

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gerakan Literasi Sekolah atau yang sering disingkat menjadi GLS menurut Faizah, dkk (2016:2) adalah sebuah upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai organisasi pembelajaran yang warganya terutama siswanya mampu mengembangkan dirinya melalui proses belajar sepanjang hidupnya dengan pelibatan publik. Pelibatan orang tua siswa dan masyarakat juga menjadi komponen penting dalam Gerakan Literasi Sekolah. Pada kurikulum 2013 jenjang pendidikan sekolah dasar diterapkan kebijakan mengenai pelaksanaan program Gerakan Literasi Sekolah. Aspek literasi dalam konteks Gerakan Literasi Sekolah sama dengan aspek keterampilan berbahasa yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari yaitu keterampilan menulis, keterampilan membaca, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak.

Keterampilan menyimak merupakan salah satu bentuk keterampilan berbahasa yang digunakan untuk menangkap dan memahami informasi yang disampaikan melalui bahasa lisan dan tertulis. Menurut Iskandarwassid dan Sunendar (2009:229) pada saat proses pembelajaran, keterampilan menyimak lebih mendominasi aktivitas siswa dibandingkan dengan keterampilan yang lainnya. Keterampilan menyimak dalam pembelajaran bahasa terbagi atas situasi tidak langsung seperti mendengarkan sebuah percakapan melalui kaset, dan situasi langsung seperti sebuah pidato, lagu, percakapan, penjelasan guru di kelas, dongeng, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas yang dilakukan oleh Shelawati (2015:237) pada hari Rabu, 18 November 2015 di SD Negeri 2 Panjer, peneliti mendapatkan datanilai ulangan tengah semester siswa. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa jumlah siswa sebanyak 36 siswa. Rata-rata nilai ulangan tengah semester berada dibawah KKM, terbukti pada salah satu mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, rata-rata nilai siswa adalah 44,83. Seluruh siswa dinyatakan tidak lulus pada mata pelajaran tersebut. Keadaan ini menandakan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran rendah. Setelah ditelusuri lebih lanjut, hal

tersebut disebabkan oleh kurangnya keterampilan menyimak siswa dalam mendengarkan penjelasan guru.

Kurangnya keterampilan menyimak siswa juga terjadi di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya. Dimana siswa masih suka mengobrol dengan teman-temannya ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus lebih kreatif lagi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan menyimak agar siswa tidak kesulitan dalam memahami bahan simakan yang disampaikan dan juga agar tidak menjadi bosan sehingga tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan lebih kreatif dan inovatif lagi dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan atau materi pembelajaran. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media pembelajaran apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dan membuat siswa mampu memperoleh kognitif, afektif, dan psikomotor. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif. Menurut Seels dan Richey (dalam Arsyad, 2013:31) berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah salah satu dari macam-macam media audio-visual, yaitu media wayang hewan.

Menurut Oktavianti (2014:68) media wayang hewan merupakan inovasi baru untuk pembelajaran, yaitu digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Media wayang hewan ini diciptakan untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran dan mendapat suatu tanggapan yang baik dari siswa. Wayang hewan dapat dijadikan suatu alternatif bagi guru sebagai suatu media untuk meneliti keterampilan menyimak siswa terhadap cerita yang disampaikan. Wayang hewan hampir sama dengan wayang-wayang pada umumnya. Hanya saja wayang ini berbentuk berbagai macam

hewan yang akan disesuaikan dengan tokoh-tokoh dalam cerita yang akan disampaikan.

Menurut Brainly, Media wayang hewan memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media yang lainnya, yaitu pertama, wayang bersifat *acceptable*. Artinya, wayang sendiri merupakan bagian dari khasanah kebudayaan bangsa sehingga dapat diterima oleh semua kalangan, baik oleh guru maupun siswa. Kedua, wayang bersifat *timeless* yang berarti tak lekang oleh waktu. Cerita pewayangan adalah cerita yang memiliki kesamaan dari waktu ke waktu. Adanya sifat ini yang membuat wayang hewan sebagai media pembelajaran dapat digunakan secara turun temurun pada generasi siswa selanjutnya. Ketiga, media wayang hewan ini tidak membutuhkan banyak biaya seperti media lain dan juga praktis. Keempat, dengan menggunakan media wayang hewan, siswa lebih berkonsentrasi dalam menyimak pembelajaran dan pembelajaran yang sedang berlangsung tersebut menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti menggunakan judul “Efektifitas Media Wayang Hewan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Agar memudahkan berjalannya penelitian, maka peneliti membatasi masalah yang diteliti pada proses penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengukur kemampuan guru dalam menggunakan media wayang hewan.
2. Penelitian ini mengukur aktivitas siswa dalam keterampilan menyimak.
3. Penelitian ini mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran keterampilan menyimak dengan menggunakan media wayang hewan berlangsung.
4. Penelitian ini dilakukan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
5. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV A dan IV B.
6. Penelitian ini difokuskan pada tema 4 (Berbagai Pekerjaan) subtema 3 (Pekerjaan Orang Tuaku) pembelajaran 4.

C. Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan guru dalam menggunakan media wayang hewan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam menggunakan media wayang hewan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?
3. Adakah pengaruh media wayang hewan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan guru dalam menggunakan media wayang hewan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam menggunakan media wayang hewan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media wayang hewan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas IV pada tema 4 berbagai pekerjaan di SDN Tenggilis Mejoyo I Surabaya.

E. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh setelah melakukan penelitian ini antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SD saat kegiatan menyimak cerita fabel dengan menggunakan media wayang hewan.

- b. Meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran saat kegiatan menyimak cerita fabel dengan menggunakan media wayang hewan.
2. Bagi Guru
- a. Meningkatkan keaktifan pembelajaran, terutama dalam kegiatan menyimak cerita fabel menggunakan media wayang hewan.
 - b. Memberikan sumbangan pemikiran yang baik dalam hal meningkatkan kualitas kegiatan menyimak cerita fabel menggunakan media wayang hewan.
3. Bagi Sekolah
- a. Memperbaiki sistem pembelajaran khususnya dalam keterampilan menyimak cerita fabel menggunakan media wayang hewan.
 - b. Meningkatkan kualitas sekolah karena adanya pembelajaran yang inovatif, sehingga sekolah dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas.