

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan yang tetap dan lebih baik di dalam kebiasaan-kebiasan, pemikiran, sikap, dan juga tingkah laku. Sejalan dengan pandangan tersebut, Crow dan Crow dalam Hera Lestari dkk, mengemukakan: “harus diyakini bahwa fungsi utama pendidikan adalah bimbingan terhadap individu dalam upaya memenuhi kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga dia memperoleh kepuasan dalam seluruh aspek kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya.<sup>1</sup> Pendapat ini memandang bahwasanya pendidikan itu bukan hanya sebagai penyaluran informasi tentang pengetahuan dan pembentukan keterampilan saja, tetapi juga meliputi usaha untuk mewujudkan keinginan dan kebutuhan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan.

Sekolah dasar (SD), menurut Waini Rasyidi dalam Hera Lestari, pada hakikatnya merupakan satuan atau unit lembaga social (*social institution*) yang diberi amanah atau tugas khusus (*specific task*) oleh masyarakat untuk menyelenggarakan pendidikan dasar secara sistematis.<sup>2</sup> Jadi dapat dikatakan bahwa pendidikan sekolah dasar itu bukan hanya memberi bekal pengetahuan intelektual saja misalnya dalam hal membaca, menulis, dan menghitung,

---

<sup>1</sup>Hera Lestari Mikarsa, Agus Taufik, dan Puji Lestari Prianto, *Pendidikan Anak Di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), 1.2.

<sup>2</sup>Mikarsa, Taufik, dan Prianto, 1.5.

melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal dalam aspek intelektualnya, sosial dan personal agar dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar yang harus ditempuh bagi seseorang sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam lembaga pendidikan Sekolah Dasar ada beberapa mata pelajaran wajib diantaranya Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, dan Pendidikan Kewarganegaraan. Pelajaran bahasa Indonesia tidak kalah pentingnya dengan mata pelajaran yang lain, karena pelajaran bahasa Indonesia diberikan dengan bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan dapat berkomunikasi dengan benar, baik secara lisan maupun tertulis sehingga siswa harus bersungguh-sungguh dalam mempelajarinya.

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik diantaranya adalah keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, dan keterampilan berbicara. Kemampuan menyimak dan berbicara merupakan kegiatan berbahasa lisan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan menyimak dan berbicara terjadi dalam waktu yang bersamaan. Dalam kehidupan sehari-hari, penyimak dan pembicara dapat berganti peran secara spontan, yaitu dari penyimak menjadi pembicara, dan dari pembicara menjadi penyimak.<sup>3</sup>

Menyimak sebagai salah satu keterampilan berbahasa tidak kalah pentingnya dengan berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan

---

<sup>3</sup>Puji Santosa, *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 6.31.

menyimak merupakan kemampuan memahami isi ujaran.<sup>4</sup> Menyimak dapat dikatakan sebagai suatu sarana, sebagai suatu keterampilan, sebagai suatu proses, dan sebagai suatu respon.<sup>5</sup> Dalam kegiatan menyimak, diperlukan pemusatan perhatian yang terus menerus agar seorang penyimak dapat menangkap ide pokok dari suatu pembicaraan yang diujarkan oleh pembicara.

Jika dilihat dari urutan pembelajaran keterampilan berbahasa, menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang harus dipahami oleh siswa sebelum mempelajari keterampilan berbahasa yang lain. Henry Guntur Tarigan menyatakan bahwa dengan meningkatkan kualitas menyimak berarti membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang dan keterampilan menyimak juga merupakan faktor penting bagi keberhasilan seseorang dalam belajar membaca secara efektif. Dengan demikian penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh pada keterampilan berbahasa yang lain.<sup>6</sup>

Keterampilan menyimak sangat diperlukan untuk mengikuti berbagai kegiatan, termasuk di dalamnya ialah pembelajaran. Salah satu materi menyimak terdapat dalam pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SD yaitu menyimak cerita. Dalam kegiatan ini, siswa harus mampu memahami isi cerita, menangkap informasi yang ada dalam cerita, serta dapat mengulangi informasi cerita yang diperolehnya.

Bercerita juga dapat meningkatkan nilai-nilai karakter bagi peserta didik. Melalui penanaman nilai-nilai karakter inilah para peserta didik lebih

---

<sup>4</sup>Santosa, 7.14.

<sup>5</sup>Santosa, 6.31.

<sup>6</sup>Diah Ayu Widowati, "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta" (Skripsi, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), 1–2.

berpetualang memiliki perilaku yang bertanggung jawab sebagai generasi penerus bangsa. Berdasarkan ruang lingkup standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia MI/SD dalam keterampilan menyimak yaitu siswa mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman, serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengarkan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak-anak, cerita rakyat, cerita binatang, puisi anak, syair lagu, pantun, dan menonton drama anak.<sup>7</sup>

Berkaitan dengan kegiatan menyimak cerita, ada beberapa factor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan menyimak siswa yakni factor fisik, factor lingkungan, factor psikologis, factor pengalaman, factor sikap, faktor motivasi, dan faktor jenis kelamin. Faktor fisik misalnya ada seseorang yang sukar sekali mendengar atau bisa jadi seseorang itu berada jauh di bawah ukuran gizi yang normal, sangat lelah, atau mengidap suatu penyakit fisik sehingga perhatiannya dangkal.

Lingkungan fisik juga mungkin sekali dalam mempengaruhi ketidakefektifan menyimak seseorang. Ruangan mungkin sekali terlalu panas, terlalu dingin, ataupun kotor, suara bising yang mengganggu dari jalan, dan lain-lain. Di kelas misalnya, para siswa sendiri mungkin sedang memegang atau menyimpan benda-benda berisik yang mengganggu. Dia mungkin

---

<sup>7</sup>Eva Rahma, "Pengaruh Penggunaan Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Isi Dongeng Pada Siswa Kelas II SDI Al-Falah I Petang Jakarta Barat" (Skripsi, Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019), 3.

bermain-main dengan benda tersebut dan hanya memberi perhatian setengah kepada gurunya.<sup>8</sup>

Dilihat dari beberapa factor tersebut apabila dikaitkan dengan kondisi di lapangan bahwasanya siswa banyak yang tidak memperhatikan penjelasan guru, mereka asyik sendiri mengobrol dengan teman sebelahnya, ada yang mengganggu temannya, ada yang asyik bermain. Guru tidak dapat memusatkan perhatian siswa terhadap apa yang disampaikannya akibatnya siswa tidak dapat menyerap materi pembelajaran dengan maksimal. Dari faktor tersebut disini peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran untuk dapat memusatkan perhatian siswa pada penjelasan guru.

Suatu pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan penggunaan media pembelajaran. Demi tercapainya tujuan pembelajaran, guru harus memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga bertujuan agar informasi atau bahan ajar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Dalam pemilihan penggunaan media, guru tidak boleh sembarangan. Guru harus memperhatikan pentingnya pemilihan media sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa.

Menurut Heinich, dkk dalam Sri Anitah W, menjelaskan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.<sup>9</sup> Dikatakan perantara karena media tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan dari

---

<sup>8</sup> Henry Guntur Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung: Angkasa, 2015), 106.

<sup>9</sup>Sri Anitah W, *Strategi Pembelajaran di SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013), 6.3.

seseorang kepada orang lain. Pernyataan tersebut sejalan dengan yang diungkapkan Zaiful Rosyid, dkk bahwa media sebagai salah satu komponen yang disusun untuk memberikan kemudahan kepada seseorang dalam memahami sesuatu. Media digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sesuatu dengan menggunakan alat tertentu yang sesuai dengan konsep terhadap apa yang akan disampaikan.<sup>10</sup> Dalam dunia pengajaran, pada umumnya guru yang menjadi sumber informasi, sedangkan siswa sebagai penerima pesan atau informasi.

