

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengajaran langsung menyimak sangat penting, bahwa latihan dalam menyimak akan mengakibatkan pengembangan dan peningkatan pada keterampilan-keterampilan berbahasa. Menurut Tarigan (2015) menyatakan jika sekolah-sekolah sejak lama telah menuntun siswanya untuk menyimak secara intensif dalam pengajaran langsung maka menyimak tidak akan terlupakan dan terabaikan seperti asumsi bahwa menyimak adalah kemampuan “alamiah” dapat dipatahkan. Tanpa memiliki keterampilan menyimak siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang termuat dalam proses pembelajaran, bukan hanya dalam pelajaran bahasa, namun pelajaran lainnya. Keterampilan menyimak yang menjadi salah satu keterampilan dari keempat keterampilan yang di internalisasikan dalam muatan materi pengajaran bahasa di jenjang sekolah dasar. Dalam dunia pendidikan Indonesia memiliki sebuah pedoman dalam pembelajarannya, sebagaimana diketahui itu termuat dalam Kompetensi dasar sesuai Permendikbud No. 24 tahun 2016. Kompetensi dasar ini bermakna kemampuan dasar yang perlu didapatkan siswa dalam setiap pembelajaran. Salah satu diantaranya Kompetensi Dasar itu ada untuk pembelajaran kelas II SD dalam berbagai mata pelajaran yang ada. Keterampilan menyimak yang termuat dalam kurikulum SD Kelas II semester genap adalah kompetensi keterampilan “4.8 menceritakan kembali teks dongeng fabel tentang hidup rukun dan kompetensi dasar kognitif yakni menggali informasi dari dongeng fable tentang hidup rukun”. Dalam kompetensi dasar tersebut, siswa dituntut untuk menyimak isi dongeng kemudian menggali informasi dari itu juga menceritakan kembali isinya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di salah satu Sekolah Dasar negeri tepatnya pada jenjang kelas dua terdapat 60% dari jumlah siswa 17 orang di kelas dua belum memiliki keterampilan menyimak responsif yang baik dalam pembelajaran dongeng. Hal tersebut ditunjukkan

ketika suasana pembelajaran siswa kelas II tersebut tidak bisa duduk lama dikursinya, beberapa siswa mengganggu temannya yang lain sehingga suasana belajar tidak tenang, kebanyakan siswa tidak melihat kearah guru saat mengajar, terlebih siswa tersebut mengalami kesulitan memperhatikan dan memahami isi dongeng yang disampaikan oleh guru, hal itu semakin terlihat ketika para siswa berulang kali menanyakan jawaban soal evaluasi setelah dongeng termasuk intruksi pembelajaran yang disampaikan guru. Kondisi-kondisi siswa tersebut menunjukkan indikator menyimak yang merujuk pada Liz Spooner & Jacqui Woodcock (dalam Listyaningrum, 2017) belum dimiliki siswa.

Dari wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, pembelajaran bahasa di sekolah dasar tersebut selama ini masih belum tersedia media khusus untuk melakukan pembelajaran langsung keterampilan menyimak dongeng. Adapun inovasi media yang pernah dilakukan guru bukan untuk menyimak dongeng. Proses pembelajaran dongeng masih menggunakan media umum yaitu melalui proyektor, dan teknik penyampaian cerita langsung. Hal ini menjadi penyebab perhatian siswa dalam menyimak masih kurang, sebagaimana diungkap data pada paragraph sebelumnya.

Kehilangan perhatian siswa dalam menyimak ini didukung oleh tidak adanya media pembelajaran dongeng yang bisa memenuhi jenis belajar siswa. Sebagaimana disampaikan Havighurst (dalam Stratemyer dkk, 1956) bahwa salah satu tingkat perkembangan usia siswa kelas II yang masuk pada rentan usia 6 – 12 tahun yang disebut masa kanak-kanak akhir dan anak sekolah adalah tengah pada masa belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya. Hal itu menunjukkan bahwa keterampilan menyimak siswa yang terganggu karena perhatian yang kurang, namun hal tersebut pula menjadi fase perkembangan yang harus dilewati dan dapat dikatakan gangguan menyimak ini datang dari eksternal siswa, olehkarenanya perlu adanya suatu alat pembelajaran yang dapat memusatkan perhatian siswa untuk menyimak.

Media pembelajaran menurut Prihatin (2008) adalah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar oleh pancaindera sehingga pembelajaran dapat

memperoleh kebermanfaatan dan kebermanaknaan Media pembelajaran yang memfasilitasi gaya belajar siswa yang auditif dan visual yang menarik dibutuhkan untuk tercapainya peningkatan keterampilan menyimak siswa.

