

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi landasan utama membentuk karakter dan keterampilan individu untuk mengatasi tantangan di masa mendatang. Tingkat kemajuan dalam kualitas pendidikan tercermin dari berhasilnya proses pembelajaran yang diselenggarakan. Menurut peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2016, proses pembelajaran dianggap berhasil apabila memenuhi standar proses yang ditetapkan oleh pemerintah. Proses ini harus dilakukan secara kolaboratif, memberi inspirasi, menyenangkan, menantang, dan dapat merangsang perkembangan kreativitas serta mandiri sesuai dengan bakat dan minat individu mereka. Pembelajaran bertujuan untuk mencapai pemahaman, penguasaan, dan pengaplikasian materi yang diajarkan. Dalam mewujudkan hal tersebut maka diperlukan kerjasama antar komponen-komponen pendidikan. Pada tingkat dasar seperti sekolah dasar, pembelajaran bahasa menjadi landasan awal bagi perkembangan akademis dan sosial siswa. Dalam hal ini, pemahaman mendalam tentang bagaimana siswa belajar, menyerap informasi, dan berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran menjadi krusial untuk merancang metode pengajaran yang efektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak boleh diabaikan dalam pendidikan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar harus mampu mendukung perkembangan kognitif dan sosial siswa seiring dengan penguatan keterampilan dasar berbahasa. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, tantangan muncul terutama terkait dengan rendahnya respon siswa atau kurangnya

motivasi mereka terhadap mata pelajaran ini. Oleh karena itu, perlu diperhatikan strategi pengajaran yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan meningkatkan dan memperbaiki keterampilan komunikasi siswa. Halim (dalam Rahayu, 2019: h.1) mengatakan bahwa fokus utama pengajaran Bahasa Indonesia terletak pada tingkat sekolah dasar karena berperan sebagai fondasi untuk pendidikan berikutnya. Pengajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk memperluas pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan bahasa yang diterapkan di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu sekolah menjadi salah satu tempat yang sangat strategis dalam memberikan bimbingan terhadap keterampilan berbahasa bagi siswa.

Menurut Tarigan (dalam Pamuji & Inung Setyami, 2021: h.7) Untuk berhasil dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan efektif, seseorang harus menguasai empat aspek keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Seorang dianggap terampil berbahasa jika mampu menguasai keseluruhan komponen tersebut, karena keempatnya saling terkait dan tidak bisa dipisahkan. Keterampilan menyimak (*listening skill*) adalah kemampuan mendengarkan dan memahami isi bahan simakan. Keterampilan berbicara (*speaking skill*) melibatkan kemampuan menyampaikan pesan atau ide dengan jelas. Keterampilan membaca (*reading skill*) merujuk pada kemampuan untuk memahami, menghayati pesan, menangkap ide, atau gagasan yang terdapat dalam bahan bacaan. Sementara itu, keterampilan menulis (*writing skill*) melibatkan kemampuan untuk mengekspresikan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan. Proses penguasaan keempat keterampilan ini memerlukan latihan yang terus-menerus dan terstruktur. Oleh karena itu,

pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar harus disusun dengan pendekatan yang melibatkan keempat keterampilan tersebut agar siswa dapat menguasai Bahasa Indonesia secara menyeluruh.

Keterampilan bahasa yang paling mendasar untuk siswa yaitu keterampilan menyimak, karena keterampilan menyimak merupakan hal natural sebelum menguasai keterampilan berbicara dan keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan menyimak menurut Tarigan (dalam Kurniawan, O., dan Huda, M., N, 2018: h.250) merupakan tindakan mendengarkan dan memahami materi yang disampaikan, dengan fokus utama pada penangkapan, pemahaman, atau internalisasi pesan, konsep, atau ide yang tersirat dalam materi tersebut. Tujuan keterampilan menyimak tidak hanya pada proses mendengarkan tetapi tujuan menyimak melatih siswa untuk memahami suatu fenomena, menanggapi sesuatu dengan kritis dan dapat menjalin komunikasi yang baik didalam lingkungan masyarakat ataupun di lingkungan sekolah. Hingga saat ini, keterampilan menyimak dianggap sepele oleh sebagian siswa, karena mereka masih percaya bahwa kemampuan mendengar saja sudah cukup untuk menyimak dengan baik.

Proses pembelajaran yang dirancang dengan efektif dan memperhatikan berbagai aspek untuk mengembangkan keterampilan menyimak siswa secara optimal dapat meningkatkan kualitas menyimak siswa. Kualitas pembelajaran menyimak di kelas V dapat berjalan baik dan optimal jika pembelajaran tersebut memfasilitasi siswa dengan penerapan teknik pembelajaran yang bervariasi dan memberikan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru dapat menggunakan alat-alat seperti kaset, LCD, laptop, VCD dengan begitu dapat menerapkan media pembelajaran seperti audio-visual, aplikasi pembelajaran, dan *platform e-learning*

untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran untuk menyimak secara mendalam seperti memahami isi makna utama, merinci informasi, dan mengidentifikasi ide pokok dalam sebuah teks yang dibaca ataupun yang disimak, sehingga siswa dapat menyimpulkan atau mengevaluasi dari bahan yang diterima. Dimana hal ini diperkuat dengan pendapat Fadilah, S. N. A. (2021: h.29) tentang upaya meningkatkan daya simak siswa dimana penyampaian pembelajaran dilakukan dengan penggunaan beragam media dalam penyampaian pembelajaran, proses menyimak menjadi lebih menarik dan menyenangkan siswa. Disambung dengan pendapat Rohmatunnisa, A., (2022: h.12) media pembelajaran memiliki berbagai jenis, termasuk media cetak, visual, audio, dan audiovisual. Setiap jenis media memiliki peran khusus dalam proses pembelajaran. Media audio memanfaatkan suara atau bunyi sebagai kekuatan utamanya. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pendengar, sehingga mereka dapat membayangkan dengan jelas bentuk, suasana, dan pengalaman seakan-akan sedang dialami melalui imajinasi mereka. Sebagai metode pengembangan keterampilan menyimak, media audio berfungsi sebagai penyampai informasi yang dapat dipahami melalui indra pendengaran.

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 26 Oktober 2023 dengan guru kelas V di SDN 105292 Bandar Klippa, yaitu Bapak Syaipul Amsani, S.Pd., pada pengamatan langsung oleh peneliti, menunjukkan bahwa suasana pembelajaran menyimak di kelas tersebut tidak kondusif dan terasa monoton bagi siswa. Pembelajaran menyimak yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan pembelajaran *teacher center*, siswa hanya mencatat materi yang diajarkan dan kemudian proses pembelajaran diakhiri dengan mengerjakan soal,

sehingga membuat proses pembelajaran terasa monoton. Dalam proses pembelajaran, guru belum memfasilitasi siswa dengan media dan teknologi terutama pada materi Bahasa Indonesia. Kondisi ini membuat siswa mengalami kendala terhadap perkembangan keterampilan menyimak, hal ini terlihat dari siswa lebih cepat bosan serta tidak memahani isi makna utama, merinci informasi, mengidentifikasi ide pokok dalam sebuah teks yang dibaca ataupun yang disimak, dan tidak dapat menyimpulkan atau mengevaluasi dari bahan yang diterima. Salah satu kendala tersebut dikarenakan kurangnya kreativitas guru senior yang belum menggunakan media dan teknologi, hal ini dapat diamati saat pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan permasalahan di atas, upaya mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan dengan penerapan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam keterampilan menyimak untuk menjadi daya tarik siswa dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, salah satu media yang dapat diterapkan yaitu aplikasi *Games Wordwall*, hal ini bermuat pada hasil penelitian dari Rohmatunnisa, A. (2022) dimana setelah diterapkannya media pembelajaran aplikasi *Games Wordwall* menunjukkan adanya pengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa menjadi lebih aktif, karena aplikasi *Games Wordwall* merupakan permainan yang mengarahkan siswa sambil belajar sehingga proses pembelajaran tidak akan terasa membosankan bagi siswa. *Games Wordwall* merupakan aplikasi bersitus web yang akan membantu guru dalam pembelajaran. Wijayanto (dalam Rohmat, A. N., dkk, 2023: h.86) menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan (*Games*) merupakan alternatif yang menarik dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Aplikasi *Games Wordwall* memiliki banyak variasi

template permainan untuk siswa serta dapat meningkatkan keaktifan siswa, kemampuan berpikir secara kritis, interaksi yang difokuskan pada siswa, serta kolaborasi antar siswa. Cara memainkan *Games Wordwall* sangat mudah di pahami dan cara pembuatan materi pada medianya juga tidak sulit. Aplikasi *Games Wordwall* memiliki kelebihan yaitu bersifat fleksibel, menarik, dan tidak monoton. Namun aplikasi *Games Wordwall* juga memiliki kekurangan seperti banyak menggunakan waktu dalam pengerjaan media dan harus memiliki jaringan yang bagus saat pelaksanaannya. Materi yang diisi dalam media akan di desain sekreatif mungkin agar siswa tertarik saat memainkannya. *Games Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, membuatnya lebih menyenangkan serta mampu berdampak positif pada keterampilan menyimak siswa.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Aplikasi *Games Wordwall* terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN 105292 Bandar Klippa T.A 2023/2024”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Proses pembelajaran masih cenderung bersifat *teacher center*.
2. Kurangnya ketertarikan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih monoton.
3. Keterampilan menyimak siswa masih rendah karena kurangnya minat dan daya tarik siswa dalam proses belajar.

4. Guru kelas V SDN 105292 Bandar Klippa belum memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, untuk hasil penelitian yang optimal, peneliti membatasi fokus masalah pada kemampuan keterampilan menyimak siswa dan penggunaan media pembelajaran *Games Wordwall* siswa kelas V SDN 105292 Bandar Klippa T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penerapan aplikasi *Games Wordwall* terhadap keterampilan menyimak pada siswa kelas V semester genap SDN 105292 Bandar Klippa T.A 2023/2024?.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan aplikasi *Games Wordwall* dalam keterampilan menyimak pada siswa kelas V SDN 105292 Bandar Klippa T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat. Berikut beberapa manfaatnya::

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman, pengetahuan, sumber informasi dan menjadi solusi yang tepat dengan

memanfaatkan media pembelajaran, yaitu aplikasi *Games Wordwall* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah sebagai bentuk kreatifitas guru serta meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman pembelajaran baru dan menarik, yang dapat meningkatkan minat siswa dalam memahami materi serta meningkatkan keterampilan menyimak siswa.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan aplikasi *Games Wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan dalam pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia Namun, penelitian ini juga diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam pengembangan atau peningkatan penggunaan media pembelajaran sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di kelas.

d. Peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan bagi peneliti dalam pengembangan keterampilan menyimak dalam pembelajaran, dengan menggunakan aplikasi *Games Wordwall* sebagai salah satu media pembelajaran yang akan diterapkan.

e. Peneliti Lainnya

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengetahuan tentang pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan menyimak. Selain itu, hasilnya dapat menjadi bahan perbandingan bagi tugas pembaca dan peneliti di masa depan.



THE
Character Building
UNIVERSITY