

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menyimak merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan manusia, khususnya pada bidang pendidikan. Hal ini selaras dengan pernyataan (Widyaningrum, 2016, hlm. 201) Selama proses komunikasi berlangsung di sekolah, peserta didik harus menggunakan kemampuan menyimak dengan baik. Peserta didik harus dapat menangkap dan memahami dengan benar informasi yang disampaikan oleh pendidik dan peserta didik lainnya. Peserta didik yang tidak memiliki kemampuan mendengarkan yang efektif akan salah memahami dan menafsirkan informasi tersebut. Akibatnya, peserta didik akan memperoleh dan memiliki pengetahuan yang salah.

Menyimak merupakan keterampilan pertama yang harus dimiliki seseorang sebelum keterampilan berbicara, membaca, menulis. Kemampuan menyimak mempunyai pengaruh besar terhadap keterampilan berbahasa lainnya. Besarnya pengaruh tersebut menuntut peserta didik untuk mampu menguasai keterampilan menyimak. Hal ini selaras dengan pernyataan (Nurhayani, 2017, hlm. 54) Keberhasilan seseorang dalam menyimak diketahui dari bagaimana penyimak memahami dan menyampaikan informasi dari proses menyimak secara lisan atau tertulis. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak cukup kompleks jika penyimak ingin menangkap makna yang sesungguhnya dari simakan yang mungkin tidak seutuhnya tersurat, sehingga penyimak harus berusaha mengungkapkan hal-hal yang tersirat.

Pembelajaran menyimak sampai saat ini masih dinilai penting di sekolah karena tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan berbahasa, melainkan memberikan manfaat bagi peningkatan kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran lainnya. Hal ini selaras dengan pernyataan Sunaji dkk. (2014, hlm. 122) Pentingnya penguasaan keterampilan menyimak sangat tampak di lingkungan sekolah. Peserta didik mempergunakan sebagian besar waktunya untuk menyimak pelajaran yang disampaikan pendidik. Keberhasilan

peserta didik dalam memahami serta menguasai pelajaran diawali oleh kemampuan menyimak yang baik.

Pada kenyataan dari hasil wawancara dengan salah satu pendidik di SMP Negeri 3 Bandung, pada kelas VII hasil evaluasi peserta didik dalam menyimak cukup rendah. Hal tersebut terjadi karena sebagian individu menganggap menyimak itu hal biasa untuk mencoba mendengarkan saja tanpa memahami maknanya. Pada kalangan peserta didik, menyimak pembelajaran menjadi suatu kegiatan yang membosankan. Padahal dengan menyimak dengan baik seseorang dapat memperoleh berbagai informasi yang bermanfaat.

Selain disebabkan kurangnya minat peserta didik untuk menyimak dengan baik, kemampuan menyimak peserta didik juga dipengaruhi oleh kurang tepatnya model pembelajaran dan media pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Penggunaan model yang menarik dan beragam dalam pembelajaran menyimak sangat penting untuk memperoleh informasi dengan baik. Menurut Santyasa (2006) Model pembelajaran sangat diperlukan untuk memandu proses belajar secara efektif. Model pembelajaran yang efektif merupakan model pembelajaran yang memiliki landasan teoretik yang humanistik, lentur, adaptif, berorientasi kekinian, memiliki sintak pembelajaran yang sederhana, mudah dilakukan, dapat mencapai tujuan dan hasil belajar.

Peneliti memilih model pembelajaran yang dapat memecahkan masalah di atas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing*. Model *snowball throwing* dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyimak di kelas dalam situasi formal karena pada prinsipnya model pembelajaran kooperatif tipe *snowball throwing* adalah model pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini selaras dengan pendapat (Hamdayama, 2014, hlm. 157) peserta didik merasa senang dan berani dalam melakukan lempar bola dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada bola yang didapat.

Selain masalah model pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik, kurangnya kreativitas dalam proses pembelajaran menyimak membuat peserta didik tidak memiliki semangat belajar yang tinggi. Hal ini selaras dengan pernyataan

(Widyaningrum, 2016, hlm. 203) pendidik juga kurang kreatif dan hanya sekadar membacakan cerita tanpa ada ekspresi, intonasi, maupun jeda sehingga suasana kelas kurang menyenangkan dan daya tangkap peserta didik terhadap cerita yang didengar menjadi rendah. Maka tingginya kreativitas seorang pendidik sangat berperan penting dalam proses pembelajaran menyimak agar tidak membosankan. Kreativitas tersebut dapat dibuat dengan menggunakan media yang menarik.

Media pembelajaran merupakan perangkat dalam pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi. Hamalik (dalam Arsyad, 2014, hlm. 15) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Zulkanedi (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis informasi teknologi (IT) sudah seharusnya diterapkan oleh pendidik mata pelajaran sehingga dunia pendidikan dapat mengimbangi kemajuan teknologi yang terjadi saat ini.

