

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran

Proses pendidikan tidak lepas dari pelaksanaan pembelajaran, yang akan berdampak pada mencerdaskan bangsa, sebagai tujuan yang diamanatkan dalam UUD 1945. Pembelajaran terdiri dari berbagai unsur dalam prosesnya, seperti yang diungkapkan Hamalik (2001: 57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.”

Istilah pembelajaran berbeda dengan pengajaran, walaupun keduanya saling berkaitan dan saling menunjang satu sama lain. Namun ditinjau dari segi aktivitas memiliki perbedaan. Pengajaran aktivitasnya lebih dominan guru sedangkan pembelajaran aktivitas guru dengan siswa seimbang. Suatu sistem pembelajaran memiliki tiga ciri utama, ialah memiliki rencana khusus, kesaling ketergantungan antar unsur-unsurnya, dan tujuan yang hendak dicapai (Hamalik, 2001: 77)

Dari ciri utama tersebut jika salah satu tidak nampak, maka sistem pembelajaran tidak terjadi. Dengan demikian pembelajaran itu harus melibatkan berbagai unsur yang saling mempengaruhi satu sama lain.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh semua siswa di Indonesia, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, sebagai dasar untuk berkomunikasi.

2. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan pada siswa sudah tentu memiliki tujuan dan manfaatnya bagi siswa itu sendiri, seperti yang tercantum dalam kurikulum 2004 (Tim Depdiknas, 2004 : 6) adalah sebagai berikut.

- a. Siswa menghargai dan membanggakan bahasa dan sastra Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.
- b. Siswa memahami bahasa dan sastra Indonesia dari segi bentuk, makna, dan fungsi, serta menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk macam-macam tujuan, keperluan, dan keadaan.
- c. Siswa memiliki kemampuan menggunakan bahasa dan sastra Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan kematangan sosial.
- d. Siswa memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- e. Siswa dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Siswa menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual Indonesia.

Fungsi bahasa adalah sebagai alat komunikasi. Komunikasi yang dimaksud adalah suatu proses menyampaikan maksud kepada orang lain dengan menggunakan saluran tertentu. Komunikasi bisa berupa pengungkapan pikiran, gagasan, ide, pendapat, persetujuan, keinginan, penyampaian informasi suatu peristiwa. Hal itu disampaikan dalam aspek kebahasaan berupa kata, kalimat, paragraf atau paraton, ejaan dan tanda baca dalam bahasa tulis, serta unsur-unsur prosodi (intonasi, nada, irama, tekanan, dan tempo) dalam bahasa lisan.

3. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing

satuan pendidikan di Indonesia. KTSP secara yuridis diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Penyusunan KTSP oleh sekolah dimulai tahun ajaran 2007/2008 dengan mengacu pada Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk pendidikan dasar dan menengah sebagaimana yang diterbitkan melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional masing-masing Nomor 22 Tahun 2006 dan Nomor 23 Tahun 2006, serta Panduan Pengembangan KTSP yang dikeluarkan oleh BSNP.

Kelas V, semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
<p>Mendengarkan</p> <p>1. Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan</p>	<p>1.1. Menanggapi penjelasan narasumber (petani, pedagang, nelayan, karyawan, dll.) dengan memperhatikan santun berbahasa</p> <p>1.2. Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya</p>

B. Pengertian Menyimak

Menyimak merupakan kegiatan berbahasa yang sangat penting sebab melibatkan berbagai proses pada saat yang bersamaan. Proses menyimak dimulai dari tahap mendengarkan, tahap memahami, tahap menginterpretasi, tahap mengevaluasi, dan tahap menanggapi. Sutari (1997: 19) mengemukakan pengertian menyimak yaitu, suatu proses yang mencakup kegiatan mendengar bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Di samping itu menyimak harus memperhatikan aspek-aspek non kebahasaan yaitu : keras lembutnya suara (tekanan), panjang pendeknya suara (jangka), tinggi rendahnya (nada), pemberian tekanan nada dalam kalimat (ritme). Bunyi bahasa yang diterimanya kemudian diinterpretasi maknanya, ditelaah, dinilai kebenarannya, lalu diambil keputusan untuk menerima atau menolaknya.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa menyimak merupakan suatu peristiwa penerimaan pesan, gagasan, pikiran atau perasaan seseorang. Penerima pesan dapat memberi respon atau tanggapan terhadap pembicaraan itu, ini berarti telah terjadi peristiwa komunikasi berbahasa antara pembicara dan penyimak dengan hubungan dua arah. Dalam keterampilan menyimak, kemampuan menangkap dan memahami makna pesan baik yang tersurat maupun tersirat yang terkandung dalam bunyi, unsur kemampuan menerima pesan, juga merupakan persyaratan yang harus dipenuhi oleh pengertian menyimak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

1. Kemampuan Menyimak sebagai Salah Satu Keterampilan Berbahasa

Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa. Menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan dan memahami yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Agar manusia dapat saling mengerti dan memahami satu sama lain,

manusia berinteraksi melalui media komunikasi yang disebut bahasa. Bahasa dapat diekspresikan dalam berbagai bentuk, yaitu bicara, tulisan, dan gerakan.

Bahasa memiliki pengertian yang sangat luas. Berikut beberapa pengertian bahasa menurut para ahli: *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Hasan Alwi, 2002: 88) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

Tarigan (2008:28) menyatakan.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi untuk berhubungan dengan sesama manusia dalam kehidupan bermasyarakat untuk menyampaikan pesan (pendapat, perasaan, ide) dengan menggunakan simbol-simbol dan lambang yang dihasilkan oleh alat ucap ataupun gerak tubuh.