Dari masalah dan realitas yang ditemukan tersebut maka peneliti memfokuskan penelitian ini untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat media pembelajaran audio visual *rotatoon* dilengkapi buku petunjuk penggunaan media. Hal tersebut ditujukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas II. Dari simpulan tersebut peneliti melaksanakan penelitian pengembangan DnD (*Design and Development Research*) dengan mengangkat judul penelitian, “**Pengembangan Media Audio Visual Rotatoon untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dalam Materi Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan rumusan umum penelitian pengembangan *Desain and Development* adalah “Bagaimanakah media yang diperlukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi dongeng siswa kelas II sekolah dasar?”. Rumusan masalah tersebut dijabarkan kedalam pertanyaan penelitian pengembangan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah desain media audio visual *rotatoon* untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah pengembangan media audio visual *rotatoon* untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media yang diperlukan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar. Adapun secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan desain media audio visual *rotatoon* untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan pengembangan media audio visual *rotatoon* untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi dongeng siswa kelas II Sekolah Dasar.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan agar ruang lingkup permasalahan yang diteliti tidak teralu meluas. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini tidak meneliti tentang peningkatan hasil belajar peserta didik
2. Penelitian pengembangan dengan model ADDIE dibatasi tidak mengimplementasikan produk kepada siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan media dalam pembelajaran dan keterampilan menyimak siswa SD.
2. Untuk memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan.
3. Sebagai bahan masukan bagi peneliti selanjutnya dengan kajian yang lebih luas.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat hasil penelitian ini adalah dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa terkhusus menyimak di tingkat sekolah dasar kelas dua untuk mengembangkan keterampilan siswa. Manfaat lain adalah media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan dalam peningkatan keterampilan berbahasa siswa. Berikut beberapa manfaat yang bisa dirasakan beberapa pihak.

1. Bagi guru
 - 1) Dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran inovatif untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga meningkatkan profesionalisme guru sebagai pengajar.
 - 2) Dapat membantu guru untuk merancang penyelesaian masalah-masalah pembelajaran yang menarik.
 - 3) Dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengevaluasi pemahaman dongeng yang didengar siswa.
 - 4) Dapat meningkatkan kualitas mengajar.
2. Bagi siswa
 - 1) Dapat memusatkan perhatian siswa dalam belajar.
 - 2) Dapat meningkatkan keterampilan yang menarik siswa.
 - 3) Dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran yang menarik.
 - 4) Dapat melatih siswa untuk meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya.
 - 5) Dapat menciptakan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan.
3. Bagi sekolah
 - 1) Dapat menjadi motivasi kepada pihak sekolah untuk selalu melakukan inovasi pembelajaran sebagai upaya untuk mengembangkan kualitas pembelajaran di sekolah.
 - 2) Dapat digunakan sebagai arsip bagi sekolah.
 - 3) Dapat digunakan untuk memotivasi guru lain dalam hal kreatifitas pengadaan media pembelajaran.
 - 4) Dapat menumbuhkan kerjasama antar guru untuk memperbaiki mutu pendidikan secara berkelanjutan.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terbagi ke dalam lima bagian yang memberikan gambaran sistematis dari awal penelitian sampai

tercapainya tujuan penelitian. Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan berisi mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi yang disusun.

Bab II Kajian Pustaka

Bab kedua ini berisi mengenai bahan pustaka/ teori-teori pendukung dan penelitian terdahulu yang relevan dengan permasalahan penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi mengenai metode penelitian yang digunakan untuk mengambil dan mengolah data selama penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian secara tematik.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini berisi mengenai uraian simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.

