

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar belakang

Pendidikan dapat disebut investasi kehidupan dalam jangka panjang, karena hasil dari suatu proses yang dilakukan dalam pendidikan akan dapat dirasakan baik untuk saat ini maupun untuk waktu yang akan datang. Kondisi yang akan datang ini dapat dibentuk sejak dini dengan melalui pendidikan di sekolah dasar karena pendidikan sekolah dasar menjadi awal dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Hal ini berarti bahwa pendidikan sekolah dasar harus dapat mempersiapkan, mencetak serta menjawab tantangan dalam berbagai kebutuhan di masa yang akan datang. Pada jenjang sekolah dasar terdapat sejumlah mata pelajaran yang wajib dipelajari salah satunya adalah pelajaran bahasa Indonesia.

Bahasa merupakan suatu sistem komunikasi yang memiliki fungsi yang dapat menyampaikan pemikiran secara lisan maupun tertulis. Bahasa juga memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa juga sebuah sarana untuk berkomunikasi antar manusia yang dalam artian untuk berkomunikasi ini dalam rangka memenuhi sifat manusia sebagai makhluk sosial yang sangat perlu untuk saling berinteraksi dengan sesama manusia.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia dituntut untuk memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik agar tujuan yang ditetapkan hendak tercapai. Tarigan (2015:2) mengemukakan bahwa keterampilan berbahasa (*language arts, language skills*) dalam kurikulum sekolah biasanya mencakup empat segi yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*).

Keterampilan menyimak adalah kegiatan awal yang diperoleh seseorang sejak dari dirinya kecil bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa kemudian disusul aspek keterampilan lainnya dan

keterampilan menyimak terpenting, seharusnya dapat dikuasai oleh peserta didik.

Menyimak dapat diartikan sebuah keterampilan yang sudah terkompleks yang sangat memerlukan ketajaman perhatian, konsentrasi tingkat tinggi, sikap mental yang sangat aktif serta kecerdasan dalam mengasimilasi serta menerapkan setiap gagasan dan penilaian. Keterampilan menyimak memiliki beberapa indikator pencapaian yang sangat wajib untuk dimiliki peserta didik dalam tes menyimak cerita menurut Tarigan (2008: 63) yaitu: (a) peserta didik dapat menuliskan tema. (b) peserta didik dapat memberikan sebuah pendapat. (c) peserta didik dapat membedakan sebuah kalimat tanya dan kalimat penjelas. (d) peserta didik dapat menyebutkan unsur-unsur yang ada dalam cerita yang disimaknya, dan (e) peserta didik dapat memahami isi dari cerita yang disimaknya. Oleh sebab itu, maka kegiatan pembelajaran menyimak disekolah dasar sangat perlu untuk diperhatikan serta ditingkatkan terus menerus agar dapat sepadan dengan presentase menyimak dalam kegiatan sehari-hari.

Keterampilan menyimak mempunyai beberapa faktor-faktor yang dapat menentukan keberhasilan menyimak, yaitu pembicara, pembicaraan, situasi dan menyimak. Untuk mengembangkan keterampilan menyimak, peserta didik akan diarahkan pada peningkatan daya simaknya melalui pembelajaran menyimak. Pada pembelajaran menyimak ini peserta didik akan dilatih kemampuan menyimaknya melalui bahan simakan. Bahan simakan tersebut dapat berupa berita, puisi, pantun, dan cerita. Salah satu bahan simakan adalah cerita. Dalam sebuah cerita terdapat unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik merupakan unsur yang terdapat dalam sebuah cerita, meliputi tokoh, alur, latar waktu dan tempat, dan lain-lain. Sementara unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada di luar sebuah cerita, meliputi budaya, agama, nilai moral, dan lain-lain. Saat pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada proses menyimak cerita baiknya siswa mampu mengetahui cerita yang ada didalamnya serta amanat yang terkandung di dalam cerita. Untuk itu perlunya media dalam mendukung proses belajar tentang cerita agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Namun dilihat dari pentingnya kemampuan keterampilan menyimak tersebut, justru berbanding terbalik dengan kemampuan keterampilan menyimak peserta didik di SDN Gayungan 2 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi di SDN Gayungan 2 Surabaya bahwa pada pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menyimak yang dimiliki siswa berbeda-beda. Dalam proses pembelajaran ada siswa yang cepat menerima hasil simakannya namun ada juga yang lambat dalam menerima hasil simakannya.

Selain itu ada beberapa faktor permasalahan dalam keterampilan menyimak cerita siswa diantaranya: 1) siswa tidak memperhatikan cerita yang disampaikan guru. 2) kurangnya kemampuan menyimak pada siswa. media yang menarik dan variatif dalam pembelajaran menyimak belum ada sehingga membuat peserta didik tidak antusias dalam belajar dan terpaku buku tanpa adanya media pembelajaran. Pembelajaran seperti ini dapat mengakibatkan peserta didik sulit untuk memahami isi cerita yang disimaknya. Kondisi pembelajaran keterampilan menyimak sampai saat ini masih memprihatinkan, keterampilan menyimak masih dianggap kurang penting dibanding dengan pembelajaran keterampilan Bahasa yang lain. Oleh karena itu, pembelajaran menyimak disekolah dasar perlu diperhatikan. Permasalahan di atas dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, menarik, dan inovatif.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi atau sebuah pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang sebuah pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Sukiman, 2012: 29). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *shadow puppet*.