Setiap keterampilan merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan. Melalui mendengar anak dapat belajar berbicara apa yang ingin anak sampaikan, sehingga setelah keterampilan berbicara anak berkembang anak dapat secara perlahan mengenal kata dan kalimat. Dengan demikian, anak akan mudah belajar membaca setelah anak dapat membaca anak akan mudah belajar menulis dengan meniru apa yang dia lihat dan dia baca.

2. Pengertian Kemampuan Menyimak

Menyimak merupakan kegiatan merupakan kegiatan berbahasa yang sangat penting sebab melibatkan berbagai proses pada saat yang bersamaan. Proses menyimak dimulai dari tahap mendengarkan, tahap memahami, tahap menginterpretasi, tahap mengevaluasi, dan tahap menanggapi. Sutari (1997: 19) mengemukakan pengertian menyimak yaitu, “menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan mendengar bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya.

Menyimak sangat dekat pengertiannya dengan mendengar, menurut kamus besar bahasa Indonesia mendengar mempunyai makna dapat menangkap bunyi dengan telinga. Sadar ataupun tidak, kalau ada bunyi-bunyi alat pendengaran kita akan menangkap atau mendengar bunyi-bunyian alat pendengaran kita akan menangkap atau mendengar bunyi-bunyian tersebut. Kita mendengar suara itu tanpa unsur kesengajaan, sedangkan menyimak memiliki makna mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang dikatakan orang lain. Jelas faktor kesengajaan dalam kegiatan menyimak ada usaha memahami apa yang disimaknya.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa menyimak merupakan suatu peristiwa penerimaan pesan, gagasan, pikiran atau perasaan seseorang. Penerima pesan dapat memberi respon atau tanggapan terhadap pembicaraan itu, ini berarti telah terjadi peristiwa komunikasi berbahasa antara pembicara dan penyimak dengan hubungan dua arah. Dalam keterampilan menyimak, kemampuan menangkap dan memahami makna pesan baik yang tersurat maupun tersirat yang

terkandung dalam bunyi, unsur kemampuan menerima pesan, juga merupakan persyaratan yang harus dipenuhi oleh pengertian menyimak. Dengan demikian, menurut Sutari (1997: 19) menyimak dapat dibatasi sebagai, “proses besar mendengarkan, menyimak, serta menginterpretasi lambang-lambang lisan”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan batasan mengenai menyimak adalah sebagai berikut, menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

3. Jenis-Jenis Menyimak

Proses menyimak dimulai dari tahap mendengarkan, tahap memahami, tahap menginterpretasi, tahap mengavaluasi, dan tahap menanggapi. Tarigan (2008:22) membagi menyimak menjadi dua jenis yakni, menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

a. Menyimak ekstensif

Menyimak ekstensif adalah proses menyimak yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti: menyimak radio, televisi, percakapan orang di pasar, pengumuman, dan sebagainya. Menyimak seperti ini sering pula diartikan sebagai kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal-hal yang umum dan bebas terhadap suatu bahasa. Dalam prosesnya di sekolah tidak perlu langsung di bawah bimbingan guru. Pelaksanaannya tidak terlalu dituntut untuk memahami isi bahan simakan. Bahan simakan perlu dipahami secara sepintas, umum, garis besarnya saja atau butir-butir yang penting saja. Jenis menyimak ekstensif dapat dibagi empat:

1) Menyimak sekunder

Menyimak sekunder adalah sejenis mendengar secara kebetulan, maksudnya menyimak dilakukan sambil mengerjakan sesuatu.

- 2) Menyimak estetik
Menyimak estetik penyimak duduk terpaku menikmati suatu pertunjukkan misalnya, lakon drama, cerita, puisi, baik secara langsung maupun melalui radio. Secara imajinatif penyimak ikut mengalami, merasakan karakter dari setiap pelaku
- 3) Menyimak pasif
Menyimak pasif merupakan penyerapan suatu bahasa tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya penyimak.
- 4) Menyimak sosial
Menyimak ini berlangsung dalam situasi sosial, misalnya orang mengobrol, bercengkrama mengenai hal-hal menarik perhatian semua orang dan saling menyimak satu dengan yang lainnya, untuk merespon yang pantas, mengikuti bagian-bagian yang menarik dan memperlihatkan perhatian yang wajar terhadap apa yang dikemukakan atau dikatakan orang.

Sadar ataupun tidak, kalau ada bunyi-bunyi alat pendengaran kita akan menangkap atau mendengar bunyi-bunyian tersebut. Kita mendengar suara itu tanpa unsur kesengajaan, sedangkan menyimak memiliki makna mendengarkan atau memperhatikan baik-baik apa yang dikatakan orang lain. Jelas faktor kesengajaan dalam kegiatan menyimak ada usaha memahami apa yang disimaknya.

- b. Menyimak Intensif
Menyimak intensif adalah kegiatan menyimak dengan penuh perhatian, ketelitian dan ketelitian sehingga penyimak memahami secara mendalam. Jenis menyimak seperti ini dibagi atas beberapa jenis, yaitu :
 - 1) Menyimak kritis
Menyimak dengan cara ini bertujuan untuk memperoleh fakta yang diperlukan. Penyimak menilai gagasan, ide, informasi dari pembicara.
 - 2) Menyimak interogatif
Menyimak interogatif merupakan kegiatan menyimak yang menuntut konsentrasi dan selektivitas, pemusatan perhatian karena penyimak akan mengajukan pertanyaan setelah selesai menyimak.
 - 3) Menyimak penyelidikan
Menyimak eksploratori atau menyimak penyelidikan adalah sejenis menyimak dengan tujuan menemukan hal-hal baru yang menarik, informasi tambahan mengenai suatu topik, isu, dan pergunjangan atau buah bibir yang menarik.
 - 4) Menyimak kreatif

Menyimak kreatif mempunyai hubungan erat dengan imajinasi seseorang. Penyimak dapat menangkap makna yang terkandung dalam puisi dengan baik karena ia berimajinasi dan berapresiasi terhadap puisi itu.