Udin memberikan tiga pengertian media pembelajaran yaitu: 1) media merupakan wahana dari pesan/informasi yang oleh sumber pesan (guru) ingin diteruskan kepada penerima pesan (siswa); 2) pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah pesan/materi pembelajaran; 3) tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar pada diri siswa.<sup>11</sup>

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses/dialog mental pada diri siswa. Dengan perkataan lain, terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung tentunya antara siswa dengan penyalur pesan (guru). Media pembelajaran tersebut berhasil menyalurkan pesan/bahan ajar apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku (*behavioral change*) pada diri siswa.<sup>12</sup>

Guru harus cerdas dan selalu inovatif dalam penggunaan media agar pembelajaran menjadi optimal dan mendapatkan perhatian serta siswa lebih terfokus pada kegiatan belajar sehingga siswa lebih giat belajar dan tidak

---

<sup>10</sup>Moh. Zaiful Rosyid, Halimatus Sa'diyah, dan Nanda Septiana, *Ragam Media Pembelajaran* (Malang: Literasi Nusantara, 2019), 3.

<sup>11</sup>Udin S Winataputra, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), 5.3-5.4.

<sup>12</sup>Winataputra, *Strategi Belajar Mengajar*.

mudah bosan. Media pembelajaran perlu dibuat semenarik mungkin untuk membantu mengoptimalkan kemampuan berpikir dan keterampilan berbicara dengan orang di sekitarnya, orangtua dan guru. Media yang diharapkan menarik ini, yaitu media panggung boneka. Media panggung boneka dipilih karena pertunjukkan panggung boneka menyajikan hiburan sambil menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Panggung boneka menjangkau semua umur dan sangat akrab dengan anak-anak. Salah satu bentuk dari sekian banyak alat peraga yang dapat digunakan ialah boneka (*puppet*). Boneka dapat digunakan dimanapun baik dengan latar dua dimensi atau tiga dimensi.<sup>13</sup>

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, menyatakan bahwa boneka tangan adalah boneka yang digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Boneka adalah suatu benda yang pada umumnya disukai oleh anak-anak, sehingga pemilihan boneka tangan ini dirasa sangat tepat karena dapat dengan mudah menarik perhatian siswa. Selain itu, pembuatan media boneka tangan ini sangat mudah dan sederhana, sehingga guru tidak perlu kesusahan dalam mencari media ini.<sup>14</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas II SDN Teja Timur 4 Pamekasan pada saat pembelajaran, terlihat bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah pada pembelajaran tematik khususnya pelajaran muatan bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, guru lebih berperan dibandingkan siswa. Siswa hanya menyimak

---

<sup>13</sup>Risky Ramadani, "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Media Panggung Boneka Pada kelompok A1 TK Madukismo," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 2 (Desember 2016): 810.

<sup>14</sup>Widowati, "Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta," 5.

materi yang disampaikan oleh guru dan biasanya dilanjutkan dengan mengerjakan soal. Hal tersebut mengakibatkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Guru hanya menggunakan media teks bacaan, dan belum menggunakan media boneka tangan. Media teks bacaan tersebut belum tepat apabila digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita. Hal ini dikarenakan teks bacaan yang digunakan oleh guru untuk bercerita tidak dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran dalam kegiatan menyimak perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SD. Pada pembelajaran menyimak di sekolah dasar diharapkan siswa mampu menyimak dengan baik informasi yang diberikan oleh guru. Penggunaan media panggung boneka tangan ini sangat diperlukan untuk memperjelas pemahaman siswa terhadap pesan/informasi yang tertuang dalam cerita. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Penggunaan Media Panggung Boneka Tangan Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Adapun fokus penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan pada keterampilan menyimak cerita sebelum penggunaan media panggung boneka tangan?
2. Bagaimana implementasi penggunaan media panggung boneka tangan yang dikhususkan untuk siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan dalam menyimak cerita?
3. Bagaimana kemampuan siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan pada keterampilan menyimak cerita setelah penggunaan media panggung boneka tangan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan pada keterampilan menyimak cerita sebelum penggunaan media panggung boneka tangan.
2. Untuk mengetahui implementasi penggunaan media panggung boneka tangan yang dikhususkan untuk siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan dalam menyimak cerita.
3. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas II SDN Teja Timur 4 Kecamatan Pamekasan Kabupaten Pamekasan pada keterampilan menyimak cerita setelah penggunaan media panggung boneka tangan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang terkait utamanya bagi pihak-pihak berikut ini :

### 1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam mengembangkan ilmu berupa media pembelajaran.

### 2. Kegunaan Praktis

#### a. Bagi kepala sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran dalam upaya perbaikan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menyimak cerita.