Daftar Pustaka

Lampiran

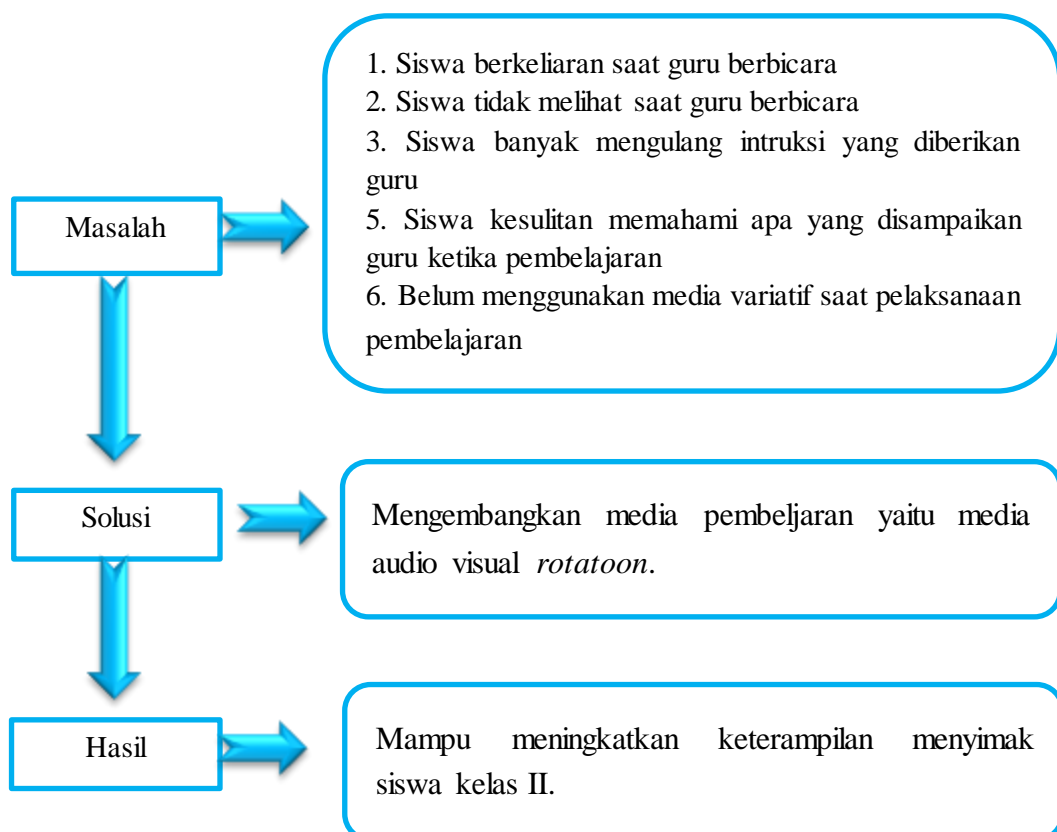
1.7 Kerangka Berpikir

Menjadi seorang pendidik yang mengajar siswa kelas rendah tentu memiliki tantangan. Berknaan dengan fase perkembangan anak yang sedang dalam proses perkembangan pembiasaan dari yang biasa bermain tanpa aturan sekolah menjadi siswa yang memiliki aturan pembiasaannya masing-masing. Tanpa mengesampingkan karakteristik fase perkembangan yang tengah di alami anak di rentan usia 8-9 tahun yang dduk di kelas dua sekolah dasar, seorang pendidik tetap perlu mendidik sesuai dengan kompetensi/ tujuan yang hendak dicapai.

Menginjak pada usia sekolah siswa kelas dua di semester dua idealnya anak telah memiliki keterampilan menyimak yang telah bisa di kontrol oleh siswa, meliputi sikap saat menyimak dan mengetahui apa yang diperoleh dari kegiatan menyimak. Kondisi seperti itu masih belum bisa ditemukan dalam beberapa pembelajaran di kelas.

Melalui pengamatan yang di lakukan peneliti faktor yang mendorong daya simak siswa kelas II masih rendah dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran variatif sebagai alat bantu untuk memusatkan perhatian siswa dan melatih keterampilan menyimaknya hingga memperoleh suatu peningkatan.

Adapun secara ringkas bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini seperti berikut.



1.8 Fokus Penelitian

Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak adalah sebuah kemampuan berbahasa untuk memahami lambang-lambang lisan atas apa yang di dengar, kepemilikan

Fitrya Intan Pertiwi, 2020

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL ROTATOON UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK DALAM MATERI DONGENG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

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

keterampilan ini dapat terlihat dari dalam pemahaman siswa atas bahan yang disimaknya dan aturan fisik yang muncul ketika kegiatan menyimak yakni duduk tenang keadaan optimal terlihat saat anak duduk dengan postur tubuh dan sikap yang tepat tenang, melihat orang yang berbicara keadaan optimal terlihat saat anak melakukan kontak mata dengan tepat ketika mendengarkan, tetap tenang dimana keadaan optimal terlihat saat anak tenang ketika mendengarkan, aturan terakhir ialah mendengarkan semua kata dimana anak mampu mendengarkan keseluruhan isi cerita yang lebih kompleks dan menceritakan kembali isi cerita secara runtut serta menjawab pertanyaan terkait bahan yang disimak. Untuk melihat kemunculan keterampilan menyimak ini bisa diukur dengan observasi kegiatan anak saat pembelajaran, serta tes evaluasi setelah pembelajaran.

Media Audio Visual *Rotatoon*

Media pembelajaran audio visual *rotatoon* adalah alat pembelajaran berbentuk kotak berisi lembaran gambar seri bersambung mengilustrasikan alur dongeng fabel yang masing-masing ujung kertas dikaitkan pada tiang gulungan dilengkapi musik latar sesuai suasana cerita untuk menarik perhatian siswa agar terjadi peningkatan keterampilan menyimak siswa. Media ini dioperasikan dengan cara memutar pedal tiang gulungannya. Media ini termasuk media *by design* yang sengaja dibuat dengan cara merancang cerita yang akan disampaikan kedalam bentuk gambar-gambar seri berbentuk *landscape* yang kemudian digabungkan hingga menjadi gambar cerita bersambung, dililitkan gulungan pada tiang sisi kanan dan sisi satunya menempel ujung gambar di sebuah bidang kerangka berbentuk kotak, serta menyiapkan audio pendukung bahan ajar pada lembaran gambar seri pada pengeras suara yang dapat diatur. Digunakan dengan cara memutar pedal tiang sebelah kanan, tata cara penggunaan diuraikan pada buku petunjuk penggunaan. Media dikembangkan melalui tahap analisis, desain dan pengembangan serta evaluasi revisi produk yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.