

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan salah satu unsur materi yang tercakup dalam pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013, sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 57 tahun 2014. Bahasa Indonesia memiliki peran penting untuk menjadi wadah dalam penyampaian ilmu pengetahuan. Kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis digabungkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Tarigan, 2017, h.1). Menyimak adalah kemampuan pertama yang harus dimiliki siswa sebelum melanjutkan ke aspek bahasa lainnya. Menyimak juga merupakan kemampuan untuk menangkap dengan penuh perhatian apa yang disampaikan oleh pembicara melalui bahasa lisan.

Keterampilan menyimak dapat diajarkan dengan menggunakan berbagai macam strategi dan media pembelajaran. Siswa lebih termotivasi untuk belajar menyimak setelah pembelajaran menyimak dikemas secara menarik dalam hal teknik, media, dan informasi, namun membuat pembelajaran menyimak menjadi menyenangkan adalah hal yang cukup sulit.

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 28 September 2022 dengan guru di kelas IIA dan IIB, bahwa kemampuan menyimak siswa kelas II SDN 106161 Medan Estate masih rendah khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia, terbukti ketika guru menjelaskan materi pelajaran guru hanya melakukan dengan metode ceramah, kemudian memberikan pertanyaan kepada siswa dimana hanya 50% siswa yang mau menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru sedangkan 50% lagi hanya diam, tidak peduli dengan apa yang

dikatakan oleh guru. Selain itu, saat guru memberikan tugas berbentuk tes hal serupa juga terjadi, hanya sebagian siswa yang mengerjakan dengan tepat dan benar sedangkan sisanya mengerjakan tetapi tidak tepat bahkan ada yang tidak mengerjakan sama sekali. Hal ini terjadi karena siswa tidak dapat memusatkan perhatiannya saat kegiatan pembelajaran. Siswa lebih senang berbicara dengan temannya bahkan diam bersikap tidak peduli. Selain hal itu, guru juga memaparkan bahwa guru mengajar masih menggunakan metode ceramah dan beberapa kali menggunakan media tradisional yang dapat dipakai di sekolah sehingga kurang dapat menarik perhatian siswa. Guru kurang melibatkan siswa saat kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga siswa merasa jenuh dan sulit memahami materi yang diajarkan oleh guru. Metode yang dipakai oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran menyimak juga kurang inovasi, jadi siswa kurang memperhatikan guru dan sulit untuk memahami isi cerita terkait dengan keterampilan menyimak, hasilnya keterampilan menyimak siswa rendah.

Dengan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan merangsang minat siswa untuk belajar serta melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar, masalah ini dapat diatasi. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran *audio visual*. Media audio visual sendiri tampilannya menyajikan gambar bergerak dan suara yang dimana dapat menarik perhatian dan keinginan siswa untuk menyimak pembelajaran.

Media *audio visual* yang digunakan sebagai inovasi untuk kegiatan pembelajaran adalah media film kartun. Menurut Darmawan, Film kartun mengubah gambar statis menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, partisipatif, dan menghibur bagi semua orang. Sementara itu, Ahmadzeni mengatakan bahwa

film kartun adalah kumpulan dari beberapa gambar statis yang jika ditampilkan akan tampak hidup (bergerak). (Putri, 2013, h.2). Jadi, film kartun merupakan bentuk gambar bergerak yang terlihat menarik dan interaktif.

Media film kartun dipilih sebagai upaya mengatasi masalah keterampilan menyimak karena media film kartun memiliki suara dan visual yang terlihat nyata yang dimana dapat menarik minat siswa. Penggunaan film kartun diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak, yang membuat pembelajaran lebih bermakna.

Dalam hal ini peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Film Kartun Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Tema 7 Subtema 1 di Kelas II SDN 106162 Medan Estate T.A 2022/2023”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum tersedianya media pembelajaran berbentuk audio visual berupa film kartun di SDN 106162 Medan Estate.
2. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional.
3. Kurangnya keinginan siswa untuk menyimak saat kegiatan pembelajaran di kelas.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang diuraikan sebelumnya, maka penulis perlu membatasi permasalahan agar lebih fokus dan terarah. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah penelitian yaitu Pengaruh Media Film Kartun Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Pada Tema 7

Subtema 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SDN 106162 Medan Estate T.A 2022/2023.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh media film kartun dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada tema 7 subtema 1 di kelas II SDN 106162 Medan Estate T.A 2022/2023?”

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media film kartun dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada tema 7 subtema 1 di kelas II SDN 106162 Medan Estate T.A 2022/2023.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, diharapkan penelitian ini berguna dan bermanfaat bagi:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kemampuan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan media film kartun di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa lebih terlibat dalam kegiatan belajar dan merasa lebih menyenangkan ketika menggunakan media film kartun. Siswa juga dapat secara aktif menyumbangkan pemikiran, pertanyaan, dan sanggahan mereka dalam proses pembelajaran, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan menyimak.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan berbagai pilihan media untuk proses pembelajaran, yang memungkinkan guru menjadi lebih sadar akan cara terbaik untuk menggunakan media, terutama untuk pembelajaran menyimak, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa.

c. Bagi Sekolah

Melalui penggunaan media film kartun, penelitian ini dapat membantu meningkatkan proses pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharap dapat digunakan peneliti guna mengetahui pengaruh media film kartun dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa.