

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Umar (2020) pembelajaran Bahasa Indonesia ditujukan untuk membekali siswa dengan berbagai keterampilan, antara lain: (1). Berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik lisan maupun tulisan, sesuai etika yang berlaku. (2). Bersyukur dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan Bahasa resmi. (3). Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan. (4). Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan emosi dan social. (5). Nikmati dan gunakan karya sastra guna memperluas wawasan, memperbaiki kepribadian, dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Bahasa. (6). Menghargai dan banggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual Indonesia.

Dengan bekal keterampilan tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa akan mampu menimba berbagai ilmu pengetahuan yang terutama ditujukan dalam memahami materi Bahasa Indonesia. Karena pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran peserta didik tentang keterampilan keterampilan berbahasa Bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya.

Keterampilan berbahasa memiliki dua unsur yaitu logika dan linguistik, berbeda dengan keterampilan berpikir yang hanya memiliki satu unsur yaitu logika. Unsur logika meliputi isi, materi, materi dan organisasinya, sedangkan unsur kebahasaan meliputi diksi, pembentukan kata, struktur kalimat, fonologi (bunyi bahasa) untuk ucapan dan ejaan untuk tulisan.

Menurut Jumadi, (2021) menyatakan bahwa, keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membaca, dan (4) keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut semuanya berbeda dalam proses ini, tetapi membentuk satu kesatuan yang utuh. Memang, keempat aspek ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Jadi, dalam pengajaran bahasa, siswa pertama-tama belajar menyimak, kemudian berbicara, membaca, dan menulis.

Salah satu keterampilan bahasa pertama yang harus dikuasai adalah kemampuan menyimak. Menyimak adalah kemampuan untuk memahami bunyi bahasa yang diucapkan oleh orang lain dan mengubahnya menjadi bentuk yang bermakna untuk diproses lebih lanjut, menarik kesimpulan, dan umpan balik (Mataulina, 2018).

Menurut Laia, (2020) menyimak adalah suatu proses yang meliputi kegiatan mendengar, mengidentifikasi, menafsirkan bunyi bahasa, kemudian mengevaluasi hasil penafsiran makna dan mereaksikan pesan yang berkaitan dengan media kebahasaan.

Menurut Wilt, (2018) mengatakan bahwa pada tahun 1950 jumlah waktu anak-anak menyimak di ruang kelas Sekolah Dasar adalah sekitar 60 sampai 120 menit per hari. Meskipun sekolah telah lama menuntut siswa untuk banyak menyimak, instruksi langsung tentang cara menyimak yang terbaik telah diabaikan dan terlupakan. Pembelajaran menyimak yang menarik tidak dapat terlepas dengan ketersediaan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran menyimak tersebut.

Menurut Nurfadhillah, (2021) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Guru dapat menggunakan media pembelajaran ketika mengajar di kelas sehingga materi pembelajaran dapat diterima siswa dengan jelas dan interaksi guru dan siswa pada saat pembelajaran di kelas semakin meningkat.

Menurut Satrianawati (2018) membagi jenis media pembelajaran ke dalam empat bagian, yakni (1) media visual, (2) media audio, (3) media audiovisual, (4) dan multimedia. Pembagian yang lebih lengkap dapat dilihat pada jenis media pembelajaran menurut Pribadi, (2017), di mana dikatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi delapan bagian, yaitu (1) orang,

(2) objek, (3) teks, (4) audio, (5) visual, (6) video, (7) komputer multimedia, dan (8) jaringan komputer. Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2002) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam beberapa jenis, yaitu (1) bahan cetak, (2) visual, (3) audio, (4) video, (5) komputer, (6) multimedia, (7) Internet dan Intranet.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui proses kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti, terdapat adanya beberapa masalah yang ditemukan. Dapat diketahui bahwa sebagian siswa kelas V SDN Perwira VI Bekasi mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide atau gagasannya dalam bentuk tulisan. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa siswa masih belum memiliki keterampilan menyimak dan sulit menangkap informasi yang diperolehnya. Terdapat kondisi yang tidak mendukung dalam melatih keterampilan menyimak siswa yaitu karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pembelajaran dan melatih kemampuan menyimak terbatas. Alasan mereka adalah pembelajaran dengan menggunakan media membutuhkan banyak waktu sehingga waktu habis digunakan untuk menyiapkan media sehingga materi yang akan diajarkan tidak terselesaikan dengan baik. Permasalahan tersebut menyebabkan pembelajaran menyimak menjadi kurang optimal. Data siswa yang belum tuntas pada saat penilaian di akhir pembelajaran sejumlah 13 dari 30 siswa, berarti sekitar 47% siswa belum menguasai keterampilan menyimak.

Media audiovisual dianggap sebagai solusi dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Secara konseptual media audiovisual merupakan kombinasi yang saling mendukung antara gambar dan suara yang dapat membangkitkan emosi dan pikiran bagi yang menonton. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan menyimak melalui media audiovisual adalah film animasi. Media film animasi dirasa tepat digunakan karena mampu membangkitkan imajinasi dan menumbuhkan minat siswa dalam menuangkan ide atau gagasan siswa ke dalam sebuah cerita (Sudjana dan Rivai, 2013).

Menurut Gumelar, (2018) menyatakan bahwa animasi adalah ragam proses dan teknik yang bertujuan menghasilkan ilusi gerak dan emosi yang dialami

sesuai hukum fisika, biologi, audio, *lip sync* dan psikologi sesuai dengan pilihan *style* gerak animasi kartun ataupun gerak animasi realis.

Menurut Seoyoto, (2017) Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan Teknologi. Animasi adalah perubahan visual dari waktu ke waktu yang memberikan kekuatan besar untuk proyek-proyek multimedia. Karakter kartun sangat penting dalam perkembangan anak. Siswa Sekolah Dasar sangat menyukai dan tertarik dengan film kartun, terutama film kartun yang berkarakter binatang. Anak-anak menyukai kartun dengan karakter yang baik dan lucu sedangkan karakteristik kartun baik untuk usia prasekolah. Tujuan dari materi kartun adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga siswa dapat menangkap pesan tersebut dengan cepat dan tepat sebagai bagian dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Kegiatan pembelajaran ini dimaksudkan untuk menghindari gejala bahasa kotor, yaitu mengetahui kata-kata yang disampaikan guru tetapi tidak memahami arti atau maknanya.

Rantau, (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas VII MTs Hidayatul Umam, Cinere, Depok.” dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa pengaruh media film animasi terhadap keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi siswa dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Hal ini terlihat pada peningkatan nilai rata-rata siswa yang memperoleh nilai 55,85 pada pre-test yang menggunakan pendekatan konvensional tanpa menggunakan media, dibandingkan dengan rata-rata kelulusan pada post-tes yang menggunakan media film animasi dalam pembelajaran, yaitu memperoleh skor 80,38.

Widayanti, (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Kemampuan dan Keterlibatan Siswa Kelas III SD Pangudi Luhur Sedayu Tahun Ajaran 2008/2009 Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak Melalui Media Film Animasi” dalam hasil penelitiannya dijelaskan bahwa pengaruh media film animasi terhadap keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I memiliki peningkatan dari sebelumnya memiliki rata-rata 54,34

meningkat menjadi 69,41, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi rata-rata 76,75.

Film animasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah film Adit Sopo & Jarwo dengan judul “Makan Ayam Panggang Terlezat Special Ucup”. Cerita dari film animasi tersebut mengandung pesan moral yang baik. Pesan moralnya adalah untuk selalu bersyukur atas pemberian dari orang lain dan selalu bekerja sama dan memberi solusi dalam memecahkan masalah. Pesan moral selanjutnya yaitu selalu berusaha semaksimal mungkin ketika dihadapi dalam sebuah permasalahan. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan menggunakan film animasi cerita anak tersebut karena sesuai dengan Buku Tema 3 Sub Tema 3 “Pentingnya Menjaga Asupan Makanan Sehat”.

Adapun keberhasilan siswa dalam keterampilan menyimak diantaranya yaitu kemampuan dalam menerima (memperhatikan), kemampuan dalam merespon, kemampuan dalam menghargai yang dapat dibuktikan melalui tulisan narasi. Salah satu cara untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyimak dalam penelitian ini dibuktikan melalui aktivitas menceritakan kembali yang dituliskan dalam bentuk karangan narasi (Tarigan, 2015)

Karangan narasi adalah tulisan yang menceritakan kejadian yang di dalam nya terdapat pelaku, jalan cerita, tema cerita, dan latar cerita. Karangan Narasi bertujuan menyampaikan atau menceritakan rangkaian peristiwa. keterampilan menulis narasi penting bagi peserta didik karena dengan menulis karangan narasi peserta didik dapat menyampaikan peristiwa atau kejadian dalam kehidupan sehari-hari secara kronologis. Pembelajaran menulis narasi juga agar siswa dapat mengungkapkan ide dan perasaan dalam bentuk tulisan. Termasuk dalam penelitian ini karangan narasi berkedudukan sebagai upaya peneliti dalam mengetahui keterampilan menyimak siswa melalui film animasi. Pada penelitian ini siswa diminta untuk menceritakan berbagai pengalaman yang mereka lihat dari film animasi yang telah peneliti tentukan. Setiap siswa akan dikonfirmasi berbagai unsur-unsur yang melekat dalam film animasi yang telah ditontonnya dan kemudian menceritakan kembali melalui karangan narasi.

Oleh karena itu, berdasarkan hal-hal tersebut, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Penggunaan karangan narasi sebagai indikator peningkatan keterampilan menyimak melalui film animasi di SDN Perwira VI Kota Bekasi”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan film animasi terhadap peningkatan keterampilan menyimak berbantuan karangan narasi di SDN Perwira VI Kota Bekasi?
2. Bagaimana gambaran penggunaan film animasi terhadap peningkatan keterampilan menyimak berbantuan karangan narasi di SDN Perwira VI Kota Bekasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh film animasi terhadap peningkatan keterampilan menyimak berbantuan karangan narasi di SDN Perwira VI Kota Bekasi.
2. Untuk mendeskripsikan penggunaan film animasi terhadap peningkatan keterampilan menyimak berbantuan karangan narasi di SDN Perwira VI Kota Bekasi.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain keunggulan teoritis dan keuntungan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bentuk implementasi yang didukung dengan penggunaan film animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan bisa menaruh manfaat mudah menjadi berikut:

a. Manfaat bagi peneliti

Diharapkan dalam penelitian ini dapat memberikan pengetahuan bahwa media yang dikembangkan memiliki keefektifan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu dapat dijadikan sebagai acuan dalam penulisan artikel ilmiah.

b. Manfaat bagi guru

Dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam mengajar dan menggunakan media dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mutu pembelajaran dikelas menjadi optimal.

c. Manfaat bagi siswa

Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Siswa diharapkan dapat meningkatkan pembelajarannya lebih baik dan lebih baik lagi, terutama dalam keterampilan menyimak.

d. Manfaat bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan keterampilan menyimak melalui berbantuan karangan narasi.