#### b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan contoh dalam penggunaan media untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas agar pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

#### c. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam menyimak cerita.

## **E. Definisi Istilah**

### 1. Keterampilan Menyimak

Menyimak adalah suatu proses yang di dalamnya terdapat kegiatan mendengarkan bunyi bahasa melalui indera pendengaran dengan bersungguh-sungguh atau memperhatikan baik-baik apa yang sedang

diucapkan oleh orang lain. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan menangkap isi ujaran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penuh perhatian dan pemahaman untuk memperoleh informasi yang disampaikan oleh pembicara.

## 2. Media Panggung Boneka Tangan

Media adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat tertentu. Salah satu bentuk media dalam pembelajaran yaitu media panggung boneka tangan. Media panggung boneka tangan adalah suatu media tiruan binatang yang terbuat dari kardus atau kayu, dan dimainkan dengan cara digerakkan dari bawah oleh seseorang yang tangannya dimasukkan ke bawah pakaian boneka tersebut. Panggung ini dilengkapi dengan benda penghias seperti pohon tiruan, daun yang dapat berfungsi sebagai semak atau hutan, rumah-rumahan, bukit-bukitan, dan jalan tiruan.

## 3. Cerita

Cerita adalah suatu karangan yang disampaikan oleh pengarang baik secara lisan maupun tulisan dimana di dalamnya menjelaskan kejadian atau peristiwa di dalam diri seseorang maupun orang lain baik berasal dari kejadian nyata maupun kejadian tidak nyata. Cerita harus mengandung amanat/pesan moral bagi pendengar atau pembaca.

Supaya tidak salah pengertian dan salah penafsiran maksud dari judul penelitian ini, maka peneliti merasa perlu memberikan penegasan-penegasan batasan istilah dalam judul penelitian ini. Dilihat dari definisi-definisi

tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media panggung boneka tangan yang dikhususkan untuk siswa kelas II pada keterampilan menyimak cerita yaitu suatu alat atau perantara dalam menyampaikan pesan/informasi yang berupa boneka tangan dimana media tersebut dapat membantu siswa dalam menangkap informasi yang terkandung dalam isi cerita.

## **F. Kajian Terdahulu**

Penelitian mengenai keterampilan menyimak telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, antara lain yaitu :

- a) Diah Ayu Widowati, 2016, *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas II B SD Negeri Margoyasan Yogyakarta.*

Penelitian yang dilakukan oleh penulis tersebut yaitu mengenai bagaimana pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita yang sarannya adalah siswa SD.

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan peneliti Diah Ayu Widowati yaitu sama-sama menggunakan media boneka tangan pada keterampilan menyimak cerita dan sasaran yang diambil oleh peneliti diatas sama-sama siswa SD.

Adapun perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan peneliti yaitu Metode yang digunakan oleh Diah Ayu Widowati yaitu metode kuantitatif. Sedangkan metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode penelitian kualitatif.

- b) Eva Rahma, 2019, *Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Isi Dongeng pada Siswa Kelas II SDI Al-Falah I Petang Jakarta Barat.*

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan peneliti Eva Rahma yaitu sama-sama menekankan pada penggunaan media boneka tangan.

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan Eva Rahma yaitu :

- 1) Penelitian yang dilakukan Eva Rahma ini lebih menekankan kepada penggunaan media boneka tangan dalam memberikan pengaruh terhadap keterampilan menyimak dongeng, sedangkan peneliti menekankan kepada penerapan penggunaan media panggung boneka tangan pada keterampilan menyimak cerita.
- 2) Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra eksperimen. Sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif.