

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media

Sadiman dalam (Kustandi, dkk. 2013, hlm. 7) mengemukakan bahwa media adalah pengantar pesan atau informasi dari sumber pengirim pesan kepada sasaran sebagai penerima pesan. Hal ini sejalan dengan pendapat Raharjo dalam (Kustandi, dkk. 2013, hlm. 7) mengatakan bahwa media adalah suatu informasi yang berasal dari sumbernya, dan diteruskan kepada penerima pesan/informasi.

Menurut Ely dalam (Sundayana, 2014, hlm. 4) mengatakan bahwa media adalah segala bentuk saluran yang dipergunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi misalkan: manusia, materi atau kejadian-kejadian tertentu, serta memiliki pengaruh untuk memberikan stimulus dalam membangun keadaan yang membuat siswa mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baik. Melalui media pembelajaran, siswa akan menerima pengalaman-pengalaman terbaru dan keterampilan secara praktis untuk berkomunikasi aktif yakni dalam membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif serta dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa secara kongkret.

Media sebagai pengantar pesan serta dapat memberikan stimulus kedalam fikiran, perasaan, perhatian, kemauan dan keinginan untuk belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, memiliki tujuan dan dapat terkendali. Disamping itu media tentunya membantu dalam mengasah kemampuan dalam segi pengetahuan, keterampilan atau sikap. Hal ini sesuai dengan pendapat Gerlach dalam (Kustandi, 2013, hlm. 7) mengatakan bahwa media dalam arti secara umum adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi untuk membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan pengertian media

secara khusus yaitu mencakup segala alat fisik yang dapat menyajikan suatu pesan, menyajikan informasi dan memberikan rangsangan terhadap siswa untuk selalu belajar, misalkan: film, buku, CD, rekaman, *power point*, cerita atau kaset (Sadiman, 2011, hlm. 7).

Berdasarkan pengertian para ahli diatas dapat diartikan bahwa guru, materi ajar dan lingkungan sekolah termasuk bagian dari media secara umum. Sedangkan dalam pengertian secara arti khusus media pembelajaran biasa diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis. Dari penjelasan di atas maka dapat diartikan bahwa media tentunya sangat membantu dalam menangkap, memproses serta menyusun kembali informasi yang disampaikan berupa visual ataupun verbal.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Didalam kegiatan belajar mengajar memerlukan media pembelajaran yang menunjang suatu pembelajaran supaya menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau keterampilan yang mendorong tercapainya tujuan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kustandi, dkk. (2013, hlm. 8) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berguna dalam membantu kegiatan pembelajaran dan bermanfaat sekali untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan dari berbagai sumber pengirim pesan, sehingga dengan adanya media dapat mempermudah guru membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik atau mencapai suatu kesempurnaan dalam pembelajaran.

Menurut Azhar (2011, hlm. 8) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah proses belajar mengajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang merupakan komponen wahana fisik serta mengandung materi pembelajaran yang berada pada ruang lingkup kehidupan di sekeliling siswa, serta memberikan stimulus kepada siswa untuk mau belajar.

Berdasarkan ulasan uraian dari para ahli yang sudah di jelaskan di atas, peneliti berkesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk

mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, yang disampaikan oleh guru dalam rangka meningkatkan ilmu pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa saat menangkap pembelajaran. Pada penelitian ini media yang akan digunakan adalah media boneka tangan *ventriloquist* dan boneka tangan berukuran kecil dengan berbagai karakter.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Materi pembelajaran umumnya memiliki tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Terdapat materi ajar yang tidak memerlukan media pembelajaran dan ada pula materi ajar yang memerlukan media pembelajaran. Materi ajar yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi tentunya sulit untuk dapat dipahami oleh siswa, apalagi kemungkinan guru akan menemukan siswa yang cenderung kurang menyukai materi pembelajaran tertentu. Media pembelajaran tentunya memberikan suatu keunggulan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat memberikan manfaat dalam memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih interaktif, efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat Kemp dalam (Muhson, 2010, hlm. 4-5) mengutarakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan dengan memberikan *uniformitas* dalam pengamatan. Misalnya persepsi tentang gajah, dapat diperoleh *uniformitas* dalam pengamatan binatang gajah dengan mengamati langsung ke kebun binatang atau dimati dengan miniatur bentuk gajah yang dibawa ke depan kelas.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperbesar perhatian individual siswa maupun seluruh anggota kelompok belajar dan pembelajaran tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, dengan memberikan penjelasan kongkrit dalam konsep dan materi yang bersifat abstrak, maka dapat mengurangi verbalisme atau mengurangi penggunaan metode ceramah (penjelasan yang berlebih dalam

kegiatan pembelajaran). Misalnya dengan menggunakan gambar, skema, peta pikiran, grafik, model dan *power point*.

- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, karena materi ajar dapat lebih dipahami oleh siswa serta memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan di dalam pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat dipakai di mana saja dan kapan saja, sehingga dapat menciptakan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungannya. Misalnya dengan menggunakan rekaman, eksperimen dan karyawisata.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dalam proses belajar untuk mendekatkan dunia konsep dengan kenyataan yang sukar diperoleh dengan cara-cara selain menggunakan media pembelajaran. Misalnya untuk memberikan pengetahuan tentang pola bumi, siswa tidak mungkin memperoleh pengalaman secara langsung, tetapi siswa dapat mengamati globe sebagai benda tiruan dari bentuk bumi.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif. Metode dalam pembelajaran dikemas untuk lebih bervariasi, tidak hanya menggunakan metode ceramah saja melainkan dapat dikolaborasikan dengan metode dan alat peraga yang lebih menarik motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat di artikan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan dan informasi memiliki peran penting dalam memudahkan tugas guru terutama pada saat menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa. Tanpa adanya media pembelajaran, maka materi pembelajaran tentu akan sulit untuk dapat dimengerti oleh siswa, apalagi bila siswa menemukan materi pembelajaran yang tergolong susah, rumit dan kompleks. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran boneka tangan untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa, membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui benda tiga dimensi, meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

c. **Klasifikasi Media Pembelajaran**

Pengklasifikasian media pembelajaran berdasarkan tujuan dalam pemakaian dan karakteristik jenis-jenis media, tentunya sangat bervariasi. Menurut Schramm dalam (Daryanto, 2016, hlm. 17) mengatakan bahwa media pembelajaran digolongkan menjadi media yang sulit, berbahan baku mahal dan media yang terbuat dari bahan yang sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut daya audio visual, yaitu (1) Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile; (2) Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, rekaman, video, slide, poster, power point dan audio tape; (3) Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, computer, leftop, aplikasi ruang guru dan telepon.

Kemudian Gagne dalam (Daryanto, 2016, hlm. 17) mengatakan bahwa media pembelajaran diklasifikasikan kedalam tujuh kelompok yaitu benda untuk didemonstrasikan, menjelaskan dengan komunikasi lisan (audio), media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara dan benda elektronik penunjang belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dapat memenuhi kemampuan dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar, yaitu meningkatkan stimulus belajar, menarik motivasi untuk belajar, menuntun dalam berpikir, mentransformasikan ilmu pengetahuan, menilai prestasi siswa serta memberi umpan balik dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Allen dalam (Daryanto, 2016, hlm. 18) mengatakan bahwa terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, benda tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks dan komunikasi lisan. Allen berpandangan bahwa suatu media tertentu memiliki keunggulan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi tertentu, tetapi bisa saja media pembelajaran tertentu menjadi lemah untuk materi pembelajaran yang lain. Maka dalam pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tema dan sub tema dari materi yang akan dibelajarkan.

Berdasarkan beberapa pandangan dari para ahli di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa klasifikasi media pembelajaran antara lain, media audio, media visual, media audio visual, media dua dimensi dan media tiga dimensi. Pada penelitian

ini, peneliti memilih media pembelajaran boneka tangan yang tergolong pada media tiga dimensi.

d. Karakteristik Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Menurut Daryanto (2016, hlm. 29) mengatakan bahwa media tiga dimensi adalah sekelompok media tidak berbentuk bidang datar namun disajikan secara nyata dengan menunjukkan suatu objek yang utuh. Media tiga dimensi ini dapat berwujud sebagai benda yang asli baik benda hidup atau benda mati, serta bisa bersifat sebagai benda tiruan yang dapat mewakili benda aslinya.

Moedjiono dalam (Daryanto, 2016, hlm. 29) mengatakan bahwa media pembelajaran tiga dimensi memiliki kelebihan yaitu memberikan pengalaman secara langsung, disajikan secara nyata, dapat menghindari komunikasi lisan, dapat menunjukkan objek secara menyeluruh dilengkapi cara kerjanya, dapat menunjukkan struktur pengorganisasian secara jelas. Semnata itu media pembelajaran tiga dimensi memiliki kelemahan yaitu kadang sulit menjangkau sasaran dalam jumlah yang terlalu besar, untuk penyimpanannya memerlukan ruangan yang cukup besar dan perawatannya agak rumit.

Menurut Daryanto (2016, hlm. 29) mengemukakan contoh-contoh penggunaan media tiga dimensi adalah:

- 1) Belajar dengan benda nyata melalui widyawisata;
- 2) Belajar dengan benda nyata melalui specimen;
- 3) Belajar melalui media benda tiruan atau benda tidak nyata;
- 4) Peta timbul; dan
- 5) Boneka atau patung.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dikatakan bahwa media tiga dimensi memiliki karakteristik yaitu memiliki penampakan bentuk menyerupai benda aslinya. Penelitian ini menggunakan media tiga dimensi, diharapkan dengan menggunakan media tiga dimensi ini, siswa dapat memahami suatu benda secara konkrit, dengan melihat benda yang menyerupai aslinya, maka keingin tahuan siswa dalam belajar akan meningkat, serta keterampilan menyimak siswa pada saat pembelajaran akan

meningkat dan memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media tiga dimensi dalam bentuk boneka tangan *ventriloquist* dan boneka tangan berbagai karakter.

3. Kajian Media Boneka Tangan

Media boneka tangan termasuk kedalam jenis media pembelajaran tiga dimensi dan dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Media boneka tangan memiliki rancangan penampakan bentuk sebagai sarana yang mewakili kehidupan nyata misalnya manusia, tumbuhan, peristiwa, benda-benda, hewan dan tempat-tempat bersejarah. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan *ventriloquist* besarnya seukuran dengan anak berumur empat tahun yang terbuat dari kain boneka, serta peneliti menggunakan pula boneka tangan berukuran kecil dengan berbagai karakter yang terbuat dari potongan kain flanel dan kaos kaki bekas, untuk model karakternya disesuaikan dengan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita anak.

Boneka tangan dapat berbentuk benda yang mewakili wujud benda dari sesuatu yang akan diceritakan. Boneka tangan biasanya berbentuk lebih kecil dan dapat dimainkan dengan menggunakan tangan pendongeng sesuai jenis boneka tangan yang ingin dipakai. Untuk memainkan boneka tangan dapat digerakkan langsung oleh guru sebagai dalang atau melibatkan siswa sebagai dalang. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sulianto, dkk. (2014, hlm. 8) mengatakan bahwa boneka tangan adalah media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran serta memiliki ukuran yang lebih kecil dari boneka jari, untuk penggunaannya bisa dimasukkan ke dalam tangan, sementara jari-jari tangan bisa dimanfaatkan untuk mendukung pergerakan badan dan kepala boneka.

Diantara media pembelajaran yang tersedia, biasanya media boneka tangan sangat jarang sekali digunakan oleh guru, padahal media ini mempunyai manfaat yang besar sama seperti media lainnya. Media ini terbilang sangat unik terlihat dari penggunaannya tidak terlepas dari indera penglihatan dan pesan yang disampaikan dapat tertuang dalam simbol yang bisa digerakkan.

a. Media Boneka Tangan

Menurut Daryanto (2016, hlm. 33) mengatakan bahwa boneka merupakan bagian dari salah satu model pembandingan antara benda tiruan yang menyerupai aslinya baik dalam bentuk manusia atau binatang, serta dapat digunakan sebagai media pendidikan yang dapat dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka.

Jika dilihat dari bahan maupun cara memainkannya maka terdapat berbagai jenis boneka. Menurut Daryanto (2016, hlm. 33) mengemukakan jenis-jenis boneka sebagai berikut: boneka jari yang biasa dimainkan dengan jari-jari tangan, boneka tangan yang biasa dimainkan dengan satu tangan satu boneka, boneka tongkat seperti wayang golek atau kulit, boneka tali atau *marionette* dimainkan dengan cara menggerakkan tali yang menghubungkan kepala, tangan dan kaki pada boneka dan boneka bayang-bayang dimainkan dengan cara memperlihatkan gerakan berupa gerak bayang-bayangnya. Sedangkan Musfiroh (2009, hlm. 147) membagi jenis-jenis boneka sebagai alat bantu dalam bercerita, di antaranya adalah boneka gagang atau wayang, boneka gantung, boneka tangan dan boneka tempel.

Media boneka juga memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran di kelas, cerita anak yang diceritakan di atas panggung boneka melalui bermacam karakter boneka jelas dapat mengundang minat dan perhatian siswa. Menurut Daryanto (2016, hlm. 33) mengatakan bahwa keuntungan dalam penggunaan boneka adalah: efisien terhadap waktu, tempat, biaya dan persiapan; tidak memerlukan keterampilan yang rumit dan sulit; dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana yang gembira. Supaya penggunaan boneka menjadi efektif, maka harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut: pembuatan naskah cerita anak dan merumuskan tujuan pengajaran sesuai dengan bahan ajar sesuai dengan tema yang dibelajarkan, lebih banyak mengutamakan gerakan daripada verbal, dimainkan sekitar 10-15 menit, diselingi dengan nyanyian-nyanyian sesuai cerita anak, alur cerita harus sesuai dengan umur dan psikologis anak, diikuti dengan tanya jawab dan siswa diberi kesempatan untuk memainkannya (Gunarti, 2010, hlm.46).

Berdasarkan penjelasan di atas boneka merupakan benda tidak nyata atau tiruan baik berbentuk manusia maupun hewan. Jenis-jenis boneka antara lain: boneka tangan,

boneka jari, boneka tongkat, dan boneka bayang-bayang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan boneka tangan *ventriloquist* dan boneka tangan berukuran kecil dengan berbagai karakter sebagai media untuk pembelajaran menyimak pada Tema Indahya Kebersamaan.

b. Teknik Penggunaan Media Boneka Tangan

Penggunaan media boneka tangan dalam pembelajaran memerlukan beberapa teknik tersendiri. Adapun teknik dalam penggunaan media boneka tangan menurut Musfiroh (2009, hlm. 148) adalah sebagai berikut:

- 1) Jarak boneka tidak terlalu dekat dengan mulut pencerita, dengan begitu perhatian siswa dapat terfokus pada cerita yang dituturkan oleh tokoh boneka dan bukan terfokus kepada dalang yang memainkannya.
- 2) Kedua tangan harus lentur memainkan boneka supaya dapat terlihat hidup dan menyenangkan untuk disimak. Adakalanya dalang melakukan gerakan tangan secara bersama-sama (karena sedang angkat bicara) dan ada kalanya diam (karena menunggu giliran bicara).
- 3) Antara gerakan boneka dengan suara tokoh harus sinkron. Untuk itu guru sebagai dalang harus hafal karakter suara dan sifat masing-masing boneka. Dalam hal ini guru dituntut memiliki sekurang-kurangnya dua karakter suara (untuk tokoh tua-muda atau laki-laki dan perempuan).
- 4) Sedapat mungkin selipkan nyanyian dalam cerita melalui perilaku tokoh. Ajak anak-anak menyanyikan lagu tersebut bersama tokoh cerita supaya suasana semakin menyenangkan.
- 5) Selipkan beberapa pernyataan non-cerita sebagai pengisi cerita sekaligus strategi pelibatan anak, hal ini termasuk apersepsi dalam kegiatan belajar menyimak cerita anak. Misalnya: “Boleh tidak kita membunuh hewan, Anak-anak?”.
- 6) Melakukan improvisasi melalui tokoh dengan melakukan interaksi langsung dengan anak seperti: “Mas Kevin saja tidak nakal kok, Cil!” (Kevin adalah nama anak di kelas).

- 7) Cerita dapat ditutup dengan bersama-sama antara guru dan siswa membuat kesimpulan dari cerita yang telah didemonstrasikan. Selanjutnya dilanjutkan dengan memberikankan pertanyaan terkait cerita yang sudah didemonstrasikan, memberikan pertanyaan-pertanyaan sangat bermanfaat dalam memberikan stimulus untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Hasil latihan ini sekaligus dapat memberikan masukan bagi guru untuk dapat mengevaluasi seberapa jauh tingkat pemahaman dalam keterampilan menyimak siswa.
- 8) Apabila cerita tidak dilakukan di atas panggung boneka, maka boneka tangan dapat didekatkan oleh guru pada siswa yang terlihat tampak menyukai dan terpesona dengan cerita anak yang sedang didemonstrasikan guru.
- 9) Untuk meningkatkan kualitas agar cerita lebih terlihat mengagumkan dan menarik untuk di simak, maka guru dapat menyiapkan panggung boneka. Panggung boneka dapat dibuat secara permanen dari bahan baku kayu atau dapat pula memanfaatkan barang bekas seperti kardus bekas, kertas metalik dan sterofom.

Menurut Musfiroh (2009, hlm. 131) mengatakan bahwa mendongengkan cerita anak dengan menggunakan media pembelajaran boneka tangan perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Bentuk.
Media boneka tangan perlu dibedakan tampilan boneka antara tokoh laki-laki dan perempuan, tua dan muda. Berilah tampilan yang membedakan peran tersebut seperti rambut gondrong untuk penjahat, peci untuk bapak, topi untuk anak, konde untuk ibu-ibu dan aksesoris untuk tokoh remaja.
- 2) Properti.
Properti berupa benda atau pakaian yang berguna untuk membantu akting di dalam sandiwara boneka. Misalnya: sayap pada tokoh bidadari dan *background* sesuai dengan penempatan suasana pada cerita anak.
- 3) Aksesoris.
Aksesoris berupa pakaian pelengkap bagian busana yang bukan pakaian dasar, busana tubuh, busana kaki atau busana kepala. Pakaian ini ditambahkan untuk efek

dekoratif, memperkuat karakter tokoh atau tujuan-tujuan lain. Misalnya: kaos tangan, perhiasan, ikat pinggang dan baju super hero.

4) Suara.

Bunyi-bunyi memiliki arti penting dalam cerita karena memberikan gambaran sebuah peristiwa, memberikan informasi tokoh fable apa yang sedang berbicara dan bagaimana tokoh memulai berbicara. Adanya bunyi-bunyian dengan karakter suara untuk fungsi bahasa tertentu membuat cerita semakin dramatis dan menarik, sehingga menciptakan efek suara yang dapat mempengaruhi *focus* siswa untuk menyimak cerita anak.

5) Perilaku.

Karakter cerita mengacu pada dua pengertian yaitu tokoh-tokoh cerita yang ditampilkan dan sifat tokoh yang meliputi sikap, ketertarikan, keinginan, emosi dan prinsip moral yang dimiliki tokoh.

6) Warna

Warna yang digunakan dalam karakter pada boneka tangan hendaknya menggunakan warna yang cerah. Berikan pakaian pada boneka dengan warna-warna yang mencolok sehingga dapat menarik minat anak dalam menyimak cerita seperti merah, biru, kuning atau hijau.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa bercerita dengan media boneka tangan harus memperhatikan hal-hal seperti bentuk, properti, aksesoris, suara, perilaku dan warna. Dengan begitu dapat menghidupkan jalannya cerita anak dan memberikan daya tarik untuk meningkatkan konsentrasi anak dalam menyimak cerita anak.

4. Keterampilan Bahasa

Cahyani (2011, hlm. 1-2) mengatakan bahwa keterampilan berbahasa adalah keahlian dan kecekatan individu dalam menggunakan keterampilan berbahasa yang terdiri dari mendengar/menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan Lisan dan keterampilan Tulis. Keterampilan Lisan termasuk kepada keterampilan

menyimak dan berbicara, sedangkan keterampilan dalam berbahasa tulis meliputi membaca dan menulis. Maka tidak dapat dipungkiri bahwa keterampilan berbahasa merupakan suatu hal yang sangat penting dan harus dikuasai oleh setiap orang. Begitu pentingnya keterampilan berbahasa karena keterampilan ini akan selalu dipergunakan dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari, setiap orang tidak terlepas dengan interaksi sosial antara anggota masyarakat dengan cara berkomunikasi. Jika seseorang pandai mengolah keterampilan berbahasa maka seseorang dapat dengan mudah menentukan kesuksesan mereka dalam berkomunikasi antara anggota masyarakat.

Keberhasilan suatu proses komunikasi bergantung pada proses *encoding* dan *decoding*. Menurut Hall (2011, hlm. 40) mengatakan bahwa proses *encoding* adalah memilih pesan yang dilakukan oleh sang pengirim pesan serta menyampaikan dan merubahnya dalam bentuk lambang-lambang berupa bunyi/tulisan, sedangkan proses *decoding* adalah sang penerima pesan dapat menterjemahkan lambang-lambang berupa bunyi/tulisan dengan wujud makna, sehingga pesan dapat diterima dalam keadaan yang utuh. Keterampilan berbahasa melalui proses *encoding* dan *decoding* ternyata dapat berpengaruh dalam mengungkapkan pikiran, mengekspresikan perasaan, memahami gagasan-gagasan dan fakta yang terjadi berupa pesan yang disampaikan individu kepada individu yang lainnya.

Sehubungan dengan keterampilan bahasa, terdapat empat bagian keterampilan bahasa serta biasa digunakan dalam berkomunikasi, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca dan menulis (Yeti, 2014, hlm. 10).

a. Mendengarkan (Menyimak)

Mendengarkan merupakan pemahaman makna bahasa lisan yang bersifat *reseptif* (keterampilan mendengarkan). Keterampilan dalam mendengarkan memiliki arti bahwa kemampuan seseorang tidak bisa diukur hanya mendengarkan bunyi-bunyian atau kata-kata saja, tetapi seorang individu harus bisa menangkap makna/isi dari pesan yang disampaikan. Maka dari itu, konsep mendengarkan sering dikaitkan dengan keterampilan menyimak. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tarigan (2015, hlm. 29) mengatakan bahwa menyimak adalah suatu kegiatan dalam mendengarkan ujaran bahasa lisan dengan perhatian tinggi, pemahaman mendalam, apresiasi, serta

interpretasi untuk dapat memahami informasi, menangkap isi dari pesan, serta mengingat makna komunikasi lisan yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran bahasa verbal.

Istilah mendengarkan/menyimak berbeda dari istilah mendengar. Meskipun sama-sama menggunakan indra pendengaran telinga, mendengarkan memiliki arti berbeda dengan mendengar. Perlu kita ketahui bahwa pada kegiatan mendengar tidak termasuk kedalam unsur kesengajaan, serta hanya dipersilahkan mendengar bunyi-bunyi suara saja, sementara untuk aspek mendengarkan maka aktivitas konsentrasi berfikir dilakukan dengan penuh perhatian dan fokus pemikiran dilakukan secara mendalam untuk mendapatkan pemahaman yang optimal.

Menurut Yeti (2014, hlm. 11) terdapat dua jenis situasi dalam mendengarkan, yaitu situasi mendengarkan secara *interaktif* dan situasi mendengarkan secara *non interaktif*. Mendengarkan secara *interaktif* yaitu berkomunikasi dengan tatap muka yang memberikan timbal balik pada pokok pembicaraannya misalkan: percakapan di telepon atau diskusi. Sedangkan mendengarkan *noninteraktif* yaitu mendengarkan rekaman, radio, seminar, Tv, ceramah atau mendengarkan acara seremonial. Dalam kondisi mendengarkan secara noninteraktif biasanya orang yang mendengarkan tidak dapat meminta pembicara untuk mengulang kata-katanya kembali, tidak bisa memperlambat pembicaraan, dan tidak bisa meminta menjelaskan secara gamblang.

b. Berbicara

Keterampilan berbicara memiliki keunggulan dalam menyampaikan simbol ekspresi, menyatakan sesuatu ujaran bahasa, mengungkapkan ide-ide pemikiran, gagasan-gagasan dan isi hati yang dapat diungkapkan antar individu dengan menggunakan ujaran verbalisme. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2015, hlm. 15) mengatakan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi suara artikulasi dengan perkataan dalam mewujudkan ekspresi, menyampaikan isi hati, menyatakan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Keterampilan berbicara terbagi dalam tiga aspek situasi berbicara yaitu interaktif, semiinteraktif dan noninteraktif (Yeti, 2014, hlm. 13). Situasi dalam berbicara secara

interaktif, biasanya terjadi pada interaksi secara tatap muka dan berbicara melalui HP/telepon. Kegiatan percakapan dalam situasi interaktif memberikan kemungkinan adanya pergantian peran pembicara misalkan antara individu yang berbicara dan individu yang mendengarkan. Situasi interaktif ini memungkinkan orang yang berinteraksi dapat diminta memberikan klarifikasi, pengulangan kata/kalimat dan meminta lawan bicara untuk memperlambat pembicaraan, agar dapat memudahkan untuk difahami maksudnya. Kegiatan berbicara dalam situasi interaktif seperti ini umumnya dilakukan dengan cara tatap muka langsung yang bersifat dua arah atau bahkan bisa juga multiarah.

Kemudian terdapat situasi berbicara yang tergolong semiinteraktif. Menurut Tarigan (2015, hlm. 20) mengatakan bahwa dalam situasi semiinteraktif, maka pendengar tidak dapat melakukan penyelaan atau pemotongan dalam pembicaraan, namun pembicara dapat membaca reaksi pendengar dari ekspresi wajah dan gestur tubuh mereka. Misalnya: berpidato di hadapan orang banyak, kampanye pemilu, khutbah/ceramah di masjid, berbicara semi interaktif dapat dilakukan melalui tatap muka secara langsung dan berlangsung secara satu arah.

Beberapa situasi berbicara dapat dikatakan sangat bersifat noninteraktif jika pembicaraan dilakukan secara satu arah serta tidak melalui tatap muka secara langsung, misalnya berpidato melalui rekaman, radio, laptop atau televisi (Yeti, 2014, hlm. 14).

c. Membaca

Menurut Dalman (2013, hlm. 5) mengatakan bahwa keterampilan membaca adalah suatu kegiatan menangkap informasi dalam suatu tulisan yang dicurahkan berupa media kata-kata dan bahasa tulisan. Kegiatan membaca biasa dikembangkan secara tersendiri atau terpisah dari keterampilan mendengarkan dan berbicara. Namun, untuk masyarakat yang memiliki perkembangan tradisi literasi biasanya keterampilan membaca dikolaborasikan dengan keterampilan menyimak dan berbicara. Hal tersebut memungkinkan semakin tingginya kemahiran individu menangkap informasi dari bacaan.

Menurut Yeti (2014, hlm. 16) mengatakan bahwa keterampilan membaca terbagi ke dalam empat jenis yaitu sebagai berikut:

- 1) Membaca permulaan yang ditandai oleh kemampuan melek huruf.
- 2) Membaca lanjutan yang ditandai oleh kemampuan melek wacana.
- 3) Berdasarkan cara membaca dengan terdengar atau tidaknya suara (Membaca nyaring dan membaca dalam hati).
- 4) Berdasarkan cakupan bahan yaitu membaca *intensif* dan *reseptif*.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis dapat mengartikan bahwa, membaca permulaan dapat dimulai dengan kemampuan mengenali lambang pada tulisan dalam bacaan dan dapat membaca dengan membunyikan kalimat dengan benar melalui pengenalan lambang bunyi bahasa. Sementara membaca lanjutan bukan hanya sekedar mengenali lambang-lambang tulis, melainkan harus bisa membunyikannya dengan lancar seperti membaca nyaring, dan membaca dalam hati. Supaya keterampilan membaca dapat lebih ditingkatkan, maka pembaca bisa melakukan secara *intensif* (bersungguh-sungguh) dan *reseptif* (menambah sumber bacaan yang beragam).

d. Menulis

Menurut Zuhdi dalam (Tarigan, 2014, hlm. 18) mengatakan bahwa keterampilan menulis adalah keterampilan dalam mencurahkan pikiran, gagasan, pendapat tentang suatu konsep, pernyataan terhadap suatu keinginan dan bentuk ungkapan isi hati penulis dengan menggunakan bahasa tulis. Aktivitas menulis bukan hanya merangkai kata atau kalimat tetapi menuangkan serta mengembangkan landasan pikiran, gagasan-gagasan tertentu, ide yang cemerlang, bahkan dalam suatu struktur tulisan harus dibuat secara sistematis, logis dan teratur, sehingga mudah dimengerti maksud dan tujuan penulisannya oleh pembaca.

Menulis dapat dikelompokkan ke dalam dua aspek yaitu menulis permulaan dan menulis lanjutan. Menulis permulaan biasanya hanya sekedar melukiskan dan menyalin gambar/lambang bunyi bahasa kedalam lambang-lambang tertulis, sedangkan untuk menulis lanjutan akan menekankan pada pelatihan penggunaan kata atau kalimat dengan ejaan yang tepat dan benar (Yeti, 2014, hlm. 17).

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa kegiatan menulis permulaan merupakan kegiatan awal bagi siswa dalam pengenalannya terhadap macam lambang-lambang bunyi. Pengetahuan dan kemampuan yang di dapatkan pada tingkat permulaan menulis, dapat berpengaruh pada tingkat kemampuannya dalam menulis, karena menulis permulaan dapat menjadi suatu dasar pijakan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan menulis pada tingkatan selanjutnya, biasanya berisi tentang pendalaman pola dan kalimat yang sesuai EYD.

5. Keterampilan Menyimak

a. Pengertian Keterampilan

Keterampilan berasal dari kata dasar terampil. Soemarjadi (2011, hlm. 2) mengatakan bahwa keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan atau keahlian. Terampil atau cekatan adalah kepandaian atau keahlian dalam melaksanakan aktivitas pekerjaan dengan waktu yang cepat dan benar dalam pengerjaannya. Sedangkan pengertian keterampilan dalam arti sempit, lebih kepada perwujudan dalam bentuk kegiatan yang melibatkan tenaga untuk membuat sesuatu yang lebih dari pada sekedar memahami. Oleh karena itu, untuk menjadi seseorang yang terampil memerlukan pelatihan yang dapat memberikan stimulus pada otak dan fikiran agar terbiasa melaksanakannya.

Poearwadarminta (2012, hlm. 108) mengatakan bahwa keterampilan adalah kecekatan dalam melakukan sesuatu dengan memiliki keahlian tertentu serta dapat dikerjakan dengan baik, rapih dan cermat dalam proses kegiatannya. Keterampilan pada intinya merupakan bakat atau potensi yang dimiliki seseorang serta dapat dikembangkan melalui pendidikan dan pelatihan yang berkelanjutan, agar dapat memaksimalkan semua fungsi perkembangan manusia agar menjadi manusia yang utuh. Setiap orang tentunya mempunyai keahlian dan keterampilan yang bervariasi. Pada penelitian ini masih berada dalam konteks keterampilan berbahasa khususnya keterampilan menyimak, untuk melatih keterampilan menyimak dapat dilakukan sejak dini agar siswa lebih mampu mengingat lebih dalam dan hanya tinggal mengasah kemampuan kedalam tingkat selanjutnya. Banyak sekali macam-macam keterampilan

menyimak yang dapat dihasilkan, misalnya keterampilan membuat cerita, keterampilan meringkas cerita, keterampilan mendongeng dan keterampilan mengarang cerita.

Dari beberapa pendapat tentang pengertian keterampilan di atas, maka dapat diartikan bahwa keterampilan adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu melalui belajar dengan cepat, cekatan dan tepat untuk memperoleh hasil tertentu yang berlangsung secara terus-menerus sehingga membentuk kebiasaan.

b. Keterampilan Menyimak

Keterampilan menyimak tidak dapat dipisahkan dari keterampilan berbahasa yang lain yaitu keterampilan berbicara, membaca, dan menulis (Sriyono, 2009, hlm. 8). Keberhasilan seseorang dalam kegiatan menyimak dapat diukur dari bagaimana penyimak memahami dan menyampaikan informasi yang disimak secara lisan ataupun tulisan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan menyimak sangatlah tidak mudah, penyimak memerlukan konsentrasi lebih ketika ingin menangkap makna yang terkandung pada cerita yang disimak, kesulitan yang terjadi dapat disebabkan karena tidak semua cerita mengandung makna yang tersurat seutuhnya, sehingga penyimak harus berusaha dalam mengungkapkan ide pokok dan gagasan yang tersirat dari cerita tersebut.

Menurut Tarigan (2011, hlm. 4) mengatakan bahwa menyimak adalah suatu proses yang mencakup kegiatan dalam mendengarkan bunyi bahasa lisan, membedakan, menginterpretasi, mengevaluasi dan memberikan reaksi atas makna yang terkandung di dalam suatu pernyataan. Menyimak tentunya melibatkan fokus penglihatan, penghayatan dalam konsentrasi, memfokuskan ingatan, memberikan pengertian dan memperhitungkan penentuan makna yang sesuai dengan bunyi bahasa yang disimak.

Sedangkan menurut Kamidjan (2012, hlm. 5) mengatakan bahwa menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang bahasa lisan dengan sungguh-sungguh dengan penuh konsentrasi, pemahaman, apresiasi yang dapat diiringi dengan pemahaman makna komunikasi yang disampaikan secara nonverbal. Menyimak termasuk suatu proses yang mencakup kegiatan 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.

Hal ini dapat dilihat dari peranan keterampilan menyimak terhadap keterampilan berbahasa. Menurut Sriyono (2009, hlm. 67) mengatakan bahwa peranan menyimak sebagai berikut: (1) Keterampilan menyimak merupakan dasar pijakan untuk masuk ke dalam tingkatan selanjutnya yaitu keterampilan berbicara, karena suatu hal apapun yang diucapkan dalam suatu perbincangan merupakan hasil dari bahan simakan pembicaraan antara individu; (2) Keterampilan menyimak sebagai dasar untuk memperdalam keterampilan membaca dan menulis, hal itu menunjukkan bahwa informasi yang diperoleh dari hasil menyimak, tentu dapat menjadi bekal dalam meningkatkan kemampuan pemahaman menganalisis bermacam tulisan orang lain yang ingin difahami; (3) Penguasaan dalam rangkaian kosakata pada saat menyimak akan membantu memperlancar keterampilan membaca dan menulis.

Keterampilan menyimak siswa sekolah dasar dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat termotivasi untuk mengerahkan panca indra yang dimilikinya agar dapat memahami materi pembelajaran supaya mudah untuk diingat dan proses belajar mengajar dapat berhasil dengan optimal.

Bagian dari sub tema yang mencakup materi pembelajaran pada Tema Indahnya Kebersamaan di Kelas IV SDN 066 Halimun Bandung semester 1 yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah materi keberagaman budaya bangsaku, kebersamaan dalam keberagaman dan bersyukur atas keberagaman (Anggari, dkk. 2017, hlm. 3). Pembelajaran tentang keanekaragaman suku bangsa Indonesia yang didasarkan dalam rangka menerapkan pemahaman bahwa Negara Indonesia memiliki keragaman yang majemuk seperti keragaman budaya, upacara adat, dan kesenian. Konsep tersebut sengaja diterapkan dengan tujuan agar siswa lebih menambah kecintaan terhadap tanah air Indonesia, menciptakan kerukunan dan saling menghormati atas semua perbedaan yang ada.

Pembelajaran pada sub tema tertentu biasanya meletakkan cerita anak sebagai pengantar dalam pembelajaran dan bahan materi siswa dalam mengomentari tokoh-

tokoh, latar, setting dan makna dari cerita anak yang disampaikan secara lisan. Selain itu siswa diminta untuk menulis gagasan pokok dan gagasan pendukung yang ada pada tiap-tiap paragraf cerita anak. Diharapkan pengetahuan tentang pemahaman siswa akan bertambah mengenai makna kebersamaan, bangga menjadi anak Indonesia, memahami makna tentang wujud perbedaan yang merupakan bagian dari semangat persatuan dan kesatuan. Materi pada sub tema tersebut penulis gunakan sebagai bahan untuk penelitian dalam rangka meningkatkan kreativitas menyimak siswa dan hasil belajar dengan menggunakan media boneka tangan.

6. Menyimak Cerita

Menyimak cerita anak tentu memerlukan konsentrasi yang lebih. Dengan memberikan fokus dan konsentrasi yang tinggi, penyimak dapat menangkap isi cerita dan memahami pesan moral yang disampaikan dari ujaran bahasa cerita anak dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tarigan (2015, hlm. 40) mengatakan bahwa menyimak dengan penuh konsentrasi merupakan kegiatan dalam proses menyimak yang dilakukan dengan memusatkan perhatian lebih, agar dapat memahami dengan baik informasi yang disimaknya. Kegiatan menyimak cerita melibatkan beberapa proses kegiatan yang sangat berpengaruh bagi keberhasilan menyimak diantaranya: dimulai dari proses menerima sejumlah informasi/pesan, kemudian mendengarkan dengan penuh perhatian sampai mampu mengambil makna yang terkandung di dalamnya, menginterpretasi dan mampu memahami konsep-konsep yang ada di dalam ujaran yang disimak dari pembicara.

a. Proses Menyimak.

Menyimak merupakan suatu proses yang sangat kompleks. Menyimak dapat diawali dengan menerima stimulus berupa suara-suara atau gerakan-gerakan yang dilakukan oleh guru sebagai pembicara sehingga dapat sampai kepada siswa sebagai pendengar, pesan atau informasi yang disampaikan diharapkan dapat disimak dengan baik oleh pendengar. Di dalam penelitian ini siswa Sekolah Dasar di posisikan sebagai objek pendengar.

Terkait dengan proses menyimak Dhien, dkk. (2009, hlm. 32) mengemukakan “Dalam menyimak ada sejumlah faktor mulai dari adanya kesadaran akan adanya suara yang diterima oleh telinga, dilanjutkan dengan kemampuan membedakan persamaan atau perbedaan bunyi suara, proses asosiasi antara arti dan pesan yang diungkapkan”. Menyimak tidak semudah yang dibayangkan serta tidak sama seperti pengertian mendengar yang hanya menangkap suara-suara atau bunyi-bunyian saja, namun menyimak harus melalui proses dari pramenyimak sampai kepada proses menyimak itu sendiri, sehingga penyimak harus mampu menangkap informasi pesan yang diterima dari pembicara. Menyimak memungkinkan keterlibatan siswa mengikuti berbagai kegiatan untuk melatih siswa agar dapat memperoleh berbagai keterampilan.

Pendapat lain menurut Tarigan (2013, hlm. 31) mengatakan bahwa menyimak sebagai salah satu kegiatan dalam mendengarkan ujaran bahasa lisan dengan daya konsentrasi penuh, pemahaman yang tinggi, apresiasi, serta interpretasi untuk mendapat suatu pesan, menangkap informasi serta mengerti akan makna komunikasi yang telah disampaikan komunikator kepada komunikan. Logan dalam (Tarigan, 2015, hlm. 63) mengatakan bahwa proses menyimak memiliki tahapan-tahapan, antara lain:

- 1) Tahap Mendengar.

Pada tahapan ini hanya mendengarkan segala sesuatu yang dikemukakan oleh pembicara dalam ujaran atas pembicaraannya. Masih berada dalam tahap *hearing*.

- 2) Tahap Memahami.

Pada tahapan ini setelah kegiatan mendengar maka akan mengembangkan keingintahuan untuk memahami dengan optimal isi dari ujaran bahasa lisan yang disampaikan oleh pembicara. Kemudian barulah sampai pada tahapan *understanding*.

- 3) Tahapan Menginterpretasi.

Penyimak yang memiliki ketelitian tinggi, berfikir kritis dan cerdas. Biasanya penyimak tidak akan mencapai suatu kepuasan apabila hanya mendengar dan memahami makna komunikasi dari pembicara. Maka di dalam dirinya akan berkembang suatu kemauan untuk mencari cara menafsirkan makna dan butir-butir

pendapat yang tersirat dalam ujaran bahasa lisan. Dengan demikian penyimak sudah sampai pada tahap *evaluating*.

4) Tahap Evaluasi.

Setelah menafsirkan dan menginterpretasikan makna yang terkandung dalam pembicaraan. Penyimak memulai menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara mengenai keunggulannya, kelemahannya, manfaatnya dan kekurangan dari pembicara. Dengan demikian sudah sampai pada tahap *evaluating*.

5) Tahap Menanggapi.

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam kegiatan menyimak. Penyimak memberikan apresiasi, menyakini dengan menerima gagasan, ide dan isi dari ujaran yang telah dikemukakan oleh pembicara. Lalu menyimakpun sampailah pada tahapan menanggapi (*responding*).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis mencoba untuk menyimpulkan bahwa kegiatan menyimak mempunyai tingkat kesukaran yang kompleks dibandingkan dengan kegiatan mendengarkan saja. Proses mendengarkan hanya sebatas menanggapi dan memberikan respon berupa timbal balik bagi suara yang terdengar, akan tetapi tidak menimbulkan terjadinya kegiatan memaknai atau memahami isi tentang apa yang didengarkan. Berbeda dengan menyimak, kegiatan menyimak diawali dengan proses mendengarkan secara aktif serta memiliki tujuan untuk memahami makna dan isi dari pesan yang disampaikan, sehingga penyimak akan mampu untuk menginterpretasi pesan tersebut.

Menyimak memiliki keterlibatan dengan beberapa proses yang berperan aktif dalam menunjang keberhasilan menyimak. Diantaranya proses mendapatkan bermacam informasi dan mendengarkan informasi dengan memusatkan perhatian. Hal tersebut dapat memicu terjadinya proses memaknai dari sesuatu yang telah disimaknya dan meningkatkan kemampuan menyimak untuk menginterpretasikan dalam menanggapi apa yang telah disimaknya.

Kemampuan menyimak tentu sangat penting dikuasai oleh setiap individu dalam berinteraksi di lingkungan manapun individu berada. Terkait karena kompleksnya keterampilan menyimak maka penulis mencoba membuat kesimpulan bahwa dengan meningkatkan keterampilan menyimak maka individu akan dipermudah dalam memahami isi pembicaraan yang orang lain ucapkan, sehingga komunikasi antara komunikator dengan komunikator dapat tersampaikan dengan baik dan bersifat komunikatif. Diharapkan dengan melatih kemampuan menyimak seyogianya dapat meningkatkan kecerdasan dan konsentrasi tinggi dari setiap individu.

b. Fungsi dan Tujuan Menyimak

Keterampilan menyimak bagi seseorang merupakan keterampilan yang sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap individu. Keterampilan menyimak menunjang dalam berkomunikasi lisan, serta dapat meningkatkan perbendaharaan ilmu pengetahuan yang didapat dari berbagai macam informasi yang diperlukan dalam kehidupan. Menyimak memiliki fungsi yang memerlukan perhatian khusus serta latihan berkelanjutan, keterampilan menyimak tidak bisa dianggap sepele mengingat bahwa menyimak merupakan dasar pondasi dari keterampilan berbahasa yang meliputi kegiatan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Mengutip pendapat Adler, dkk. (2012, hlm. 13) mengatakan “Fungsi menyimak adalah untuk menjalin suatu hubungan yang baik dalam mempengaruhi orang lain bisa dalam bentuk hiburan dan sebagai perwujudan untuk berempati dan mengkritisi orang lain”.

Keterampilan menyimak dapat menyampaikan informasi dalam pemikiran individu yang ditransformasikan kepada individu lainnya sebagai penerima pesan. Keterampilan menyimak perlu dibiasakan agar siswa terlatih serta mampu untuk mempelajarinya dengan mendengarkan beragam kata dari cerita anak yang disajikan dalam konsep cerita pendek. Sejatinya dalam memahami keterampilan menyimak ternyata dapat menyampaikan suatu tujuan supaya dapat menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif dan menggugah daya imajinasi siswa.

Tujuan menyimak menurut Hermawan (2012, hlm. 48) menyatakan “Apapun jenis menyimak yang kita pilih, hal yang sering ditemukan dalam menyimak akan terkait

dengan unsur kesengajaan, keterbukaan dan penyeleksian, sementara yang dimaksud dengan unsur kesengajaan akan terjadi ketika kita menyimak suatu cerita”.

Unsur kesengajaan akan terjadi ketika kegiatan menyimak cerita sedang berlangsung dengan maksud mengetahui tokoh di dalam cerita dan karakter dalam tokoh cerita. Jika tidak disengaja dilakukannya kegiatan menyimak cerita maka yang akan terjadi hanya kegiatan mendengarkan saja.

Keterbukaan sangat diutamakan terhadap alur cerita yang akan didengar. Dengan adanya keterbukaan dalam menyimak cerita, maka siswa akan meyakini bahwa cerita tersebut memiliki sejumlah ide, gagasan dan makna yang baik. Keterbukaan dalam bercerita dapat memberikan berbagai pengetahuan yang membuat kita tersadar bahwa pola pikir kita akan dibuat mengembara dan berkelana ke dalam alur cerita atau bahkan dapat mengembangkan daya imajinasi.

Hunt dalam (Tarigan, 2015, hlm. 59) mengatakan, fungsi menyimak antara lain sebagai berikut:

1. Kegiatan menyimak untuk memperoleh informasi yang memiliki keterkaitan hubungan dengan pekerjaannya.
2. Kegiatan menyimak dapat membuat pribadi seseorang menjadi lebih optimal dalam menjalin relasi dengan sesama individu di dalam kehidupan sehari-hari, baik di tempat kerja atau di dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Kegiatan menyimak dapat membantu dalam mengumpulkan data informasi untuk pengambilan suatu keputusan.
4. Kegiatan menyimak dapat memberikan tanggapan yang baik terkait suatu hal yang di dengar.

Logan dalam (Tarigan, 2015, hlm. 60) mengatakan, tujuan menyimak sesuatu sangatlah beraneka ragam antara lain:

1. Menyimak supaya mendapat pengetahuan baru dari guru dengan melakukan kegiatan menyimak untuk belajar.
2. Menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan atau diperdengarkan untuk menikmati keindahan *audial*.

3. Menyimak agar dapat mengevaluasi sesuatu yang akan disimak. Sehingga dapat memperkirakan baik-buruk, indah-jelek, tepat-ngawur atau logis-tak logis.
4. Menyimak agar dapat menikmati sesuatu yang disimaknya misalnya: dongeng cerita anak, pembacaan puisi, musik, dialog percakapan, diskusi dan debat. Maka individu tersebut menyimak untuk menikmati keindahan dari materi simakan.
5. Menyimak dengan tujuan supaya dapat mengomunikasikan ide, gagasan atau perasaannya kepada orang lain dengan lancar dan tepat.
6. Menyimak dengan maksud dan tujuan agar dapat membedakan bunyi suara dengan tepat, misalnya suara rekaman dongeng dengan beberapa karakter suara yang berbeda serta penyimak harus dapat membedakan suara tersebut;
7. Menyimak dengan tujuan agar dapat memecahkan suatu permasalahan di dalam kehidupan secara lebih jelas dan gamblang.
8. Menyimak pembicara dengan tekun untuk meyakinkan atas keraguan terhadap suatu masalah atau pendapat.

Demikian telah dikemukakan pendapat dari beberapa ahli mengenai fungsi dan tujuan menyimak. Maka peneliti dapat mengartikan bahwa fungsi dan tujuan menyimak amat penting dalam menjalin interaksi sesama manusia. Disamping itu menyimak dapat mempererat tali silaturahmi dan memperlancar dalam berkomunikasi dengan baik. Tujuan yang paling utama dan harus dicapai dalam pembelajaran menyimak adalah mampu memberikan pengetahuan baru, melatih supaya terbiasa dalam memusatkan konsentrasi dan dapat mengambil makna dari informasi yang disampaikan melalui ujaran bahasa lisan.

c. Gambaran Pembelajaran Keterampilan Menyimak Sekolah Dasar

Kurikulum 2013 mengamanatkan agar pembelajaran di sekolah dapat lebih bermakna. Kebermaknaan di dalam pembelajaran tidak terlepas dari bahasa yang mengantarkan dalam pendalaman informasi yang disampaikan, dari situlah siswa dituntut untuk mendapatkan keterampilan dalam berkomunikasi diantaranya, membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan

(2015, hlm. 64) mengatakan bahwa siswa yang terampil dalam berbahasa maka mereka akan terampil dalam menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Pembelajaran menyimak yang dilaksanakan tentu tidak lepas dari tujuan pendidikan. Terdapat empat tujuan penting dalam pembelajaran menyimak di sekolah SD dilihat dari segi esensialnya. Menurut Tarigan (2015, hlm. 66) mengatakan bahwa terdapat empat tujuan penting dalam pembelajaran menyimak di SD yaitu melatih daya kreatif siswa dalam memandang sesuatu, melatih daya konsentrasi siswa dalam mendengarkan, melatih daya ingat siswa dalam perbendaharaan kosa kata dan melatih kemampuan berfikir mengenai cara pandang siswa dalam memahami sesuatu. Keempat tujuan ini bersifat hierarki sehingga harus tercapai dengan baik dari mulai melatih daya kreatif, yang berpengaruh dalam mengembangkan konsentrasi siswa saat menyimak serta mengasah kemampuan mengingat siswa agar lebih faham terhadap konsep yang dijelaskan. Maka berkaitan dengan tujuan yang telah dipaparkan di atas, guru dituntut untuk dapat menguasai berbagai pengetahuan mengenai pembelajaran menyimak, hal tersebut dianggap penting supaya guru mampu melaksanakan kegiatan belajar mengajar untuk melatih keterampilan menyimak siswa dengan benar.

Pembelajaran keterampilan menyimak di SD tentunya ditemukan pada setiap jenjang pendidikan SD. Salah satunya peneliti memilih kelas IV SD untuk dijadikan sasaran penelitian. Pembelajaran keterampilan menyimak tentunya disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat di semester I yaitu, mengomentari tokoh-tokoh dalam cerita anak, mengetahui makna/isi yang terkandung dalam cerita anak, menghasilkan karya berupa percakapan dialog sederhana (Anggari, dkk. 2017, hlm. 16).

Pengembangan keterampilan menyimak dalam pembelajaran mengenai tanggapan dalam mengomentari tokoh-tokoh cerita anak, memiliki tujuan agar siswa mampu memberikan komentar mengenai sifat atau watak tokoh yang telah disimaknya. Sehingga siswa mampu mencontoh sikap tokoh yang berkepribadian baik di dalam kehidupan sehari-hari. Dalam memahami makna yang terkandung di dalam cerita anak, maka siswa dapat menemukan suri tauladan yang baik dan dapat di tiru oleh siswa. Disamping itu siswa diminta membuat karya dengan menulis cerita anak berbentuk

percakapan dialog sederhana secara berkelompok, hal tersebut bertujuan agar melatih rasa percaya diri siswa saat menceritakan hasil dialognya di hadapan teman yang lain dengan menggunakan boneka tangan.

Perlu diketahui bahwa pembelajaran menyimak bukan hanya terdapat di semester I saja, melainkan di semester II juga terdapat pembelajaran dalam menyimak. Namun pada penelitian ini peneliti membatasi penelitian hanya pada semester I saja. Adapun gambaran mengenai kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pembelajaran menyimak di kelas IV SD adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Gambaran Pembelajaran Menyimak kelas IV

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
Kelas IV Semester I Mendengarkan Memahami penjelasan tentang petunjuk dan cerita anak yang dilisankan.	1.1 Mengomentari tokoh-tokoh cerita anak yang disampaikan secara lisan. 1.3 Mengungkapkan makna yang terkandung dalam cerita anak
Kelas IV Semester I Mendengarkan Memahami cerita dan teks drama anak yang dilisankan.	5.1 Memberikan tanggapan sederhana tentang cerita pengalaman teman yang didengarnya. 5.2 Menirukan dialog dengan ekspresi yang tepat dari pembacaan teks drama anak yang didengarkan

(Anggari, dkk. 2017, hlm. 16).

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang tertulis di atas terdapat di kelas IV SD semester I. Ada beberapa materi ajar yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas IV SD, namun peneliti mengambil kompetensi dasar yang terdapat pada semester I.

d. Cerita Anak

Cerita anak adalah sebuah karangan fiksi serta menceritakan tentang kehidupan sekeliling anak, cerita anak pada umumnya tidak berbeda dengan karya sastra lainnya hanya saja berfokus pada dunia anak. Cerita anak yang baik yaitu cerita yang dapat

mengantarkan serta berangkat dari dunia anak-anak. Cerita anak dikemas dengan tidak berbelit-belit, maka ketika anak-anak membaca ataupun mendengarkan cerita anak tersebut, mereka tidak akan merasa kesulitan untuk memahami maknanya, hal ini sejalan dengan pendapat Sarumpaet dalam (Addien, 2012, hlm. 108) mengatakan bahwa cerita anak adalah cerita yang ditulis untuk anak, berbicara mengenai kehidupan anak, menuturkan tentang perbuatan yang selalu dilakukan oleh anak, menjelaskan pengalaman-pengalaman anak, menjelaskan tentang lingkungan bermain anak dan cerita tersebut hanya dapat dinikmati oleh anak. Cerita anak harus dikemas dalam bentuk yang berbeda dengan cerita orang yang sudah dewasa, sehingga cerita anak dengan mudah dapat diterima dan dipahami oleh anak.

Kemudian menurut Puryanto dalam (Addien, 2012, hlm. 22) menjelaskan sebagai berikut:

Cerita anak adalah cerita yang mengandung tema mendidik, alurnya lurus dan tidak berbelit-belit, menggunakan setting yang ada di dunia anak, tokoh dan penokohan mengandung peneladanan yang baik, gaya bahasanya mudah dipahami, mampu mengembangkan bahasa anak dan sudut pandang orang yang tepat, imajinasi masih dalam jangkauan yang tepat.

Cerita anak sengaja ditulis untuk anak-anak, isi cerita anak harus sesuai dengan kemampuan berfikir dan berada di dalam lingkup dunia anak, selain itu cerita anak perlu memperhatikan tingkat perkembangan emosional dan intelektual anak sehingga dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi mereka.

Menurut Tarigan (2013, hlm. 5) mengatakan bahwa cerita anak adalah buku cerita yang dibuat khusus dalam kaca mata pandang anak-anak sebagai objek utama dan fokus utamanya. Cerita anak dibuat dengan sederhana serta dapat menggambarkan kehidupan anak, mencerminkan perasaan dan pengalaman yang ada di sekeliling anak pada masa sekarang ini. Cerita anak dapat dilihat melalui kaca mata pandang anak-anak, serta mampu membangun daya imajinasinya yang terbilang masih dalam kepolosannya.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa cerita anak adalah rangkaian tulisan dalam bentuk buku atau teks cerita yang menceritakan kehidupan

anak serta mudah sekali dipahami anak, mengandung tema yang mendidik dengan menggunakan bahasa sederhana dan terdapat suri tauladan yang patut untuk di contoh oleh anak.

e. Jenis-Jenis Cerita Anak

Jenis cerita anak dapat diklasifikasikan menjadi cerita fabel, dongeng, mitos, legenda dan jenaka. Rosdiana, dkk. (2013, hlm. 6-8) menjelaskan jenis-jenis cerita anak diantaranya:

a) Cerita jenaka

Cerita jenaka adalah cerita tentang sifat atau karakteristik tokoh yang suka melawak. Karakternya yang lucu dapat diperlihatkan dengan kebodohan atau kecerdikannya.

b) Dongeng

Dongeng adalah cerita berdasarkan khayalan dari hasil pemikiran si pembuat cerita dapat pula berbentuk angan-angan yang tidak nyata. Biasanya berawal dari imajinasi pembuat cerita.

c) Fabel

Fabel adalah cerita yang tokoh-tokohnya bukan manusia melainkan hewan-hewan yang dapat berbicara. Cerita fabel biasanya memiliki karakter tokoh hewan yang digambarkan bisa bersosialisasi dan berinteraksi sebagaimana layaknya manusia.

d) Legenda

Legenda adalah cerita dari zaman dahulu yang beredar secara turun temurun. Cerita legenda biasanya berkaitan dengan sejarah atau kenyataan yang telah terjadi. Misalnya asal terjadinya suatu tempat/negeri, danau dan gunung.

e) Mite atau Mitos

Mite atau Mitos merupakan cerita yang berkaitan dengan kepercayaan purbakala yang terbilang kuno, serta menceritakan kehidupan makhluk yang tidak kasat mata seperti hantu, jin, dewa-dewi atau siluman. Tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita mitos biasanya memiliki kekuatan supra natural

atau kekuatan gaib. Tokoh-tokoh mitos bukan saja terdiri dari makhluk gaib melainkan manusia yang sakti mantra guna juga termasuk kedalam cerita mitos.

Berbagai jenis cerita anak ternyata dapat mengembangkan motivasi siswa agar mau menyimak, membaca dan juga menulis. Selain itu cerita anak juga memiliki keunggulan dapat mengembangkan pola pikir anak serta berpengaruh terhadap pengembangan aspek afektif di kehidupan anak-anak. Oleh karena itu cerita anak yang walaupun dikemas dengan bermacam-macam jenis tentu harus mengandung nilai-nilai moral dan suri tauladan yang baik bagi pendengar atau pembacanya.

Nurgiyantoro (2012, hlm.15) menjelaskan berbagai jenis cerita anak yaitu sebagai berikut:

- a) Cerita tradisional, cerita yang menunjukkan asal mula suatu benda, bentuk tempat dan peninggalan-peninggalan. Cerita tradisional mempunyai cerita tersendiri yang mengandung nilai sejarah atau tradisi, cerita ini biasa disebarkan secara turun temurun serta tidak diketahui kapan dimulainya dan siapa penciptanya.
- b) Fabel adalah cerita binatang. Tokoh cerita fabel menggunakan tokoh dari binatang yang dikisahkan bisa berbicara, mempunyai perasaan, suka bekerja dan memiliki sifat sebagaimana layaknya manusia. Cerita ini biasa dikemas dengan tidak terlalu panjang namun di akhir ceritanya selalu dihadirkan pesan-pesan moral yang dapat di petik oleh pembacanya.
- c) Dongeng rakyat adalah cerita yang termasuk karya sastra yang disebarkan secara turun temurun, biasa diceritakan secara lisan kepada anak cucunya dan mengandung makna serta suri tauladan yang baik pada akhir ceritanya. Cerita ini biasanya lebih menonjolkan segi baik dan buruk dari alur ceritanya.
- d) Mitos adalah cerita masa lalu yang berkaitan dengan makhluk gaib atau seseorang yang mempunyai kesaktian tinggi. Walaupun cerita mitos masih menjadi perdebatan di kalangan masyarakat karena dianggap tabu, tetapi biasanya masyarakat tidak pernah mempersoalkan hal itu.

Keidupan seorang anak merupakan dunia yang penuh dengan warna, keceriaan dan kegembiraan. Agar anak mau mempelajari cerita anak, tidak lupa dalam cerita anak tersebut harus dikemas sesuai dengan dunia anak-anak, menceritakan pengalaman yang sering dijumpai di lingkungannya dan alur ceritanya pun mudah untuk dimengerti. Sehingga memberikan ketertarikan tersendiri bagi anak untuk mau mempelajari atau membaca cerita anak tersebut, ketika anak mau mempelajarinya ternyata dia tidak sadar bahwa sedang belajar tentang karya sastra. Disamping itu cerita anak sangat berguna sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai moral berupa kebiasaan-kebiasaan yang baik, nasihat-nasihat yang berguna bagi kehidupannya, tanpa harus menggurui anak, tetapi anak mampu dan tertarik untuk mempelajarinya.

Dari uraian yang telah dijelaskan di atas maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa berbagai cerita anak, memiliki beragam jenis dan karakter alur yang berbeda-beda. Namun cerita anak dibuat dengan tidak terlepas dari dunia anak-anak yang masih berada dalam kepolosannya, serta cerita anak diciptakan dengan alur cerita yang mudah untuk difahami. Diharapkan dengan adanya cerita anak dapat memancing motivasi anak untuk mau mempelajari, membaca, menyimak dan memahami cerita anak, dengan begitu mereka telah mempelajari sastra anak.

f. Unsur-Unsur Cerita Anak

Cerita anak adalah karya sastra sederhana yang mengandung alur cerita imajinatif dan beberapa unsur cerita dalam elemen-elemennya. Sarumpaet dalam Addien (2012, hlm. 111-121) mengemukakan unsur intrinsik cerita anak sebagai berikut:

1) Tema

Tema dalam sebuah cerita adalah makna tersembunyi. Tema mencakup amanat atau tauladan yang baik pada cerita anak. Hal penting yang perlu di perhatikan pada tema adalah jangan mengalahkan alur dan tokoh-tokoh cerita. Buku yang ditulis dengan baik akan menyampaikan pesan moral, tetapi harus juga bercerita tentang sesuatu, dari mana pesan itu mengalir. Dengan cara itu, tema disampaikan kepada anak secara tersamar. Jadi, jika nilai moral hendak disampaikan kepada anak, tema harus tersusun dalam bahasa cerita yang runtut dan jelas. Dengan

demikian, anak dapat membangun pengertian baik atau buruk tanpa merasa didoktrinasi.

2) Tokoh

Tokoh adalah pemain atau pemeran dari sebuah cerita. Tokoh yang menunjukkan watak yang baik dapat digambarkan sebagai sosok teman sejati atau menjadi orang tua sementara bagi pembaca. Hal penting dalam memahami tokoh adalah penokohan yang berkaitan dengan cara penulis dalam membantu pembaca mengenal tokoh tersebut. Hal itu terlihat dari penggambaran secara fisik serta kepribadian yang menunjukkan tokoh yang menjurus pada karakter baik atau tokoh yang menjurus pada karakter tidak baik, tentunya yang terdapat pada tokoh-tokoh cerita anak.

3) Latar

Latar waktu dan tempat yang diceritakan harus mudah untuk dapat dimengerti oleh pola pikir anak. Umumnya anak-anak masih cenderung kesulitan dalam membedakan antara masa sekarang, masa lampau dan masa yang akan datang, maka dari itu cerita anak harus mencantumkan settingan tempat yang di sesuaikan dengan daya berfikir anak. Rangkaian cerita harus mampu menceritakan situasi yang ada di sekeliling anak agar dapat membuka jalan berfikirnya untuk dengan mudah memahami latar cerita tersebut.

4) Alur

Alur dalam cerita adalah suatu dasar dalam membangun cerita fiksi. Alur dapat menggambarkan bahwa cerita anak terbilang menarik atau tidak menarik, supaya cerita berkembang lebih menarik maka hal yang harus ada dalam cerita anak dengan menghadirkan masalah atau konflik, karena dengan adanya masalah-masalah dalam cerita, maka dapat mengatur pergerakan dalam cerita menjadi lebih seru, menegangkan dan memancing rasa penasaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, terdapat kesimpulan bahwa cerita anak sudah tentu mengandung unsur-unsur intrinsik pembangun cerita. Selain itu penulis juga harus dapat mengunggah satu kesatuan tema yang menarik, perwatakan tokoh-tokoh pada

cerita, sudut pandang pengarang, latar, alur dan ciri khas gaya berbahasa sehingga cerita yang diciptakan dapat mempengaruhi perasan orang yang menyimak atau membacanya. Dari unsur-unsur intrinsik yang telah dijelaskan, tidak lupa penulis memperhatikan alur cerita yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak dalam membangun sebuah rangkaian cerita anak. Biasanya cerita anak banyak sekali diciptakan lebih kepada cerita yang menggugah imajinasi pada anak, agar pemikirannya dapat menjelajah rangkaian ceritanya.

Sedangkan menurut Sarumpaet dalam (Addien, 2012, hlm. 29-32) menjelaskan unsur-unsur cerita anak yaitu sebagai berikut:

1) Unsur Pantangan

Unsur pantangan merupakan unsur-unsur yang berhubungan dengan segi isi cerita yang bersifat negatif yang tidak pantas untuk di ketahui anak karena unsur-unsur tersebut dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak ke arah yang tidak baik.

2) Penyajian

Cerita anak dalam rangkaian ceritanya tidak harus berbelit-belit agar dapat dengan mudah difahami oleh anak, serta cerita hendaknya disajikan melalui penjabaran secara langsung kepada inti cerita dengan uraian yang relatif singkat.

3) Fungsi Terapan

Cerita anak hendaknya dibuat dengan berdasarkan tujuan untuk pendidikan, mengembangkan pengetahuan, mengembangkan pola pikir anak dan meningkatkan daya imajinasi anak dengan menceritakan pengalaman yang ada di sekelilingnya.

Dari penjelasan diatas, penulis mengambil kesimpulan bahwa untuk menulis cerita anak tentu harus memperhatikan unsur-unsur pembangunnya, karena dengan memperhatikan hal tersebut akan membuat cerita anak menjadi lebih menyenangkan dan menimbulkan ketertarikan bagi anak untuk selalu mempelajarinya.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan prestasi yang di dapat setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Susanto (2016, hlm. 5) mengatakan bahwa hasil belajar secara sederhana

adalah kemampuan yang didapatkan setelah siswa melalui proses belajar mengajar. Sementara menurut Kusnandar (2013, hlm. 62) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang di dapat berupa kompetensi, kemampuan dan keahlian dalam bentuk ketercapaian kognitif, afektif ataupun psikomotorik yang telah dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Purwanto (2010, hlm. 46) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa karena mengikuti pembelajaran. Perubahan perilaku biasanya terjadi ketika siswa telah mencapai kompetensi yang diharapkan dalam penguasaan sejumlah bahan ajar yang telah di belajarkan oleh guru. Hasil belajar yang dihasilkan berupa perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Bloom dalam Suprijono (2012, hlm. 6) mengatakan bahwa hasil belajar mencakup penguasaan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, kecerdasan dan ingatan), *comprehension* (pemahaman, menanya, menjawab, menjelaskan, meringkas, dan mencontohkan), *application* (menerapkan dan mentransformasikan), *analysis* (menguraikan dan menentukan hubungan), *synthesis* (mengelompokan, mengklasifikasi dan membentuk ide baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons, bertanya dan menambahkan pendapat), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik dan sikap). Domain psikomotor meliputi inisiatif, keterampilan dan latihan berkelanjutan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan seseorang yang didapatkan dari hasil jerihpayah selama menerima kegiatan pembelajaran, berupa perubahan dalam aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan. Fokus penelitian yang diamati pada penelitian ini yaitu seberapa besar keberhasilan dengan penggunaan media pembelajaran boneka tangan dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita dan hasil belajar siswa SD.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu umumnya mengupas tentang ringkasan skripsi, jurnal, atau tesis yang memiliki judul sama dengan penelitian yang hendak dilakukan. Penelitian

terdahulu mencakup judul, tujuan penelitian terdahulu dan kesimpulan dari penelitian terdahulu yang memberikan makna dalam menambah referensi bagi peneliti.

Penelitian terdahulu dapat menjadi sumber bagi penulis dalam melakukan suatu penelitian sehingga penulis dapat melengkapi suatu kekurangan penelitian baik itu kekurangan teori, aspek-aspek pendukung dan urutan yang mengacu dalam penelitian. Dari beberapa penelitian terdahulu, penulis mendapatkan judul penelitian yang sama dengan judul yang akan diteliti oleh penulis namun dalam penelitian terdahulu penulis hanya menemukan dua variable saja, misalkan boneka tangan dan hasil belajar atau boneka tangan dengan keterampilan menyimak. Semestara untuk penelitian yang akan dilakukan, peneliti mengambil judul dengan tiga variable yaitu boneka tangan, keterampilan menyimak dan hasil belajar. Untuk menambah bahan kajian di dalam penelitian ini maka penulis mengangkat beberapa judul penelitian sebagai sumber referensi.

Hal tersebut juga diperkuat dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Diah Annisa Resti pada tahun 2018 dengan judul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan Di Kelas 2 SDN Banjaran Kulon Progo”, yang berhasil pencapaian indikator pada keterampilan menyimak siswa untuk awal pembelajaran yaitu sebesar 57,2. Pada siklus I meningkat menjadi 64,4 (meningkat sebesar 7,2) sedangkan pada siklus II meningkat lagi menjadi 87,2 (meningkat sebesar 22,8) hasil tersebut telah mencapai nilai KKM yang diharapkan (Resti, 2018, hlm. 36-37). Dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada keterampilan menyimak. Namun dalam penelitian terdahulu ada yang berbeda dengan penelitian ini, penelitian terdahulu dilakukan di kelas 2 SD dengan menggunakan 2 variabel yaitu keterampilan menyimak dan media boneka tangan, sementara penelitian yang akan penulis lakukan adalah pada tingkatan kelas IV SD serta menggunakan 3 variabel yaitu media boneka tangan, keterampilan menyimak dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ummul Khoir pada tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Media Boneka Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus I untuk pelaksanaan

pembelajaran mencapai 82,35% dengan nilai ketercapaian 73,53%, dan pada siklus II pelaksanaan pembelajaran mencapai 100% dengan nilai ketercapaian 91,91%. Untuk keterampilan berbicara siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I hasil belajar mengalami ketuntasan 75%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 100% (Khoir, 2014, hlm. 1). Dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media boneka dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas II di SDN Lolawang Mojokerto. Adapun perbedaan yang mendasari dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu dilakukan di kelas 2 SD dengan menggunakan 2 variabel yaitu media boneka tangan dan keterampilan berbicara, sementara penelitian yang akan penulis lakukan adalah pada tingkatan kelas IV SD serta menggunakan 3 variabel yaitu media boneka tangan, keterampilan menyimak dan hasil belajar siswa.

Selanjutnya berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ali Fakhruddin dan Arini Uly Inayati pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Media Boneka Tangan Pada Tema Lingkungan Kelas II SD Negeri 02 Medayu Kabupaten Pematang”. Hasil penelitian ini menunjukkan perolehan nilai validasi pertama mendapat presentase sebesar 76,25%, pada validasi kedua diperoleh presentase sebesar 95%, pada validasi dengan guru kelas diperoleh presentase sebesar 95%. Hasil uji coba kelompok kecil 1 siswa diperoleh persentase 73,33%, hasil uji coba kelompok kecil 5 siswa diperoleh persentase 72%, Hasil uji coba kelompok kecil 10 siswa diperoleh persentase 80,67%, dan hasil uji coba pada seluruh siswa diperoleh persentase 82,06%. Nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan media boneka tangan sebesar 55,38 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa sesudah diberikan perlakuan menggunakan media boneka tangan mengalami peningkatan sebesar 82,86. (Fakhruddin, dkk. 2015, hlm. 80). Hal tersebut menunjukkan media boneka tangan efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaan yang mendasari dengan penelitian terdahulu adalah pada tema dan metode penelitian. Penulis menggunakan Tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV SD dengan metode penelitian tindakan kelas sementara penelitian terdahulu

menggunakan Tema lingkungan pada tingkatan kelas II SD dengan penelitian *eksperimen (Research and Development)*.

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Diah Ayu Widowati pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Kelas II B SD Negeri Margoyasan”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita siswa kelas II B. Hal ini ditunjukkan dengan nilai mean pretest keterampilan menyimak cerita sebesar 79,96 dan posttest sebesar 88,79. Selisih nilai mean pretest dan posttest sebesar 8,83 (Widowati, 2016, hlm. 1). Adapun perbedaan yang mendasari dengan penelitian terdahulu adalah pada metode penelitian dan jenjang pendidikan, penelitian terdahulu menggunakan metode *pra-eksperimen dengan desain penelitian one group pretest-posttest design* dan dilakukan di kelas 2 SD, sementara penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan dilakukan pada tingkatan kelas IV SD.

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Denis Mardiana Sari pada tahun 2016 dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Menyimak Melalui Media Boneka Tangan (*Hand Puppet*) Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Blimbing Jombang Kota Jombang”. Perolehan hasil yang didapat pada hasil belajar untuk aspek pengetahuan siklus I adalah 60,8% dan siklus II mendapat pencapaian dengan persentase 95.6 %, untuk penilaian sikap siklus I mendapat perolehan nilai 61,6% sedangkan untuk siklus II mencapai persentase 79.1%. perolehan nilai aktivitas guru untuk siklus I mencapai persentase sebesar 72 % dan siklus II mendapat persentase 88,6 %. Untuk aktivitas siswa pada siklus I mendapat perolehan nilai dengan persentase 75 % dan siklus II mendapat persentase sebesar 85% (Sari, 2016, hlm. 543). Dari data yang diperoleh dapat diambil kesimpulan media boneka tangan (*hand puppet*) dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Adapun perbedaan yang mendasari dengan penelitian terdahulu adalah pada jenjang pendidikan, penelitian terdahulu dilakukan di kelas 2 SD sementara penelitian yang akan penulis lakukan pada tingkatan kelas IV SD.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan, penulis mencoba mengangkat judul yang berbeda dengan penelitian terdahulu, pada penelitian ini menggunakan tiga variable. Adapun judul yang akan penulis angkat yaitu “Penggunaan Media Pembelajaran Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Dan Hasil Belajar Siswa SD”. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas serta lebih memfokuskan pada peningkatan kemampuan siswa dalam menyimak cerita dan hasil belajar siswa SD dengan berbantu media pembelajaran boneka tangan.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah diagram, bagan atau struktur yang menunjukkan rentetan alur penelitian secara sistematis berdasarkan garis besar pada penelitian. Kerangka pemikiran dapat menyusun secara berurutan suatu rangkaian alur penelitian beserta hubungannya antara variable satu dengan variable lainnya. Dalam kerangka pemikiran menyajikan pemilihan masalah sebagai temuan, serta ditunjang dengan solusi yang diungkapkan dalam bentuk point pokok. Untuk penulisan pada point pokok dalam bagan tidak terlalu meluas supaya mudah untuk dimengerti oleh semua pihak. Maka tidak dapat dipungkiri bahwa kerangka pemikiran memiliki peran penting sebagai petunjuk arah dalam suatu penelitian, sehingga pembaca dapat mengetahui secara garis besar sistem urutan dalam penelitian ini secara terstruktur.

Sugiono (2011, hlm. 60) mengatakan bahwa kerangka pemikiran adalah struktur yang menunjukkan kerangka konseptual serta memiliki hubungan teori dan faktor-faktor penting yang mendominasi penelitian. Kerangka pemikiran dapat memberikan pengertian yang menjadi landasan bagi pemahaman-pemahaman lain, serta dapat menjadi pondasi yang fundamental, bagi setiap proses pemikiran yang membentuk pola penelitian secara keseluruhan. Dalam kerangka pemikiran dapat menjelaskan hubungan antara variable yang diteliti. Jika terdapat 3 variabel dalam penelitian ini, yaitu 1 variabel dependen dan 2 variabel independen, maka kerangka pemikiran harus dapat menjabarkan hubungan ketiga variabel tersebut yang disertai dengan teori penguat dalam penelitian ini.

Suriasumantri dalam (Sugiono, 2010, hlm. 47) mengatakan bahwa kerangka pemikiran dapat menjabarkan secara sementara masalah yang terjadi atau gejala yang menjadi bahan penelitian. Kerangka pemikiran harus memiliki patokan penting sebagai suatu pijakan utama agar kerangka pemikiran dapat memberikan keyakinan bagi pembacanya. Kerangka pemikiran dilengkapi dengan alur berfikir logis yang menghubungkan antar variable sehingga dapat melahirkan suatu kesimpulan berupa praduga sementara.

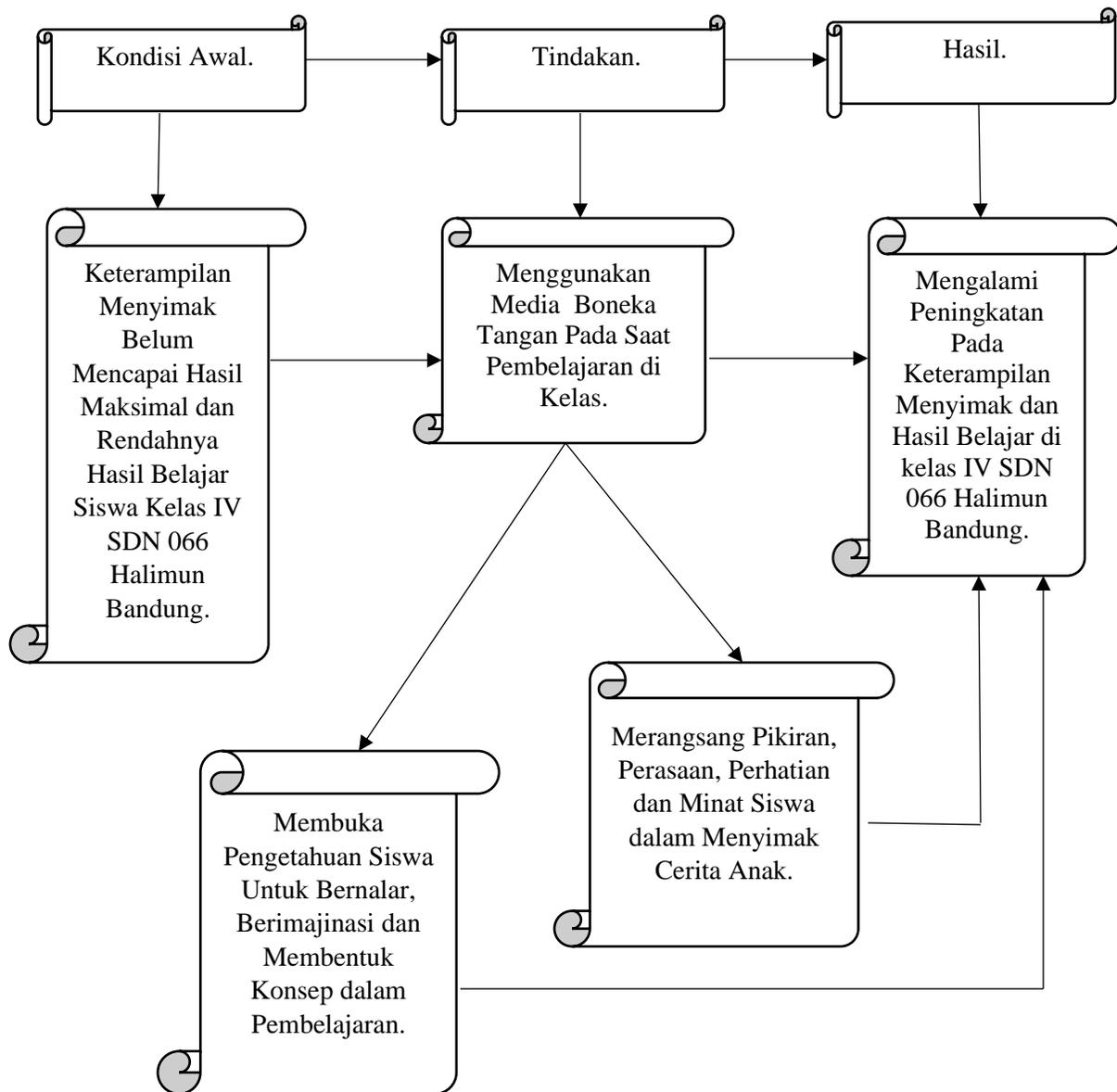
Demikian penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti mencoba memberikan kesimpulan bahwa kerangka pemikiran adalah urutan-urutan yang tersusun secara sistematis dan logis oleh peneliti untuk mencari jalan keluar atas suatu permasalahan yang ada di dalam penelitian. Kerangka pemikiran biasanya digambarkan dalam bentuk struktur bagan yang disertai dengan penjelasannya. Penelitian ini khusus meneliti pembelajaran pada Tema IndahNya Kebersamaan sub tema keberagaman budaya bangsaku, dengan mengangkat beberapa cerita anak tentang kemajemukan bangsa Indonesia sebagai bayangan mengembangkan perbendaharaan ilmu pengetahuan, saling menghargai antar umat beragama, memperkenalkan macam-macam kebudayaan Indonesia dan mengenal cerita rakyat Indonesia.

Menyimak dengan memusatkan konsentrasi membutuhkan fokus perhatian, pemikiran yang dalam, penalaran tajam, daya analisis penafsiran yang tinggi serta daya khayal penyimak yang mengembara. Siswa harus mampu dalam memproyeksikan dirinya untuk dapat membaca alur berfikir pembicara/guru dan berusaha untuk memahami maksudnya. Hal ini menunjukkan bahwa menyimak bukan hanya mendengar suatu perkataan yang terlontar dari mulut pembicara melainkan mampu menangkap informasi yang disampaikannya. Maka perlunya guru untuk membuat perubahan dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan unik serta dapat mendongkrak motivasi siswa untuk belajar, sehingga pembelajaran tidak terkesan menjenuhkan. Tidak lupa, guru perlu memperhatikan kesesuaian antara bahan ajar pada sub tema yang di bahas dengan media pembelajaran yang akan ditampilkan dalam pembelajaran. Semua itu bertujuan agar dalam proses pembelajaran dapat terjadi sesuai alur indikator kompetensi yang harus dicapai oleh siswa.

Menyikapi hal ini, peneliti beranggapan bahwa perlunya penggunaan media pembelajaran yang memberikan dorongan motivasi pada siswa, supaya mereka tertarik untuk selalu bersemangat dalam belajar dan memiliki antusiasme yang tinggi ketika mendapat materi menyimak cerita anak.

Berkaitan dengan hal itu, penggunaan media pembelajaran boneka tangan pada kegiatan menyimak cerita anak dapat memberikan keunggulan yaitu; (1) Memvisualkan tokoh dan penokohan dalam cerita anak melalui gerakan dan percakapan boneka tangan; (2) Memberikan peningkatan dalam keterampilan menyimak cerita pada siswa; (3) Memudahkan siswa memahami isi cerita anak yang disimaknya; (4) Menumbuhkan rasa percaya diri pada siswa saat mencoba bercerita menggunakan media boneka tangan; (5) Memperluas daya imajinasi siswa saat menyimak cerita anak; (6) Tidak harus menuntut suatu keterampilan yang rumit dalam memainkan media boneka tangan; (7) Menghidupkan suasana belajar mengajar yang gembira.

Maka daripada itu diharapkan bahwa dengan menggunakan media boneka tangan dapat mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak dan meningkatkan hasil belajar siswa. Supaya lebih jelas maka kerangka berfikir dapat penulis gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran