

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan berbahasa (*language skills*) meliputi empat keterampilan dasar, yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*) dan keterampilan menulis (*writing skills*). Keempat keterampilan berbahasa tersebut memiliki hubungan yang sangat erat antara satu dan lainnya. Menurut Haryadi dan Zamzani (1996: 19) keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh anak manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa. Sebelum anak dapat melakukan berbicara, membaca, apalagi menulis, kegiatan menyimaklah yang pertama kali dilakukan. Secara berturut-turut pemerolehan keterampilan berbahasa itu pada umumnya dimulai dari menyimak, berbicara, dan terakhir menulis. Henry Guntur Tarigan (2008: 2) menyatakan bahwa menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan satu kesatuan yang disebut *Caturtunggal*.

Sedangkan Burhan Nurgiyantoro (2001: 232). Kegiatan berbahasa yang berupa memahami bahasa yang dihasilkan orang lain melalui sarana lisan (dan atau pendengaran) merupakan kegiatan yang paling pertama yang dilakukan manusia. Keadaan itu sudah terlihat sejak manusia masih bernama bayi. Bayi manusia yang belum mampu menghasilkan bahasa, sudah akan terlihat dalam kegiatan

mendengarkan dan usaha memahami bahasa orang-orang di sekitarnya. Dalam belajar bahasa (asing) pun kegiatan pertama yang dilakukan pelajar adalah menyimak bunyi-bunyi bahasa yang dipelajari, baik yang berupa ucapan langsung maupun melalui sarana rekaman.

Djago Tarigan (2003: 2.3) menyatakan bahwa menyimak sangat fungsional dalam hidup dan kehidupan manusia. Bila diperinci peranan menyimak diantaranya yaitu: (1) landasan berbahasa, (2) penunjang keterampilan berbicara, membaca, dan menulis, (3) pelancar komunikasi lisan, dan (4) sebagai penambah informasi.

Pembelajaran keterampilan berbahasa sangat penting dilakukan di sekolah dengan tujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa untuk berbagai tujuan, keperluan, dan keadaan. Jadi, tujuan akhir dari pembelajaran keterampilan berbahasa adalah tercapainya kompetensi berbahasa secara utuh bagi siswa.

Menyimak sebagai keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai seseorang mempunyai peranan penting sebagai awal dari keterampilan-keterampilan berbahasa yang lainnya. Pada saat seorang bayi belajar berbicara, dia menyimak bunyi-bunyi yang ia dengar kemudian ia berusaha menirukannya walaupun belum mengerti makna bunyi-bunyi tersebut. Demikian juga pada saat seseorang belajar membaca dan menulis, seseorang akan menyimak cara membaca dan menulis dari guru yang mengajarnya.

Keterampilan menyimak berperan penting dalam mempelajari banyak hal, apalagi di dunia pendidikan. Setiap pelajaran di sekolah memerlukan keterampilan

menyimak. Guru menyampaikan ilmunya sebagian besar melalui lisan. Dalam hal inilah keterampilan menyimak bagi siswa dibutuhkan. Mengingat pentingnya keterampilan menyimak, maka keterampilan tersebut harus diajarkan sejak dini dalam pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hal ini perlu dilakukan sebagai landasan untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Anderson (dalam Henry Guntur Tarigan, 2008: 65) mengemukakan bahwa kemampuan keterampilan menyimak kelas lima lebih difokuskan pada: (1) menyimak secara kritis terhadap kekeliruan-kekeliruan, kesalahan-kesalahan, propaganda-propaganda, dan petunjuk-petunjuk yang keliru; (2) menyimak aneka ragam cerita, puisi, rima kata-kata, dan memperoleh kesenangan dalam menemui tipe-tipe baru.

Menyimak dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah satu kompetensi yang ditargetkan kurikulum. Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) siswa kelas V SD diharapkan mempunyai kompetensi dasar menyimak cerita. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator sebaiknya memiliki model dan media pembelajaran yang tepat. Khususnya untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswanya. Penentuan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar merupakan modal awal dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu teknik yang dapat dilakukan adalah dengan pemilihan model dan media pembelajaran yang cocok dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan pendidik untuk mengajar peserta didik. Agar pembelajaran berjalan optimal seorang guru harus bisa menentukan model pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan realitas dan kondisi sekolah tersebut. Dengan kata lain, guru harus memiliki model yang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan suatu komponen yang tak kalah pentingnya dalam suatu proses pembelajaran. Oemar Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, Azhar Arsyad (2006: 16) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan pemafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dalam perkembangan industri film tanah air yang semakin maju dewasa ini, Film animasi tampaknya mendapat perhatian tersendiri, baik dari para pelaku perfilman maupun para penonton. Hal ini dapat kita ketahui dengan maraknya film-film animasi di televisi. Sebagai contoh, film-film yang sudah cukup akrab di telinga kita seperti Upin & Ipin, Doraemon, Dora The Explorer, Avatar The Legend of Aang, Naruto, Dragon Ball, Doraemon, Shaun The Sheep, Pinguin Madagascar, Sponge Bob Square Pants, Oscar Oasis, dan lain sebagainya. Film-film animasi tersebut disukai oleh para pemirsa televisi karena ceritanya yang bersifat menghibur. Selain itu tokoh- tokoh yang ada dalam film tersebut unik, lucu dan