- 5) Menyimak konsentratif
Menyimak konsentratif merupakan kegiatan untuk menelaah pembicaraan/hal yang disimaknya. Hal ini diperlukan konsentrasi penuh dari penyimak agar ide dari pembicara dapat diterima dengan baik.
- 6) Menyimak selektif
Menyimak selektif adalah kegiatan menyimak yang dilakukan dengan menampung aspirasi dari penutur / pembicara dengan menyeleksi dan membandingkan hasil simakan dengan hal yang relevan.

Penerima pesan dapat memberi respon atau tanggapan terhadap pembicaraan itu, ini berarti telah terjadi peristiwa komunikasi berbahasa antara pembicara dan penyimak dengan hubungan dua arah. Dalam keterampilan menyimak, kemampuan menangkap dan memahami makna pesan baik yang tersurat maupun tersirat yang terkandung dalam bunyi, unsur kemampuan menerima pesan, juga merupakan persyaratan yang harus dipenuhi oleh pengertian menyimak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa jenis-jenis menyimak sebenarnya mencerminkan perbedaan taraf keterlibatan anak terhadap isi pembicaraan yang disajikan pencerita, dan dari jenis-jenis menyimak tersebut dapat disimpulkan, bahwa menyimak yang baik tidak hanya mendengar pasif, tetapi menyimak merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang menuntut partisipasi, keikutsertaan, dan keterlibatan anak sebagai penyimak.

4. Tujuan Menyimak

Kegiatan menyimak menjadi pendukung utama terciptanya kesadaran bercerita. Keterampilan menyimak cerita sejak dini sudah diberikan pada anak-anak, orang tua telah memberikan kemampuan menyimak cerita dalam

lingkungan keluarga. Kemampuan menyimak cerita ini ditanamkan agar anak mulai terbiasa dengan kosakata-kosakata dalam belajar berbahasa.

Tarigan (2008: 59) menyatakan.

Menjadi dasar belajar bahasa, baik bahasa pertama maupun bahasa kedua. Kemampuan berbahasa tidak akan dimiliki oleh seseorang kalau tidak diawali dengan kegiatan mendengarkan. Seorang anak dapat mengucapkan mama, papa, dan sebagainya setelah ia sering dan berulang-ulang menyimak, mengucapkan kata-kata tersebut dari orang-orang yang ada disekitarnya. Demikian pula halnya pada saat anak belajar bahasa asing lainnya. Kegiatannya pasti diawali dengan menyimak, cara pengucapan kata dan kalimat sebelum dia bisa mengucapkan sebuah kata dan menggunakannya dalam kegiatan berbicara.

Dari pendapat yang diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak dapat tercapai dengan baik apabila tujuan tersebut dapat dilaksanakan. Pada dasarnya menyimak itu dapat dipandang dari berbagai segi, misalnya sebagai sarana, sebagai suatu keterampilan berkomunikasi, sebagai seni, sebagai proses, sebagai suatu pengalaman kreatif.

C. Cerita Rakyat

1. Pengertian

Cerita rakyat merupakan suatu kisah yang diangkat dari pemikiran fiktif dan kisah nyata, menjadi suatu alur perjalanan hidup dengan pesan moral yang mengandung makna hidup. Cerita rakyat juga merupakan dunia hayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang yang kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Kisahnya bisa membawa pendengarnya terhanyut ke dalam dunia fantasi, tergantung cara penyampaian cerita tersebut dan pesan moral yang disampaikan. Salah satu cerita rakyat yang sampai saat ini

masih diminati anak-anak ialah sangkuriang, malinkundang, dan kisah 1001 malam. Poerwadarminto (2007: 13) menyatakan.

Dongeng (cerita rakyat) merupakan cerita tentang kejadian zaman dahulu yang aneh-aneh atau cerita yang tak terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan walaupun banyak juga melukiskan tentang kebenaran, berisikan pelajaran (moral), bahkan sindiran. Pengisahan dongeng mengandung harapan-harapan, keinginan-keinginan, dan nasihat baik yang tersirat maupun tersuara.

Cerita rakyat merupakan cerita fiktif yang berisi nasehat, pesan moral (kejujuran, rendah hati, kesetiakawanan, dan kerja keras), dan juga hiburan. Cerita rakyat juga bisa menjadi sarana efektif dalam menyampaikan pesan pada anak, untuk itu dongeng dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran apabila dalam penyampaianya memperhatikan beberapa faktor dan menggunakan media-media penunjang untuk mendukung ketersampaian pesannya, supaya pesan dan nilai-nilai moral dapat tersampaikan dengan baik dan tepat, serta cerita tidak lagi membosankan dan lebih menarik dalam penyampaianya.

2. Unsur Intrinsik Cerita Rakyat

Unsur intrinsik merupakan unsur yang membangun dari dalam. Tanpa unsur ini sebuah cerita tidak akan bisa terjadi. Dalam sebuah dongeng terdapat unsur-unsur yang penting meliputi tema, latar, tokoh, alur, sudut pandang dan amanat. Menurut Nurgiyantoro (2000:23) dalam bukunya *Pengkajian Prosa Fiksi*, unsur-unsur intrinsik ialah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan karya sastra hadir sebagai karya sastra. Lebih lanjut lagi, menurut Lustaantini (1998:16) penyebab ketertarikan *audience* pada

dongeng tidak terlepas dari unsur penting cerita yaitu tema, latar, tokoh, alur, sudut pandang dan amanat.

a. Tema

Tema adalah arti pusat yang terdapat dalam suatu cerita. Pemikiran-pemikiran yang di kemukakan oleh pengarang dipengaruhi oleh pengalaman, jiwa, cita-cita dan ide yang di wujudkan lewat tema.

Jenis tema menurut pokok pembicaraannya menurut Sayuti (2000:197), ada 5 yaitu :

1. Tema Jasmaniah (*physical*) : Merupakan tema yang berkaitan dengan keadaan jasmani manusia. Tema jenis ini mempunyai fokus manusia sebagai molekul, zat, dan jasad. Misalnya tentang perasaan cinta, malu dsb.
2. Tema Organik (*moral*) Merupakan tema yang mencakup hal-hal yang berhubungan dengan moral manusia, yang wujudnya tentang hubungan antar manusia, antar pria dan wanita. Misalnya nasihat-nasihat, petuah, pendapat.
3. Tema Sosial Merupakan tema yang mencakup masalah sosial. Hal-hal yang di luar masalah pribadi, dalam artian manusia sebagai makhluk sosial. Kehidupan bermasyarakat, yang merupakan tempat interaksinya manusia dengan sesama dan dengan lingkungan alam, mengandung banyak permasalahan, konflik, dan lain-lain.
4. Tema Egoik Merupakan tema yang menyangkut reaksi-reaksi pribadi manusia sebagai individu yang senantiasa menuntut pengakuan atas hak individualitasnya. Dalam kedudukannya sebagai makhluk individu, manusia pun mempunyai permasalahan dan konflik, misalnya yang berwujud reaksi manusia terhadap masalah-masalah sosial yang dihadapinya.

Tema Ketuhanan Merupakan tema yang berkaitan dengan kondisi dan situasi manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan.

b. Latar

Latar/Setting biasanya di artikan tempat dan waktu terjadinya cerita. Latar adalah segala keterangan, petunjuk, pengacauan yang berkaitan dengan ruang,

waktu dan suasana terjadinya peristiwa dalam suatu karya sastra (Lustantini Septiningsih 1998:44). Latar ada dua macam, yaitu latar sosial (mencakup penggambaran keadaan masyarakat, kelompok sosial dan sikapnya, adat kebiasaan, cara hidup, maupun bahasa yang melatari peristiwa) dan latar fisik atau material (mencakup tempat, seperti bangunan atau daerah).

Di dalam karya sastra, latar berfungsi sebagai:

- 1) Atmosfer atau Suasana merupakan latar yang lebih mudah dibicarakan daripada didefinisikan. Latar ini semacam aura rasa dan emosi yang ditimbulkan penulis melalui tulisannya, agar membantu terciptanya ekspektasi pembaca.
- 2) Latar Tempat sebagai Elemen Dominan, latar tempat memiliki peran penting dalam karya sastra. Latar tempat menjadi unsur netral atau spiritual dalam sebuah tempat tertentu. Termasuk dalam fiksi jenis ini: Laskar Pelangi karya Andrea Hirata yang berbicara tentang Belitung pada zaman Orde Baru.
- 3) Latar Waktu sebagai Elemen Dominan, dalam karya sastra ada yang menggunakan elemen waktu sebagai unsur yang dominan. Fungsi latar ini terjadi terutama pada karya sastra yang berlatar sejarah. Tidak hanya waktu yang menjadi unsur utama yang terlibat. Ada unsur-unsur nilai dalam waktu, misalnya unsur nilai dalam masa kemerdekaan, masa Orde Baru, dsb.
- 4) Metafora, artinya jika latar spiritual ialah unsur latar yang secara spiritual memberi efek nilai pada karya sastra, maka fungsi latar ini adalah fungsi eksternal yang tidak secara langsung (eksplisit) berpengaruh pada cerita.

Sebagai metafora, latar menghadirkan suasana yang secara tidak langsung menggambarkan nasib tokoh.

Dan berikut adalah jenis-jenis latar

- 1) Latar tempat : Misalnya pengembaraan tempat kejadian di didalam naskah drama, di medan perang, di meja makan, dan sebagainya.
- 2) Latar waktu : pengembaraan waktu kejadian di dalam naskah drama, misalnya pagi hari pada tanggal 17 Agustus 1945, dan sebagainya.
- 3) Latar suasana/budaya : penggambaran suasana atau budaya yang melatarbelakangi terjadinya adegan atau peristiwa, misalnya dalam budaya masyarakat Betawi, melayu dan sebagainya.

Latar merupakan komponen yang sangat penting dalam cerita rakyat. Dengan menelusuri latar dari suatu cerita rakyat, kita bisa mengidentifikasi cerita rakyat tersebut berasal dari daerah mana. Latar dalam sebuah cerita harus digambarkan dengan jelas, baik dari segi sosial budaya maupun dari fisik atau material, supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami suatu cerita rakyat.

c. Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau perlakuan dalam berbagai peristiwa yang ada dalam cerita (Lustantini Septiningsih, 1998:16). Tokoh dapat memiliki dua sifat, yaitu protagonis (Karakter yang melambangkan kebaikan, menunjukkan sikap positif dan merupakan contoh yang layak ditiru) dan antagonis (Karakter yang berlawanan dengan tokoh protagonis, merupakan contoh karakter yang harus di jauhi sikap dan perbuatannya).

Penokohan (perwatakan/karakterisasi) adalah pemberian sifat pada pelaku-pelaku cerita. Sifat yang diberikan akan tercermin pada pikiran, ucapan, dan pandangan tokoh terhadap sesuatu. Sifat inilah yang membedakan tokoh satu dengan tokoh lainnya.

d. Alur

Alur adalah konstruksi mengenai sebuah deretan peristiwa secara logis dan kronologis saling berkaitan yang dialami pelaku oleh pelaku. Alur lurus adalah peristiwa yang di susun mulai dari awal, tengah, yang di wujudkan dengan pengenalan, mulai bergerak, menuju puncak dan penyelesaian.

Sebuah alur memiliki struktur, adalah sebagai berikut

- 1) Eksposisi; Pengenalan. Dalam tahap ini diperkenalkan tokoh-tokoh dan lingkungan di sekitar tokoh.
- 2) Intrik; Masalah timbul.
- 3) Komplikasi; Masalah mulai memuncak.
- 4) Klimaks; Puncak masalah atau konflik-konflik yang di alami tokoh mulai meruncing.
- 5) Antiklimaks; Penurunan. Masalah mulai berangsur-angsur dapat diatasi.
- 6) Resolusi/konklusi; Penyelesaian. Konflik sudah dapat diselesaikan.

Alur memiliki jenis-jenisnya, dan berikut adalah jenis-jenis dari sebuah alur:

Alur Maju: Tahapan peristiwa dalam alur ini diawali dengan pengenalan cerita, awal perselisihan, menuju konflik, konflik memuncak, dan diakhiri dengan penyelesaian konflik.

Alur Mundur: Tahapan peristiwa dimulai dari konflik dan di akhir cerita diungkapkan latar belakang terjadinya konflik.

Alur Campuran: Alur jenis ini merupakan gabungan antara alur maju dengan alur mundur. Suatu saat cerita berjalan maju namun pada saat yang lain cerita berjalan mundur. Alur jenis ini memang tidak mudah untuk dipahami karena tahapan peristiwa dalam cerita melompat-lompat. Cerita jenis ini membutuhkan konsentrasi tinggi untuk memahami jalan ceritanya.

e. Sudut pandang

Sudut pandang (*point of view*) merupakan strategi, teknik, siasat, yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan ceritanya. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam karya fiksi memang milik pengarang, pandangan hidup, dan tafsirannya terhadap kehidupan. Semuanya itu dalam karya fiksi disalurkan lewat sudut pandang tokoh, lewat kacamata tokoh cerita. Sudut pandang adalah cara memandang tokoh-tokoh cerita dengan menempatkan dirinya pada posisi tertentu.

f. Amanat

Amanat (pesan) ialah sesuatu yang disampaikan oleh seseorang kepada orang lain. Penyampaian amanat (pesan) dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu cara lisan dan cara tulisan. Cara pertama, penyampai amanat langsung berhadapan dengan penerima sebagai lawan bicara atau pendengar, sedangkan cara kedua, penyampai amanat tidak berhadapan langsung dengan penerima, tetapi menggunakan perantara/alat bantu ; dapat berupa cerita, buku (fiksi dan nonfiksi).

Untuk menemukan amanat pada sebuah karya sastra, misal puisi, kita harus lebih dulu memahami : tema, rasa, dan nada puisi itu. Tema berbeda dengan amanat. Tema berhubungan dengan arti karya sastra, sedangkan amanat berhubungan dengan makna karya sastra (meaning dan significance) yang berifat kias, subjektif, dan umum. Makna karya sastra selalu berhubungan dengan orang per orang, konsep seseorang, dan situasi penyair mengimajinasikan karyanya.

Semua unsur penting tersebut merupakan kunci ketertarikan *audience* pada suatu cerita. Satu unsur dapat lebih menonjol diantara unsur lainnya, karena bisa jadi sebuah cerita dikatakan menarik karena alur dan penokohan saja yang menonjol. Tentu lebih baik apabila keempat unturnya dapat dikerjakan oleh pengarang cerita dengan maksimal, sehingga semua unsur menarik perhatian dan bisa membuat penonton lebih menikmati cerita.

D. Pengertian Model Inkuiri

1. Pengertian Model Inkuiri

Model pembelajaran akan banyak menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Efektif, efisiennya pembelajaran ditentukan oleh pemilihan model pembelajaran yang tepat. Untuk merangsang siswa agar dapat berpikir kritis dan analitis maka model inkuiri dapat dijadikan pilihan seperti yang diungkapkan oleh Suryosubroto (1993:193), menyatakan “*discovery* merupakan bagian dari *inquiry*, atau *inquiry* merupakan perluasan proses *discovery* yang digunakan lebih mendalam. Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi”. Menurut Gulo (Trianto, 2007:137) menyatakan ”inkuiri tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi

seluruh potensi yang ada, termasuk pengembangan emosional dan keterampilan inkuiri merupakan suatu proses yang bermula dari merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, dan membuat kesimpulan.”

Model pembelajaran dengan inkuiri memacu keinginan siswa untuk mengetahui, memotivasi mereka untuk melanjutkan pekerjaannya hingga mereka menemukan jawabannya. Siswa juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan memiliki keterampilan berpikir kritis karena mereka selalu menganalisa dan menangani informasi.

2. Macam-Macam Model Inkuiri

Model pembelajaran inkuiri terdiri dari berbagai macam atau jenisnya. Seperti yang dijelaskan oleh Mulyasa, (2008:109) mengemukakan tiga macam model inkuiri sebagai berikut :

- a. Inkuiri terpimpin (*guide inquiry*)
Pada inkuiri terpimpin pelaksanaan penyelidikan dilakukan siswa berdasarkan petunjuk-petunjuk guru, petunjuk yang diberikan pada umumnya berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang membimbing.
- b. Inkuiri bebas (*free inquiry*)
Pada inkuiri bebas siswa melakukan penelitian sendiri bagaikan seorang ilmuwan. Masalah dirumuskan sendiri, eksperimen dilakukan sendiri dan kesimpulan konsep diperoleh sendiri.
- c. Inkuiri bebas yang dimodifikasi (*modified free inquiry*)
Pada inkuiri ini guru memberikan permasalahan dan kemudian siswa diminta memecahkan permasalahan tersebut melalui pengamatan, eksplorasi, dan prosedur penelitian.

Dari ketiga jenis model pembelajaran inkuiri di atas, guru dapat memilih model mana yang paling tepat dan yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya.

3. Keunggulan dan Kelemahan Model Inkuiri

Setiap model pembelajaran sudah barang tentu memiliki keunggulan dan kelemahan. Begitupun dengan model inkuiri. Seperti yang diungkapkan oleh

Sanjaya (2007:206) adapun penggunaan inkuiri memiliki kelebihan sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran yang menekankan kepada pengembangan aspek kognitif, efektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pembelajaran dengan menggunakan inkuiri dianggap lebih bermakna
- b. Dapat memberikan ruang kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka
- c. Model pembelajaran inkuiri merupakan strategi yang dianggap sesuai dengan perkembangan psikolog modern yang menganggap belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman
- d. Dapat melayani kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata .

Menurut Sanjaya (2007:206) selain mempunyai kelebihan inkuiri yang memiliki kelemahan atau kekurangan yaitu :

- a. Jika model pembelajaran inkuiri digunakan, maka akan sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan peserta didik
- b. Sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena itu terbentur dengan kebiasaan peserta didik dalam belajar
- c. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu panjang.
- d. Selama kriteria keberhasilan ditentukan belajar ditentukan oleh kemampuan peserta didik menguasai materi pelajaran, maka inkuiri sulit diimplementasikan oleh setiap pendidik.

Jadi model pembelajaran inkuiri ini bertujuan untuk menolong peserta didik dalam mengembangkan disiplin intelektual dan keterampilan yang dibutuhkan serta mengajak peserta didik untuk aktif dalam memecahkan satu masalah. Penggunaan model inkuiri dalam pembelajaran bahasa Indonesia besar manfaatnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dengan penggunaan model pembelajaran inkuiri dalam proses pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersifat objektif, jujur, dan terbuka, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sendiri dan dapat mengembangkan bakat dan kecakapan

individunya. Dengan pelaksanaan model inkuiri diharapkan bagi peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

4. Sintaks Model Inkuiri

Menurut Poerwadarminta (2007:1130), kata sintaksis berarti pengetahuan tentang susunan kata dalam kalimat. Sintaks merupakan kumpulan aturan yang mendefinisikan suatu bentuk bahasa. Sintaks mendefinisikan bagaimana suatu kata dikembangkan menjadi suatu statement yang benar sehingga dapat disusun menjadi suatu program yang dapat berjalan dengan benar. Sintaks model Inkuiri adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Tahapan Model Inkuiri

Fase	Tingkah Laku Guru
Merumuskan masalah untuk dipecahkan oleh siswa	Guru membimbing siswa merumuskan masalah untuk dipecahkan.
Menetapkan jawaban sementara	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk curhat pendapat dalam membentuk hipotesis. Guru membimbing siswa dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas penyelidikan.
Mencari informas, data, dan fakta yang diperlukan untuk menjawab hipotesis atau permasalahan	Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan. Guru membimbing siswa mengurutkan langkah-langkah percobaan.
Menarik kesimpulan jawaban	Guru membimbing siswa dalam membuat kesimpulan..
Mengaplikasikan kesimpulan	Guru membimbing siswa mengaplikasikan kesimpulan.

Sudjana (Trianto, 2007:141)

Langkah-langkah pembelajaran yang dikemukakan oleh ahli di atas memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran inkuiri yang baik. Namun, pada kenyataannya langkah-langkah tersebut tidak sesuai jika digunakan dalam semua keadaan. Ada kalanya guru harus menyesuaikan langkah tersebut dengan hal-hal yang ditemui di dalam kelas dan itu tidaklah salah. Langkah-langkah yang dikemukakan oleh ahli tersebut adalah sebagai pedoman bagi para guru agar langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru menjadi terarah.

E. Film Animasi sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Film Animasi

Seiring dengan perkembangan teknologi audio, maka lahirlah alat bantu audiovisual untuk mendukung proses belajar mengajar terutama yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret.

Menurut Arsyad (2006: 36) “Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanik sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup”, sedangkan Hamalik (1994: 84) menyatakan:

Film adalah gambar hidup yang terlihat pada gambar. Gambar yang terlihat tersebut merupakan hasil proyeksi melalui lensa proyektor secara mekanis. Film itu bergerak dari *frame* ke *frame* di depan lensa pada layar, gambar-gambar itu juga secara cepat bergantian dan memberikan proses visual yang kontinyu di antara gambar demi gambar tak ada celah-celah, bergerak dengan cepat dan pada layar terlihat gambar-gambar yang berurutan dan melukiskan suatu peristiwa, cerita-cerita, benda-benda, dan murni seperti pada aslinya.

Film disebut juga gambar hidup, yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup

dan bergerak. Film dalam konteks ini disebut sebagai produk. Kata film akan merujuk kepada istilah yang dikenal dengan sinema. Pada umumnya film digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Media ini dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa film sebagai media audiovisual merupakan sederetan gambar dengan ilusi gerak, sehingga terlihat hidup dalam *frame* yang diproyeksikan melalui proyektor dan diproduksi secara mekanis sehingga dapat dilihat dan didengar.

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film langsung. Animasi berakar dari dunia gambar, yaitu ilustrasi desain grafis (desain komunikasi visual).

“Animasi merupakan suatu teknik memfilmkan susunan gambar atau model untuk menciptakan rangkaian gerakan ilusi. Animasi di bentuk dari model-model yang dibuat secara grafis yang kemudian digerakkan” Aditya (2009: 3), sedangkan menurut Adimulyo (2012: 2) animasi dapat didefinisikan “sebagai suatu *sequence* gambar yang diekspose pada tenggang waktu tertentu sehingga terciptanya sebuah ilusi gambar bergerak”.

Secara umum animasi merupakan seni atau teknik membuat hidup dan Bergeraknya suatu objek diam dan tidak bergerak.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2005:53) “film animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian tulisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronik sehingga tampak di layar menjadi gerak”, sedangkan Poerwadarminta (2007: 57) menyatakan:

Film animasi berasal dari dua disiplin, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar yaitu ilustrasi disain grafis (desain komunikasi visual). Secara mendasar film mengandung pengertian sebagai gambar hidup atau rangkaian gambar-gambar yang bergerak menjadi suatu alur cerita yang ditonton orang, bentuk film yang mengandung unsur dasar cahaya, suara dan waktu.

Dari definisi di atas, menjelaskan bahwa animasi sebenarnya merupakan teknik dan proses memberikan gerakan yang tampak pada objek mati. Animasi sering dihasilkan dari seni bentuk yang berurutan. Gerak gambar animasi dihasilkan dari suatu rangkaian gambar tak hidup yang tersusun dengan urutan dalam perbedaan gerak yang minim pada setiap *frame*. *Frame* adalah struktur gambar dasar pada suatu gerakan animasi atau gambar-gambar berkesinambungan sehingga menghasilkan gerak yang baik di dalam film maupun video. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media film animasi adalah media audiovisual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* yang diproyeksikan secara mekanis elektronik sehingga tampak hidup pada layar.

2. Fungsi Film Animasi sebagai Media Pembelajaran

Seperti halnya siaran televisi, tujuan menonton film adalah memperoleh hiburan. Akan tetapi, dalam film dapat terkandung fungsi informatif dan edukatif.

Senada dengan itu misi perfilman nasional Indonesia dari Effendy, dalam Ardianto dan Erdianya (2004:1360) mengemukakan bahwa selain sebagai media hiburan, film juga dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *national and character building*. Adapun fungsi edukasi dapat tercapai apabila film animasi memiliki pesan moral yang dapat dijadikan contoh untuk siswa-siswa yang menontonnya.

3. Manfaat Film Animasi sebagai Media Pembelajaran

Pada penyajiannya siswa secara bersama-sama dapat menyaksikan film yang diputar. Berbagai pesan dan kesan akan diperoleh siswa dari pemutaran suatu film di dalam kelas. Pemutaran film di dalam kelas mengandung banyak keuntungan ditinjau dari segi pendidikan, antara lain meningkatkan perhatian anak, dan memotivasi anak dalam mata pelajaran. Arsyad (2006:49) menyatakan, bahwa film dapat melengkapi pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktek, dan lain-lain. film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara jantung ketika berdenyut.

Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film juga mengedukasi bagi siswa yang menontonnya, misalkan film kesehatan yang menyajikan proses bagaimana penyebab terjangkit penyakit diare sehingga dapat membuat siswa sadar akan pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.

Dari beberapa keunggulan media film, dapat terlihat jelas bahwa film merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi yang cukup besar dalam menyiasati kendala dalam proses pembelajaran.

4. Langkah-langkah Pembuatan Film Animasi

Secara umum, menurut Aditya (2009: 29) proses pembuatan animasi memiliki tiga tahapan, yaitu sebelum produksi (*pre-production*), produksi (*production*), dan sesudah produksi (*post-production*). Berikut ini adalah proses pembuatan animasi :

a. *Pre Production*

Tahap ini adalah proses/tahap awal atau persiapan dalam pembuatan suatu animasi. Tahap ini meliputi :

1) Ide dan Konsep

Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat. Ide bisa datang dari berbagai hal, seperti kisah nyata, dongeng, legenda, kisah klasik, fantasi/fiksi, dan lain-lain. Ide harus memiliki keistimewaan, keunggulan, dan keunikan yang khas sehingga menarik untuk diangkat.

2) Skenario/*Script*

Proses ini adalah proses membuat naskah atau alur cerita animasi. Skenario menarik akan menentukan keberhasilan dari film animasi yang dibuat. Skenario biasanya berbentuk teks tulisan/ketikan.

3) Sketsa Model Objek atau Karakter

Proses ini adalah proses pembuatan sketsa dasar dan model yang dibuat. Sketsa tersebut akan menjadi dasar panduan bagi modeler untuk membuat model.

4) *Storyboard*

Storyboard adalah bentuk visual/gambar dari sketsa yang telah dibuat, berupa kotak-kotak gambar (seperti komik) yang menggambarkan jalan cerita dan adegan-adegan yang hendak dibuat dalam film. Dengan adanya storyboard, maka proses pembuatan animasi akan menjadi lebih mudah, jelas, fokus dan terarah.

5) *Take Voice & Music Background*

Proses ini adalah proses pengambilan dan perekaman suara untuk mengisi suara karakter animasi. Dalam proses ini juga dibuat ilustrasi musik sebagai background untuk film animasi.

b. Production

Proses/tahap produksi animasi meliputi :

1) *Modeling*

Proses ini adalah proses pembuatan model objek dalam bentuk 3D di komputer. Model bisa berupa karakter (mahluk hidup), seperti manusia, hewan, atau tumbuhan: atau berupa benda mati, seperti rumah, mobil, peralatan, dan lain-lain. Model harus dibuat dengan mendetail dan sesuai dengan ukuran dan skala pada sketsa desain/model yang telah ditentukan sebelumnya sehingga objek model akan tampak ideal dan proposional untuk dilihat.

2) *Texturing*

Proses ini adalah proses pembuatan dan pemberian warna dan material (*texture*) pada objek yang telah dimodifikasi sebelumnya sehingga akan tampak suatu kesan yang nyata.

3) *Lighting*

Lighting adalah proses pembuatan dan pemberian cahaya pada model sehingga diperoleh kesan visual yang realistis karena terdapat kesan kedalaman ruang dan pembayangan (*shadow*) objek.