Media *shadow puppet* sejenis dengan boneka bayang-bayang dengan teknik pendalangan tetapi komponen yang dimiliki terdapat perbedaandengan wayang kulit tradisional. Menurut Ahmad (2007: 69), boneka bayang-bayang (*Shadow Puppet*) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut. Media *shadow puppet* yang dibuat dari karton dibentuk menjadi boneka, sehingga dalang memainkan boneka tersebut dengan teknik pedalangan. Teknik pedalangan sama

halnya dengan dalang pada sebuah cerita, dimana seorang dalanglah yang menjadi penggerak dalam cerita yang akan ditampilkan. Pertunjukkan ini dilakukan secara virtual menggunakan aplikasi Teams. Laptop digunakan untuk membuka aplikasi Teams dimana terdapat asisten untuk mengatur latar tempat.

Media *shadow puppet* ini lebih menekankan pada gerak-gerak dan bayang-bayang yang dipertunjukkan di depan layar. Dalang memainkan tiruan binatang yang terbuat dari karton hitam. Dalang bermain di belakang layar kertas putih untuk menampilkan hasil gambar. Dengan diterangi lampu senter yang LED zoom yang dapat mengatur pemfokusan hasil gambar, media ini diharapkan mampu memusatkan konsentrasi siswa baik dalam menyimak cerita.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan media pembelajaran yang baru guna mempermudah kegiatan menyimak cerita siswa kelas II SDN Gayungan 2 Surabaya. Media *shadow puppet* dapat menjadi alternatif sekaligus inovasi baru. Oleh karena itu, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *shadow puppet* terhadap keterampilan menyimak cerita, maka dilakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh *Media Shadow Puppet* Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa kelas II SDN Gayungan 2 Surabaya”.

## **B. Ruang lingkup dan pembatasan masalah**

Permasalahan penelitian ini tidak menjadi luas dan tidak terjadi salah penafsiran, maka perlu adanya batasan masalah sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini fokus pada media *shadow puppet*
2. Penelitian ini fokus pada peningkatan keterampilan menyimak cerita.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II di SDN Gayungan 2 Surabaya.
4. Penelitian ini dilakukan pada materi Bahasa Indonesia Tema 3 (tugasku sehari-hari) Subtema 4 (tugasku dalam kehidupan sehari-hari) Pembelajaran 1 tentang cerita si ulat dan si semut.

### **C. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti merumuskan masalah adalah: Adakah pengaruh Media *shadow puppet* terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN Gayungan 2 Surabaya?

### **D. Tujuan penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *shadow puppet* terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II SDN Gayungan 2 surabaya.

### **E. Variabel penelitian**

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

#### 1. Variabel bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat Sugiyono (2018:59). Adapun yang menjadi variabel bebasnya adalah media *shadow puppet*.

#### 2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas Sugiyono (2018:59). Adapun yang menjadi variabel terikatnya adalah keterampilan menyimak cerita.

### **F. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan referensi serta dapat menambahkan pengetahuan tentang pengaruh media *shadow puppet* terhadap keterampilan menyimak cerita dalam pembelajaran. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, antara lain:

#### 1. Bagi Guru

- a. Dapat memberikan inovasi yang baru bagi guru dalam membelajarkan kemampuan menyimak anak.

- b. Dapat digunakan untuk menambah media baru yang dapat mendukung pembelajaran keterampilan menyimak cerita.
2. Bagi Peneliti
  - a. Menerapkan ilmu yang sudah di dapat selama perkuliahan.
  - b. Menambah pengalaman mengajar
  - c. Meningkatkan kreativitas untuk memecahkan masalah pembelajaran.
  - d. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian eksperimen.
3. Bagi Peserta didik
  - a. Dapat memberikan pengalaman peserta didik dalam proses pembelajaran.
  - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media yang efektif dalam melatih kemampuan keterampilan menyimak cerita.
4. Bagi Sekolah
  - a. Penelitian ini dapat berguna sebagai inovasi dan masukan bagi guru SD untuk dapat mengembangkan media *shadow puppet* terhadap keterampilan menyimak cerita di SDN Gayungan 2 Surabaya.
  - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan positif terhadap kemajuan di SDN Gayungan 2 Surabaya.
5. Bagi Peneliti Selanjutnya
  - a. Menambah referensi untuk penelitian yang sama
  - b. Sebagai acuan dan masukan untuk penelitian lebih lanjut dengan jenis penelitian yang sama.