Dengan begitu, Kehadiran teknologi multimedia yang dapat meningkatkan pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan mampu mengembangkan kecakapan individu secara optimal sangat dibutuhkan. Media pembelajaran yang menarik harus memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media. Hal ini selaras dengan pernyataan (Munadi, 2008, hlm. 150) *Adobe flash* merupakan salah satu media pembelajaran gabungan dari teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara. Media *adobe flash* ini dapat dijadikan sebuah inovasi dalam pembelajaran menyimak sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan minat pada peserta didik dalam pembelajaran menyimak agar berjalan dengan baik dan optimal.

Materi yang akan disajikan menggunakan aplikasi *adobe flash* adalah materi teks fabel dengan pemodelan teks sesuai kurikulum 2013. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran teks fabel berbasis *adobe flash* untuk memudahkan terjadinya interaksi pada proses pembelajaran menyimak. Hal ini

selaras dengan pernyataan (Putri, 2018, hlm. 2) pendidik memiliki keterbatasan materi ajar dan kesulitan dalam mengajarkan pembelajaran teks fabel secara nyata sehingga peserta didik terlihat bosan dalam pembelajaran sastra khususnya pada teks fabel. Oleh sebab itu, pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dan dapat diterapkan untuk membangun interaksi dan komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik merupakan bagian yang penting dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif *snowball throwing* pernah diujicobakan oleh Nanda Diajeng (2011) dalam skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Anak dengan Menggunakan Model *snowball throwing* pada Siswa Kelas VB SDN Purwodadi 1 Malang”. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada penggunaan media *adobe flash* dan pada teks yang digunakan yaitu teks fabel. Penerapan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *adobe flash* diharapkan dapat menjadi inovasi dan alternatif bagi pendidik dalam pembelajaran menyimak. Selain itu juga diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan menyimak sehingga minat menyimak peserta didik meningkat. Oleh karena itu, perlu dilakukan suatu penelitian mengenai penerapan model *snowball throwing* berbantuan media *adobe flash* dalam pembelajaran menyimak teks fabel.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah kemampuan menyimak teks fabel peserta didik di kelas eksperimen sebelum diterapkan model *snowball throwing* berbantuan media *adobe flash* dan kemampuan menyimak peserta didik di kelas kontrol?
- 2) Bagaimanakah kemampuan menyimak teks fabel peserta didik di kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *adobe flash* dan kemampuan peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan metode terlangsung?

- 3) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak teks fabel peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *adobe flash* dengan kemampuan peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan metode terlangsung?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kemampuan menyimak teks fabel peserta didik di kelas eksperimen sebelum diterapkan model *snowball throwing* berbantuan media *adobe flash* dan kemampuan menyimak peserta didik di kelas kontrol.
- 2) Kemampuan menyimak teks fabel peserta didik di kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *adobe flash* dan kemampuan peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan metode terlangsung.
- 3) Perbedaan yang signifikan antara kemampuan menyimak teks fabel peserta didik di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *snowball throwing* berbantuan media *adobe flash* dengan kemampuan peserta didik di kelas kontrol yang menggunakan metode terlangsung.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai model dan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran menyimak.

- 2) Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik, peserta didik, dan peneliti. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

- a) Bagi pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini diharapkan dapat memberikan model dan media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran menyimak.
- b) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat memudahkan memahami suatu materi dengan menyimak baik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.
- c) Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan dan pengalaman di bidang penelitian, khususnya dalam pembelajaran menyimak.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab. Berikut ini isi dari setiap bab yang ada dalam skripsi.

Bab I Pendahuluan, bab ini merupakan gambaran awal penelitian yang berisi latar belakang masalah penelitian yang memaparkan berbagai macam masalah yang akan diteliti, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab 2 Model Pembelajaran Kooperatif *Snowball Throwing*, Media *Adobe Flash*, dan Pembelajaran Menyimak. Bab ini berisi kajian teoretis dari variabel terikat dan variabel bebas dalam penelitian. Variabel terikatnya yaitu pembelajaran menyimak. Variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* dan media *Adobe Flash*.

Bab 3 Metode Penelitian. Bab ini berisi deskripsi mengenai metode dan desain penelitian yang digunakan, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab 4 Analisis Data dan Pembahasan. Bab ini menjelaskan deskripsi data prates dan pascates di kelas eksperimen dan di kelas kontrol, pengujian persyaratan analisis data seperti: uji N-gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan

uji hipotesis. Bab ini juga memaparkan profil pembelajaran, proses pembelajaran, dan hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media *Adobe Flash*.

Bab 5 Simpulan dan Saran. Bab ini merupakan penutup dalam penelitian yang menyajikan simpulan dan saran yang diberikan penulis kepada pembaca.