4) *Environments Effect*

Proses ini adalah proses pembuatan panorama lingkungan (*environment*) pada objek model yang akan semakin menambah kesan realistis.

5) *Animation*

Animation adalah proses pembuatan animasi untuk model. Animasi dapat berupa gerakan, baik gerakan objek/model atau gerakan kamera untuk menciptakan animasi *walkthrough*, animasi *flythrough*, dan lain-lain.

6) *Rendering*

Proses ini adalah proses pengkalkulasian pada model 3D yang telah diberi *texture*, *lighting*, *environment*, *effect*, dan *animation*. Dengan demikian, hasil animasi yang didapatkan menjadi tampak sangat nyata dan menarik.

c. **Post-Production**

Proses/tahapan akhir dari satu produksi animasi ini meliputi :

1) *Editing Animation and Voice*

Ini adalah proses pengeditan pada hasil animasi yang telah dibuat dan juga pengeditan pada suara. Dalam proses ini, klip animasi atau suara yang tidak diperlukan akan dibuang.

2) *Compositing dan Visual Effect*

Ini adalah proses *compositing* pada elemen-elemen animasi serta pembuatan visual *effect* yang dibutuhkan, misalnya pembuatan judul atau *bumper/flying logo*,

atau penambahan efek-efek visual yang memperindah tampilan animasi, seperti pemberian efek cahaya, sinar, ledakan, dan lain-lain.

3) *Adding sound and Audio/Folley*

Ini adalah proses pemberian audio sebagai pendukung visual animasi. Proses ini biasanya dilakukan dalam sebuah ruangan dengan berbagai peralatan yang menghasilkan bunyi-bunyian sesuai dengan adegan yang dibutuhkan dalam animasi.

4) *Preview & Final*

Ini adalah tahap penyatuan keseluruhan animasi, audio, dan *compositing* yang telah dibuat.

5) *Burn to Tape*

Ini adalah proses pemindahan hasil animasi ke media pita untuk diputar di bioskop atau stasiun TV. Media penyimpanan lain yang juga banyak digunakan saat ini adalah media penyimpanan digital, yaitu CD atau DVD.

5. Penggunaan Media Film di dalam Kelas

Dalam penggunaan media film, guru harus mengenal film terlebih dahulu sehingga dapat lebih dahulu mengetahui manfaatnya bagi pelajaran. Sesudah film dipertunjukkan perlu diadakan diskusi yang bertujuan mengetahui sejauh mana siswa menyimak film yang diputar. Adakalanya film perlu diputar dua kali atau lebih untuk memperoleh pemahaman, sebelumnya mereka ditugaskan untuk memperhatikan cerita film itu sendiri. Sesudah itu, mereka dapat ditest untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan apasajakah informasi yang mereka dapatkan dari film itu. Film menarik sekali sebagai media pembelajaran dan

mendapatkan perhatian yang lebih baik dari para siswa. Berikut adalah langkah-langkah pemanfaatan media film di dalam kelas, diantaranya:

- a. Persiapan guru, menyiapkan pelajaran, memilih film yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran. Perlu diperhatikan dalam memilih film, antara lain panjang/durasi film, tahun produksi, dan deskripsi dari film tersebut.
- b. Mempersiapkan kelas, siswa dipersiapkan terlebih dahulu dan menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film.
- c. Dalam penyajiannya harus dipersiapkan perlengkapan yang diperlukan, antara lain proyektor/LCD, pengeras suara dan film yang akan diputar.
- d. Aktivitas lanjutan berupa tanya jawab guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan oleh film tersebut.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah menggali beberapa informasi dari sumber-sumber yang ada kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang mampu meningkatkan kemampuan menyimak, serta rumusan masalah yang bersinggungan dengan teori-teori yang ada pada para peneliti

Temuan penelitian pertama. Zuhro, Iin Zahrotu (2014) dengan judul “Pemanfaatan Media Wayang Kartun Binatang untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa Memahami Isi Dongeng di Kelas II SDN Grobogan 02 Kabupaten Jombang”. Skripsi S1 PGSD, Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan PraSekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang. Pembimbing: (I) Drs. Rumidjan, M.Pd, (II) Drs. M. Thoha, A.R, S.Pd, M.Pd

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil memahami isi dongeng oleh siswa pada siklus I tentang tokoh cerita mendapat rata-rata 67, watak cerita mendapat rata-rata 58, latar cerita mendapat rata-rata 60 dan amanat cerita mendapat rata-rata 38,5. Pada siklus II tokoh cerita mendapat rata-rata 70, watak cerita mendapat rata-rata 60,5, latar cerita mendapat rata-rata 69,5 dan amanat cerita mendapat rata-rata 48,5. Dengan demikian pemberian tindakan pada siklus I dan II sudah ada peningkatan.

Temuan penelitian kedua. Penelitian yang dilakukan oleh Mayangsari dengan judul, “pembelajaran menyimak dongeng dengan menggunakan media film kartun sebagai upaya meningkatkan ketrampilan menyimak”. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2011. Berdasarkan penelitian tersebut, diketahui bahwa perencanaan pembelajaran menggunakan media film kartun membantu siswa dalam menyimak dongeng. Dengan media tersebut siswa lebih antusias, dan termotivasi untuk belajar lebih baik. Dari hasil analisis data yang diperoleh, keterampilan siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut tampak dari peningkatan skor rata-rata siswa setiap pertemuan. Skor rata-rata siswa pada pratindakan mencapai 77,8, pada siklus I meningkat menjadi 83,2, dan pada siklus II meningkat menjadi 96,9.

Merujuk dari temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan menyimak, peneliti merasa tertarik untuk menggunakan media video dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik. Peneliti yakin dengan menggunakan media ini, akan dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik.