

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kurikulum pendidikan dasar, Bahasa Indonesia tidak hanya difokuskan pada aspek kaidah dan struktur bahasa, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa dalam konteks pembelajaran yang berbasis bahasa nasional. Bahasa Indonesia diajarkan di semua tingkat pendidikan dengan tujuan utama mengasah empat keterampilan berbahasa: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Penguatan pembelajaran sejak sekolah dasar sangat penting karena bahasa ini berperan langsung dalam komunikasi sosial dan aktivitas harian siswa.

Sebagaimana dikemukakan oleh Sabillah (2020, h.28), menyimak adalah keterampilan berbahasa yang pertama kali dikuasai manusia dan menjadi landasan bagi perkembangan kompetensi berbahasa lainnya. Dalam konteks pendidikan formal, dominasi aktivitas menyimak dalam interaksi kelas menunjukkan bahwa pengabaian terhadap penguatan keterampilan ini dapat berdampak pada rendahnya kualitas komunikasi dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, pendekatan pedagogis yang menempatkan menyimak sebagai keterampilan aktif dan strategis perlu dikembangkan secara sistematis dalam kurikulum.

Sebagai keterampilan reseptif utama dalam pemerolehan bahasa, menyimak seharusnya difasilitasi melalui pendekatan yang komunikatif dan kontekstual. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran menyimak di sekolah masih didominasi oleh metode satu arah, di mana guru membacakan materi tanpa melibatkan siswa secara aktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar, karena

materi yang disajikan tidak mengandung muatan linguistik yang relevan dengan pengalaman siswa. Untuk itu, diperlukan desain pembelajaran menyimak yang berbasis interaksi, eksplorasi makna, dan keterlibatan emosional (Hijriyah, 2017, h. 14).

Sebagai keterampilan reseptif yang mendasari pemerolehan bahasa, menyimak perlu difasilitasi melalui pendekatan interaktif dan berbasis konteks sosial. Pembelajaran menyimak yang ideal harus memungkinkan dialog dua arah antara peserta didik dan pendidik. Penggunaan media kolaboratif dalam bentuk kerja kelompok dapat memperkuat dimensi pragmatik dan sociolinguistik dalam pembelajaran, karena siswa belajar menyimak tidak hanya untuk memahami isi, tetapi juga untuk merespons, bernegosiasi, dan membangun makna bersama dalam situasi komunikasi nyata.

Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara input linguistik dan pemahaman siswa, terutama dalam keterampilan reseptif seperti menyimak. Amelia et al. (2023) menyatakan bahwa media dapat memperjelas pesan dan mengurangi kejenuhan belajar. Zaini menambahkan bahwa media berperan sebagai perantara yang memungkinkan siswa tetap terlibat secara kognitif dan afektif. Dalam pembelajaran menyimak, media yang mendukung interaksi dua arah sangat penting untuk membentuk kompetensi komunikatif, karena siswa tidak hanya menyerap bunyi, tetapi juga merespons dan membangun makna secara sosial.

Temuan dari observasi dan wawancara di SDN 104202 Bandar Setia mengindikasikan bahwa pembelajaran di kelas V belum mengintegrasikan media yang mendukung interaksi dua arah. Guru masih menggunakan pendekatan tradisional berbasis ceramah dan buku cetak, yang tidak cukup merangsang

keterlibatan linguistik dan sosial siswa. Ketika media pembelajaran tidak dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi, sehingga potensi pemerolehan bahasa melalui aktivitas menyimak dan berbicara tidak berkembang secara optimal, siswa juga cenderung mudah bosan selama pembelajaran berlangsung yang membuat siswa menjadi kurang kondusif di dalam kelas. Hal ini membuat kemampuan menyimak Bahasa Indonesia pada siswa masih ada yang belum mencapai Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berikut Perolehan keterampilan menyimak Bahasa Indonesia siswa.

**Tabel 1.1 Perolehan Kemampuan Menyimak Bahasa Indonesia Siswa Kelas V**

NO.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Jumlah Siswa	Presentase	Kriteria
	$\geq 75$	10	35%	Tuntas
	$< 75$	12	65%	Belum Tuntas
	Jumlah	22	100%	

Temuan dari observasi dan wawancara di SDN 104202 Bandar Setia mengindikasikan bahwa pembelajaran di kelas V belum mengintegrasikan media yang mendukung interaksi dua arah. Guru masih menggunakan pendekatan tradisional berbasis ceramah dan buku cetak, yang tidak cukup merangsang keterlibatan linguistik dan sosial siswa. Ketika media pembelajaran tidak dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi, sehingga potensi pemerolehan bahasa melalui aktivitas menyimak dan berbicara tidak berkembang secara optimal.

Melihat permasalahan diatas, diperlukan solusi guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran didalam kelas. Solusi dari permasalahan ini ialah dengan

mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan siswa, yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis dua arah. Salah satu media yang dapat memfasilitasi siswa sistem belajar dua arah adalah media *Smartbox* yang berbasis model *Two Stay Two Stray*. Alasan dijadikannya media *Smartbox* yang berbasis model *Two Stay Two Stray* ini menjadi solusi dalam permasalahan diatas yaitu karena media *Smartbox* yang berbasis model *Two Stay Two Stray* ini memiliki kelebihan dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran di dalam kelas seperti tampilan media yang menarik sehingga menambah semangat belajar anak, di dalam media ini juga sudah mencakup keseluruhan materi yang akan dipelajari secara ringkas dan padat, serta pembuatan media yang menggunakan bahan yang mudah di dapat dari lingkungan sekitar (Bella Apriani, 2024, hal. 23). Dalam hal ini, media *Smartbox* yang akan dikembangkan ini dipilih sebagai media yang akan meningkatkan keterampilan menyimak siswa terkhususnya pada materi “pantun”, yang di dalamnya sudah terkandung model berbasis dua arah yang disebut dengan *Two Stay Two Stray*.

Keunikan penelitian ini terletak pada orientasi media *Smartbox* yang dirancang untuk memperkuat keterampilan menyimak siswa dalam konteks pantun. Dengan menempatkan pantun sebagai materi utama, penelitian ini mengintegrasikan aspek fonologis, semantik, dan budaya lokal dalam pembelajaran menyimak secara kontekstual. Berdasarkan pada permasalahan yang ada tersebut, penting dilakukan penelitian yang mengangkat judul **“Pengembangan Media *Smartbox* Berbasis Model *Two stay two stray* pada Pembelajaran Menyimak di Kelas V SDN 104202 Bandar Setia”**. Diharapkan penelitian ini dapat

meningkatkan keterampilan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 104202 Bandar Setia.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Dengan mempertimbangkan konteks yang telah dijelaskan, penelitian ini mengangkat aspek-aspek yang perlu diidentifikasi, khususnya terkait dengan:

1. Keterampilan menyimak siswa yang masih rendah.
2. Minimnya penggunaan media yang kreatif dan inovatif.
3. Ketidakefektifan model pembelajaran yang digunakan

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat kompleksitas isu yang diangkat serta keterbatasan sumber daya penelitian, fokus kajian ini diarahkan secara spesifik pada pengembangan media *Smartbox* yang mengintegrasikan model pembelajaran *Two stay two stray* sebagai strategi peningkatan keterampilan menyimak siswa. Pembatasan ini dimaksudkan untuk memastikan kedalaman analisis dan relevansi intervensi yang dilakukan. Media yang dikembangkan hanya digunakan pada materi pantun pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini hanya mengukur keterampilan menyimak siswa, tidak mencakup keterampilan bahasa yang lain. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas V SDN 104202 Bandar Setia.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana validitas pengembangan media *smartbox* berbasis model *two stay two stray* pada pembelajaran menyimak di kelas V SDN 104202 Bandar Setia?

2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media *smartbox* berbasis model *two stay two stray* pada pembelajaran menyimak di kelas V SDN 104202 Bandar Setia?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media *smartbox* berbasis model *two stay two stray* pada pembelajaran menyimak di kelas V SDN 104202 Bandar Setia?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk menghasilkan media *smartbox* berbasis model *two stay two stray* yang valid pada pembelajaran menyimak di kelas V SDN 104202 Bandar Setia.
2. Untuk menghasilkan media *smartbox* berbasis model *two stay two stray* yang praktis pada pembelajaran menyimak di kelas V SDN 104202 Bandar Setia.
3. Untuk menghasilkan media *smartbox* berbasis model *two stay two stray* yang efektif pada pembelajaran menyimak di kelas V SDN 104202 Bandar Setia.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Temuan dalam penelitian ini diproyeksikan memberikan dampak yang bermakna secara teoritis dan praktis. Rincian manfaat tersebut dijabarkan pada uraian berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dari sisi teoritis, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memperluas pendekatan dan strategi yang dapat digunakan sebagai alternatif atau pelengkap dalam perancangan perangkat ajar di sekolah.

## 2. Manfaat Praktis:

### a) Bagi Siswa

Hasil pengembangan media *smartbox* ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan menjadi fasilitas bagi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

### b) Bagi Guru

Pengembangan media *smartbox* dalam penelitian ini menawarkan kontribusi praktis bagi pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam peningkatan keterampilan menyimak. Sebagai bentuk inovasi pembelajaran, media ini berfungsi sebagai alternatif dari metode konvensional, dengan potensi menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan memotivasi siswa.

### c) Bagi Sekolah

Hasil dari pengembangan media *smartbox* ini dapat menjadi bahan tambahan dalam kegiatan menaikkan kualitas mutu pendidikan untuk membenahi proses pembelajaran didalam kelas.

### d) Bagi Peneliti Lainnya

Temuan dari pengembangan media *smartbox* ini berpotensi menjadi rujukan bagi pengembangan keilmuan, baik sebagai dasar konseptual maupun sebagai pijakan awal untuk penelitian lanjutan yang lebih terfokus dan komprehensif.