran menyimak cerita anak.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui peningkatan keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun. Penelitian ini memberikan masukan pada guru untuk menggunakan media yang tepat dan variatif bagi pembelajaran menyimak. Selain itu, supaya guru menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan tidak membosankan.

d. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan ide yang baik pada sekolah ini sendiri, maupun sekolah lain pada umumnya dalam rangka

menerapkan media film kartun. Sebagai referensi bagi sekolah tentang pentingnya media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi sekolah agar sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran yang berperan sangat penting dalam pembelajaran.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagi siapapun yang akan melakukan penelitian yang serupa atau melakukan kelanjutan dari penelitian ini, sehingga menjadi tolak ukur bagi peneliti selanjutnya.

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (X)

Menurut Sugiyono (2019 : 38), variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah media film kartun.

2. Variabel Terikat (Y)

Menurut Sugiyono (2019 : 38), variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah keterampilan menyimak cerita.