

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena bahasa merupakan alat bantu untuk berkomunikasi, mengekspresikan pemikiran dan perasaan kepada orang lain. Hal ini diperkuat oleh Tarigan (2014, hlm. 2) yang menyatakan bahwa manusia dalam berkomunikasi menggunakan bahasa sebagai alatnya, baik itu dengan bahasa lisan, tulisan, maupun isyarat atau gerakan. Dalam pembelajaran bahasa terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Menurut Tarigan (2014, hlm. 2) keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lainnya. Namun keterampilan bahasa yang perlu dikembangkan dan distimulus dengan baik yang pertama kali ialah keterampilan menyimak. Kemampuan menyimak sangat penting untuk aspek perkembangan bahasa, karena apabila anak terbiasa menyimak hal-hal yang positif, maka anak akan mendapatkan berbagai informasi sehingga memudahkan untuk mengembangkan aspek-aspek bahasa yang lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis.

Dalam hasil kajian Ramkin (dalam Musfiroh, 2008, hlm. 22) menunjukkan bahwa 45% waktu anak digunakan untuk menyimak, 30% digunakan anak untuk berbicara, 16% digunakan anak untuk membaca, dan 16% digunakan untuk menulis. Dalam kajian tersebut menunjukkan bahwa menyimak memiliki porsi yang tinggi dan sangat penting bagi kehidupan anak. Untuk itu, agar anak dapat berbahasa dengan baik maka anak harus memiliki kemampuan menyimak yang baik, sehingga kemampuan menyimak perlu distimulus dengan baik agar perkembangan bahasa anak

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Fitri Febriyanti, 2017

*PENGUNAAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS 1A SDN RAWU*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berkembang secara optimal sebagai modal untuk mengembangkan aspek bahasa yang lain.

Adapun pengertian menyimak menurut Tarigan (2014, hlm. 29). Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Rawu kelas 1A, kemampuan menyimak siswa belum berkembang secara optimal. Hal ini dapat dilihat ketika anak menyimak cerita yang dibawakan oleh guru, siswa tidak begitu tertarik dengan cerita tersebut dan lebih tertarik pada aktivitas lain yang lebih menarik seperti, berbincang-bincang dengan temanannya atau memainkan mainan dan bahkan mencoret-coret buku tulis tanpa mendengarkan cerita yang disampaikan oleh guru di depan kelas. Sebab, dalam proses pembelajarannya guru belum bisa menguasai teknik-teknik yang dapat menghidupkan suasana bercerita, guru hanya membacakan cerita tanpa memperhatikan intonasi atau ekspresi sehingga cerita yang dibawakan oleh guru terdengar membosankan dan terlihat seperti menyampaikan informasi dan memberi nasihat. Selain itu, tidak adanya media pembelajaran yang dapat mendukung jalannya cerita dalam kegiatan menyimak tersebut sehingga kegiatan menyimak cenderung membosankan dan kurang menarik bagi anak.

Ketika guru selesai membacakan cerita, lalu guru memberikan pertanyaan seputar cerita tersebut dan masih banyak siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan sesuai dengan isi cerita serta siswa juga masih kesulitan untuk menceritakan kembali isi cerita tersebut. Terbukti dari hasil tes nilai keterampilan menyimak, hanya 19 siswa yang mampu mencapai nilai KKM (≥ 65) dari jumlah 54 siswa. Dari permasalahan tersebut dapat

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Fitri Febriyanti, 2017

*PENGUNAAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS 1A SDN RAWU*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

disimpulkan bahwa siswa kurang tertarik terhadap cerita yang disampaikan oleh guru karena tidak adanya media yang mendukung jalannya cerita. Akibat yang terjadi ialah siswa kurang mencermati dan menyimak cerita yang disampaikan oleh guru, siswa juga cenderung berbicara sendiri saat pelajaran, serta rendahnya antusiasme siswa dalam pembelajaran menyimak cerita yang menyebabkan rendahnya nilai keterampilan menyimak siswa kelas 1A.

