

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

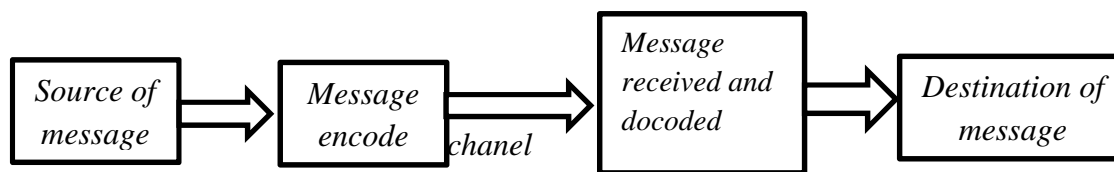
Pada dasarnya terdapat empat keterampilan dalam berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh anak manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa. Menurut Tarigan (2008: 2) sebelum anak dapat berbicara, membaca, apalagi menulis, kegiatan menyimaklah yang pertama kali dilakukan.

Adler (Herry 2018:30) mencatat bahwa menyimak 53%, menulis 14%, berbicara 16%, dan membaca 17%. Berdasarkan persentase kegiatan berbahasa tersebut, kegiatan menyimak mempunyai persentase paling tinggi di antara keterampilan berbahasa lainnya. Artinya, kegiatan menyimak memiliki peran yang fungsional dalam kehidupan sehari-hari.

Akan tetapi, dalam pelaksanaannya di sekolah, pembelajaran dan tes menyimak kurang mendapat perhatian sebagaimana halnya kompetensi berbahasa yang lain. Rankin (Tarigan, 2008:140) menemukan bahwa penekanan pembelajaran di kelas pada sekolah-sekolah di Detroit, membaca memperoleh porsi 52%, sedangkan menyimak hanya 8%.

Berkaitan dengan kompetensi menyimak di SD, Standar Kompetensi Bahasa Indonesia di kelas II semester 2 pada tema hewan kesukaanku yaitu memahami pesan pendek dan dongeng yang disampaikan oleh guru. Kegiatan menyimak dongeng berkaitan dengan kemampuan reseptif siswa, yakni kemampuan menerima informasi dari sumber pesan. Dalam hal ini, sumber pesan adalah dongeng yang disampaikan oleh guru. Dalam kegiatan menyimak dongeng, terjadi interaksi dan proses komunikasi berupa proses penyampaian pesan dari seseorang atau sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa).

Kemp (Skripsi Titik 2015:3) menggambarkan proses komunikasi sebagai berikut.



Gambar 1. Proses Komunikasi menurut Kemp (Skripsi Titik 2015:3)

Berdasarkan Gambar 1 di atas, dapat diketahui bahwa pesan berupa informasi dari sumber pesan yang dikirimkan kepada penerima pesan, diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar, dan sebagainya. Melalui saluran (*channel*) berupa media, pesan diterima oleh penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh penerima.

Namun dalam proses komunikasi, terdapat faktor penghambat atau penghalang yang disebut *barrier* dan *noise* yang menyebabkan proses komunikasi tidak berlangsung secara efektif dan efisien, sehingga pesan tidak dipahami dengan baik oleh penerima pesan. Faktor-faktor penghambat tersebut dapat berasal dari komunikan, pesan, komunikator, maupun *channel*. Berdasarkan uraian tersebut, jelas tergambar bahwa media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, sehingga *channel* yang dimaksud yaitu berupa media pembelajaran.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Arsyad (2015: 25) media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Fungsi ini mengandung arti bahwa media yang digunakan dapat menangkap tujuan dan bahan pembelajaran dengan baik. Berkaitan dengan menyimak dongeng, media diperlukan untuk membantu memperjelas dan mempercepat pemahaman siswa terhadap isi dongeng yang disampaikan oleh guru.

Tompkins dan Hoskisson (Skripsi Titik, 2015: 3) mengungkapkan bahwa boneka sederhana dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatikanya. Penggunaan media boneka tangan menolong anak untuk bernalar, berimajinasi, dan membentuk konsep tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek.

Berkaitan dengan hal tersebut, penggunaan media boneka tangan dalam kegiatan menyimak dongeng dapat digunakan untuk memvisualkan tokoh dan penokohan dalam dongeng melalui gerakan dan percakapan boneka tangan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara guru kelas II SD Negeri 101816 Pancur Batu, diketahui bahwa pada pembelajaran bahasa Indonesia pada kemampuan menyimak dongeng belum berjalan dengan optimal. Dan media yang digunakan guru untuk membelajarkan menyimak dongeng baru sebatas gambar saja. Media boneka tangan belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru juga kurang melakukan variasi pembelajaran bahasa Indonesia pada kemampuan menyimak dongeng dengan media lain, seperti media boneka tangan.

Sebenarnya, penggunaan media yang tepat untuk pembelajaran akan merangsang siswa untuk lebih bersemangat belajar, maka peneliti memiliki ketertarikan untuk membuat penelitian tentang pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng siswa kelas II SD Negeri 101816 Pancur Batu semester genap TA 2018/2019.

A. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Pembelajaran tentang kemampuan menyimak dongeng kurang optimal.
2. Kurangnya variasi media yang digunakan guru.
3. Guru belum pernah menggunakan media boneka tangan dalam membelajarkan menyimak dongeng.

B. Batasan Masalah

Melihat luasnya kajian penelitian ini maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti yaitu “Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SD Negeri 101816 Pancur Batu Semester Genap TA 2018/2019”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diajukan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana kemampuan menyimak dongeng dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa SD Negeri 101816 Pancur Batu?
2. Bagaimana kemampuan menyimak dongeng dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa SD Negeri 101816 Pancur Batu?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng pada siswa SD Negeri 101816 Pancur Batu?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan menyimak dongeng dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas II SD Negeri 101816 Pancur Batu
2. Untuk mengetahui kemampuan menyimak dongeng dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa SD Negeri 101816 Pancur Batu
3. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media boneka tangan terhadap kemampuan menyimak dongeng pada siswa SD Negeri 101816 Pancur Batu

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan literatur tentang pengaruh penggunaan media boneka tangan.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan media atau alat peraga kreatif dalam membelajarkan menyimak dongeng bagi siswa SD.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penggunaan media boneka tangan dalam membelajarkan menyimak dongeng bagi siswa SD.
 - b. Manfaat bagi Siswa

Penggunaan media boneka tangan merupakan upaya membangkitkan minat siswa agar tertarik, paham dan memiliki kemampuan dalam menyimak dongeng.
 - c. Manfaat bagi Guru
 - 1) Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran menyimak.

- 2) Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam menggunakan media yang tepat dan bervariasi untuk pelajaran menyimak.

d. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melengkapi sarana dan prasarana belajar dalam menunjang peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menyimak