menarik. Film-film animasi tersebut juga mengandung nilai-nilai pendidikan tentang kehidupan sehari-hari yang disajikan dengan ringan sehingga mudah dipahami oleh penontonnya. Film-film tersebut sangat disukai oleh anak-anak, bahkan tak sedikit orang-orang dewasa yang juga menyukai film-film animasi tersebut. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba mengangkat film animasi yang awalnya hanya dinikmati sebagai hiburan sebagai salah satu media dalam pembelajaran keterampilan berbahasa. Melalui media film animasi tersebut diharapkan dapat melatih keterampilan siswa dalam menyimak cerita.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi di SD Negeri 2 Jonggrangan, Kecamatan Girimulyo, Kabupaten Kulon Progo dengan subjek penelitian kelas V. Di SD Negeri 2 Jonggrangan memiliki kelas yang tidak paralel yakni hanya memiliki 1 kelas di setiap tingkatan kelas. Siswa pada kelas V berjumlah 17 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 11 dan siswa perempuan 6.

SD Negeri 2 Jonggrangan dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan peneliti di SD N 2 Jonggrangan melalui wawancara dengan guru kelas V, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu terkait dengan pembelajaran menyimak cerita.

Dari observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2013 di kelas V di SD Negeri 2 Jonggrangan memiliki permasalahan yaitu adanya siswa yang mengalami kesulitan dalam menyimak cerita. Hal ini terlihat dari siswa yang belum

tepat dan masih kesulitan dalam menemukan unsur-unsur intrinsik dalam sebuah cerita seperti penokohan, tema, latar dan amanat. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran, ada juga yang justru asyik mengobrol dengan temannya bahkan malah menggambar pada saat pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran menyimak cerita pada materi cerita anak ini guru masih hanya menggunakan media papan tulis dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru juga belum pernah menggunakan media berupa Film Animasi dalam pembelajaran meskipun guru sudah mampu menggunakan *Komputer*. Selain itu di SD Negeri 2 Jonggrangan juga sudah terdapat perlengkapannya seperti *Laptop, LCD Proyektor, layar Proyektor, speaker*, dan beberapa CD film cerita anak.

Terkait dengan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perubahan dalam metode pembelajaran menyimak cerita. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media Film Animasi, karena media ini belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran menyimak cerita.

Media film animasi adalah suatu perantara audio visual untuk menyampaikan pesan, informasi, materi ajar kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya dalam suatu proses pembelajaran yang dilakukan yang tersusun dari rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* yang diproyeksikan secara mekanis elektronik sehingga

tampak hidup pada layar. Selain itu menurut Azhar Arsyad (2011: 49-50) media film juga memiliki beberapa keuntungan sebagai berikut.

1. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
2. Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Misalnya, langkah-langkah dan cara yang benar dalam berwudhu.
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau eltor dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
4. Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering di dengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
5. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
6. Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.
7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan

dalam satu atau dua menit. Misalnya, bagaimana kejadian mekarnya kembang mulai dari lahirnya kuncup bunga hingga kuncup itu mekar.

Melihat karakteristik tersebut, perlu kiranya diadakan penelitian untuk mengetahui lebih lanjut apakah dengan menggunakan Media Film Animasi dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Jonggrangan, Kecamatan Girimulyo, Kabupaten Kulon Progo.

Adapun jenis Film Animasi yang digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita pada penelitian ini adalah jenis film kartun dua dimensi. Dipilihnya jenis film kartun dalam pembelajaran menyimak cerita dikarenakan guru dan peneliti merasa jenis film kartun lebih tepat untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran menyimak cerita kali ini yaitu, cerita anak berjenis dongeng dan fabel.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah dibawah ini:

1. Kurangnya media pembelajaran untuk pengajaran keterampilan menyimak cerita.
2. Kurangnya perhatian siswa dalam menyimak suatu cerita.
3. Rendahnya kemampuan siswa dalam menemukan tokoh, tema, latar dan amanat dalam sebuah cerita.
4. Belum digunakan media Film Animasi dalam pembelajaran menyimak cerita.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya membahas permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran keterampilan menyimak cerita dengan menggunakan media film animasi pada siswa kelas V SD N 2 Jonggrangan, Girimulyo, Kulon Progo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penerapan media film animasi dalam proses pembelajaran menyimak cerita dan bagaimana meningkatkan keterampilan menyimak cerita dengan media film animasi pada siswa kelas V SD Negeri 2 Jonggrangan, Girimulyo, Kulon Progo semester genap tahun pelajaran 2012/2013.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran menyimak cerita dengan media film animasi dan untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak cerita melalui media film animasi kelas V SD N 2 Jonggrangan, Girimulyo, Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Sebagai bahan pertimbangan/pemikiran dalam pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran menyimak cerita.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa diharapkan dapat terpacu untuk meningkatkan prestasi akademiknya dengan belajar melalui media film animasi dan menjadikan siswa kritis terhadap hasil karya belajarnya.
- b. Mahasiswa sebagai peneliti, memperoleh pengalaman dan pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran dengan media film animasi.
- c. Guru kelas, memperoleh tambahan pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran keterampilan menyimak.
- d. Bagi sekolah, diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan prestasi siswa dengan pengadaan media yang bervariasi sehingga minat belajar siswa meningkat.

G. Definisi Istilah

1. Keterampilan menyimak cerita adalah kemampuan mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh, penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal dalam sebuah cerita seperti penokohan, tema, latar dan amanat dalam suatu cerita.
2. Media film animasi adalah media audio visual yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak hidup di layar.