Puspasari, dkk. (2016) mengungkapkan dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Boneka Jari untuk Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng pada Siswa Sekolah Dasar” bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari dapat meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas 1 SDN Purwotomo Surakarta tahun ajaran 2015/2016 disetiap siklusnya. Peningkatan ini terjadi karena adanya pemberian tindakan secara berkelanjutan disetiap pertemuan. Semakin sering siswa melaksanakan pembelajaran menyimak, maka semakin terlatih juga keterampilan menyimaknya. Selain adanya peningkatan keterampilan menyimak dongeng siswa, terdapat juga peningkatan pemahaman isi dongeng, keaktifan siswa, serta kinerja guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media boneka jari.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti permasalahan mengenai keterampilan menyimak siswa kelas 1A SDN Rawu dengan menggunakan media boneka jari. Sebab kegiatan pembelajaran menyimak menggunakan media yang menarik ialah boneka jari. Hal ini membuktikan bahwa melalui boneka jari, cerita akan menjadi lebih menarik bagi siswa dan guru juga dapat melibatkan siswa secara interaktif melalui boneka jari yang diperankan dalam cerita. Misalnya, guru memberikan improvisasi melalui tokoh dengan melakukan interaksi secara langsung dengan siswa sehingga kegiatan menyimak tidak akan monoton dan akan memudahkan untuk memahami isi cerita.

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Fitri Febriyanti, 2017

PENGGUNAAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS 1A SDN RAWU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan demikian pembelajaran dalam kegiatan menyimak guru dapat menggunakan media boneka jari untuk bercerita. Melalui penggunaan media boneka jari dalam bercerita, diharapkan siswa akan tertarik dalam menyimak cerita sehingga keterampilan menyimak anak dapat berkembang dengan baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses penggunaan media boneka jari dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 1A SDN Rawu ?
2. Bagaimana hasil pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas 1A SDN Rawu dengan menggunakan media boneka jari ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui proses penggunaan media boneka jari dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas 1A SDN Rawu.
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran keterampilan menyimak siswa kelas 1A SDN Rawu dengan menggunakan media boneka jari.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Data dari hasil penelitian yang dilakukan ini bermanfaat untuk memperkaya pengetahuan, wawasan pembaca dan membantu mengembangkan ilmu pengetahuan.

2. Secara praktis

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Fitri Febriyanti, 2017

PENGUNAAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA KELAS 1A SDN RAWU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a. Bagi siswa

Penelitian ini berguna untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sehingga perkembangan bahasa siswa dapat berkembang secara optimal dan dapat dijadikan modal untuk mengembangkan aspek-aspek bahasa yang lainnya

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan selama ini, khususnya dalam keterampilan menyimak. Serta guru dapat memberikan pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada anak.

c. Bagi sekolah

Melalui media pembelajaran boneka jari, diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam mengelola proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyimak sehingga dapat mencetak anak didik yang berkualitas. Selain itu, boneka jari dapat menjadi tambahan referensi maupun koleksi untuk menambah pengadaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran di sekolah.

E. Definisi Istilah

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa (dalam Azhar, 2014, hlm. 10). Sedangkan boneka jari merupakan media edukatif yang memberikan manfaat luar biasa bagi siswa dan para guru. Bagi siswa, selain melatih keterampilan jari jemari tangan, media boneka jari juga membantu

PGSD UPI KAMPUS SERANG

Fitri Febriyanti, 2017

*PENGUNAAN MEDIA BONEKA JARI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK SISWA
KELAS 1A SDN RAWU*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi dan bergotong royong (dalam Zaman dan Hernawan, 2014, hlm. 5.28). Serta menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (dalam Tarigan, 2014, hlm. 31).

Dengan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau bahan yang dapat digunakan di dalam pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau materi sehingga dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran serta dapat memusatkan perhatian siswa. Sedangkan boneka jari dapat digunakan didalam pembelajaran menyimak di kelas karena penggunaan boneka jari dapat membantu siswa untuk fokus dalam menyimak cerita serta dapat membantu siswa untuk melatih bahasa dan sosialisasi. Menyimak yang baik ditandai oleh adanya perhatian yang dapat menghasilkan pemahaman bagi pendengar sehingga pendengar dapat memperoleh informasi dan dapat mengungkapkan isi serta pesan yang disampaikan oleh pembicara.