

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakekat Daya Simak

a. Pengertian Daya Simak

Daya simak yaitu suatu kegiatan berbahasa yang bertujuan memahami kalimat atau percakapan dan juga paragraf untuk mengungkapkan suatu gagasan yang telah disampaikan (Hadi 2017). Saswati & Sutinah (2018) daya simak adalah kemampuan menangkap pesan yang disampaikan melalui bahasa lisan, menyimak adalah proses yang mencakup kegiatan mendengar bunyi bahasa, mengidentifikasikan, menginterpretasi makna bunyi bahasa kemudian menilai dan menggapai bunyi bahasa tersebut. Daya simak adalah proses menerima informasi dan gagasan dengan sungguh- sungguh penuh perhatian, apresiatif dan memahami pesan yang telah disampaikan (Satria 2017)..

Dari beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa Daya simak yaitu suatu kegiatan mendengarkan dan juga memahami sesuatu informasi, gagasan, cerita, dan isi pesan dengan sungguh- sungguh yang telah disampaikan oleh pembicara. dan juga pengertian dari daya simak yaitu kegiatan mendengar dengan baik baik apa yang diucapkan orang, menangkap dan memahami makna dari apa yang didengar.

b. Tujuan daya simak

Menurut Hijriyah (2016) tujuan dari daya simak yaitu: memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara, untuk penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang diujarkan artau diperdengarkan,

untuk mengevaluasi apa yang telah disimak, untuk menikmati serta menghargai apa yang telah disimaknya, untuk mengkomunikasikan ide - ide dan gagasan- gagasan, maupun perasaan-perasaan kepada orang lain dengan lancar dan tepat, untuk membedakan bunyi-bunyi dengan tepat. Aryani et al (2021) tujuan daya simak yaitu untuk menangkap, memahami, atau menghayati pesan ide, gagasan yang tersirat dalam bahan simakan. Menurut Azizah (2014) tujuan menyimak yaitu menyimak untuk belajar, menyimak untuk menikmati, menyimak untuk mengevaluasi, menyimak untuk mengapresiasi, menyimak untuk mengkomunikasikan, menyimak untuk membedakan bunyi, menyimak untuk memecahkan masalah, dan berlatih memusatkan pikiran.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan menyimak yaitu untuk menyimak untuk belajar, untuk evaluasi, untuk memecahkan masalah, untuk inspirasi, untuk memahami ide atau gagasan dari orang lain ataupun pembicara, untuk mendapat fakta. dan juga bisa melatih anak untuk memecahkan masalah. dan juga anak bisa mengingat kembali sesuatu yang telah diketahui dalam suatu lingkungan baru dan dengan cara yang baru. Serta memberi siswa kebebasan untuk mendengar dan menyimak setiap kosa kata dan istilahn istilah yang masih asing atau baru bagi mereka.

c. Jenis - jenis daya simak

Menurut Hijriyah (2016) berpendapat bahwa jenis jenis daya simak ada 12 yaitu (1) daya simak eksentif (2) daya simak intensif (3) daya simak sosial (4) daya simak skunder (5) daya simak estetik (6) daya simak kritis (7) daya simak konsentratif (8) daya simak kreatif (9) daya simak introgatif (10) daya simak penyelidikan (11) daya simak pasif (12) daya simak selektif. Hasriani (2023) ragam menyimak yaitu menyimak intra pribadi, menyimak antar pribadi, menyimak bertaraf rendah, menyimak bertaraf tinggi, menyimak

tanpa mereaksi, menyimak terputus putus, menyimak terputus, menyimak pasif. Mana (2016) Pengkelompokan jenis menyimak yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa jenis jenis menyimak yaitu menyimak ekstensif, menyimak intensif, menyimak sosial, menyimak skunder, menyimak estetik, menyimak konsentratif, menyimakkreatif, menyimak intogatif, mrnyimak penyelidikan, menyimak pasif dan juga menyimak selektif.

2. Bercerita

a. Pengertian bercerita

Menurut Fathurohmah (2021) bercerita merupakan ketrampilan mengungkapkan apa yang dialami, dirasakan, dilihat dan dibaca oleh pencerita. Bercerita merupakan bentuk mengkomunikasikan atau menyampaikan peristiwa dengan improvisasi kata, gambar, dan suara Menurut Kusuma et al (2021) Bercerita bagi anak yang berusia 4-6 tahun dapat menumbuhkan minat baca serta dapat mengembangkan bahasa serta pikiran pada anak. Maksud dari mengembangkan bahasa disini karena dengan bercerita anak bisa mendengar dengan baik untuk membantu perkembangan berbicara mulai dengan menambah pembendaharaan kata serta pengucapan kata dan kalimat sesuai dengan perkembangannya. Hadi (2017) berpendapat bahwa ceruita dapat merangsang imjinasi anak, dari bercerita anak tidak hanya mendengar dan menyimak saja melainkan dapat membuat anak senang bercerita. Melalui bercerita anak menjadi belajar bagaimana cara berdialog. Selain mengembangkan kemampuan berbahasa, bercerita juga dapat digunakan sebagai hiburan bagi anak anak. Menurut Salsabila et al (2021) bercerita dapat meningkatkan rasa ingin tahu mengenai alur cerita sehingga menumbuhkan kemampuan merangkai hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa dan bisa menganalisis peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Dan yang terakhir dengan bercerita

anak dapat lebih memahami masalah atau peristiwa dari sudut pandang orang lain sesuai dengan tahap perkembangannya. Bercerita merupakan sebuah kegiatan yang melatih kemampuan berpikir serta sebagai bahan untuk belajar menelaah kejadian yang terjadi di lingkungan sekitar (Amalia et al 2019). Dalam sebuah cerita biasanya mengungkapkan berbagai perasaan yang sesuai dengan yang dialami, dirasakan dan dilihat berdasarkan pengalaman yang diperoleh.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa pengertian bercerita adalah menyampaikan suatu cerita secara lisan yang bertujuan memberikan informasi kepada orang lain untuk menjelaskan suatu kejadian yang telah dialami dan juga menyampaikan suatu pesan atau cerita dengan menggunakan alat peraga atau tanpa alat peraga.

b. Teknik bercerita

Lubis (2022) teknik bercerita yaitu metode yang mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian kepada peserta didik. Primawidia (2019) menjelaskan teknik bercerita dibagi menjadi lima kategori yaitu: teknik membaca langsung dari buku cerita, teknik bercerita dengan menggunakan ilustrasi dari buku, teknik menceritakan dongeng, teknik bercerita dengan menggunakan papan flanel, teknik bercerita menggunakan media boneka. Yulianti (2018) teknik bercerita mempunyai keunggulan dalam memberikan perkembangan motorik halus pada anak dalam pemberian teknik bercerita dapat diberikan dengan berbagai cara sehingga anak dapat tertarik mengikuti alur cerita yang diberikan. Masturo (2017) berpendapat bahwa teknik bercerita merupakan salah satu metode yang banyak digunakan pada anak usia 4-7 tahun yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak dengan membawakan cerita kepada anak secara lisan. Akan

tetapi dibutuhkan penyesuaian pada metode bercerita untuk anak usia awal memasuki sekolah dasar agar sesuai dengan perkembangan usianya.

Pada kegiatan bercerita untuk usia pra sekolah dibutuhkan teknik bercerita yang menggunakan media atau alat peraga yang menarik agar dapat membantu anak berimajinasi dan memahami isi cerita yang disampaikan (Rohayati, 2018).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa teknik bercerita yaitu cara untuk menyampaikan suatu cerita dengan menggunakan media agar anak dapat memahami cerita dengan baik dan dapat menarik perhatian anak terhadap cerita tersebut. Dan teknik bercerita dapat menjadi cara untuk mengembangkan wawasan anak karena dapat meberikan kosakata baru. Dan teknik bercerita yaitu suatu metode untuk pembelajaran yang cara penyampaiannya dengan bercerita.

c. Manfaat bercerita

Azkiya & Iswinarti (2016) manfaat bercerita yaitu mengembangkan sikap mental yang sesuai dengan ajaran islam, memahami perbuatan terpuji dan tercela, menyiapkan anak dapat hidup sebagai makhluk soisal dalam masyarakat. Hidayati et al (2022) manfaat bercerita memberikan keefektifan dan efesien dalam memahami cerita, keikutsertaan anak anak dalam bercerita, dan pengembangan kosa kata. Salsabila et al (2021) manfaat bercerita yaitu membangun kontak batin, antara anak dengan orang tua maupun anak dengan gurunya, media penyampai pesan terhadap anak pendidikan imajinasi atau fantasi anak, dapat melatih emosi atau perasaan anak, membantu pross identifikasi diri. Aini (2022) manfaat bercerita adalah untuk menanamkan keberanian, memberikan sejumlah pengetahuan sosial nilai nilai moral keagamaan, dan pengalaman belajar untuk berlatih mendengarkan.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa manfaat bercerita yaitu untuk melatih minat baca pada anak, untuk memberikan suasana senang ketika membaca, melatih kemampuan berfikir anak, melatih kosakata pada anak, dan juga melatih kemampuan berbahasa anak dan juga membangkitkan semangat anak saat belajar ataupun membaca.

d. Langkah – langkah metode bercerita

Menurut Anggaraeni et al.,(2023) langkah langkah dari kegiatan bercerita yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah – langkah metode bercerita

Nama Kegiatan	Keterangan
Rancangan persiapan kegiatan bercerita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih 2. Menetapkan bentuk cerita yang dipilih 3. Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bercerita

Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan bercerita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkomunikasikan tujuan dan tema dalam kegiatan bercerita kepada peserta didik 2. Mengatur tempat duduk anak 3. Membuka kegiatan bercerita 4. Merupakan perkembangan cerita 5. Menetapkan rancangan cara cara bertutur yang dapat menggetarkan perasaan anak.
Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bercerita	Sesuai dengan tujuan dan tema cerita yang dipilih, maka dapat dirancang penilaian kegiatan bercerita dengan menggunakan teknik bertanya atau menjawab pertanyaan yang telah ditentukan pada akhir kegiatan bercerita yang memberi petunjuk seberapa besar perhatian dan tanggapan anak terhadap isi cerita atau bias disebut daya simak anak.

Langkah-Langkah diatas dapat dijelaskan bahwa pada saat rancangan persiapan bercerita yaitu dengan menetapkan tujuan dan tema yang dipilih, menetapkan bentuk cerita, menetapkan rancangan. dan selanjutnya menetapkan rancangan langkah langkah kegiatan bercerita yaitu dengan mengkomunikasikan tujuan dan tema dalam kegiatan bercerita kepada peserta didik, mengatur tempat duduk anak, membuka kegiatan bercerita, menetapkan rancangan cara bertutur yang dapat menggetarkan perasaan anak, dan menetapkan langkah penutup kegiatan bercerita. Selanjutnya menetapkan rancangan penilaian kegiatan bercerita yaitu sesuai dengan tujuan

dan tema cerita yang dipilih, maka dapat dirancang penilaian kegiatan bercerita dengan menggunakan teknik bertanya atau menjawab pertanyaan yang telah ditentukan pada akhir kegiatan bercerita yang memberi petunjuk seberapa besar perhatian dan tanggapan anak terhadap isi cerita atau bias disebut daya simak anak.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa rancangan kegiatan bercerita meliputi rancangan persiapan, rancangan pelaksanaan kegiatan bercerita, dan rancangan penilaian kegiatan bercerita.

3. Media Boneka tangan

a. Pengertian media boneka tangan

Arzani & Marzoan (2020) media boneka tangan adalah boneka yang dijadikan media atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran jenis boneka yang digunakan adalah boneka tangan yang terbuat dari potongan kain. Khairunnisa & Aryanti (2018) media boneka tangan adalah media alat bantu yang digunakan baik guru atau siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang terbuat dari potongan kain flanel, katun, kaos tangan, kaos kaki, dan sebagainya yang dibentuk atau dihias sedemikian rupa sehingga dapat ditampilkan menjadi beragam tokoh dengan karakter masing masing. Menurut Jaya (2019) bahwa media boneka tangan dapat menarik perhatian anak untuk fokus mendengarkan pembicaraan dan menyimaknya dengan baik, sehingga pembelajaran mudah diterima anak dan bertambahnya kosakata baru pada anak usia dini. Menurut Sulianto et al (2014) Media boneka tangan adalah media alat bantu yang digunakan baik guru ataupun siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang terbuat dari potongan kain fanel, katun, kaos tangan, kaos kaki, dan sebagainya yang dibentuk atau dihias sedemikian rupa sehingga dapat ditampilkan menjadi beragam tokoh dengan

karakter masing masing dinamakan boneka tangan karena para pemain guru dan siswa dimainkan dengan cara memasukan tangan ke dalam boneka..

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa boneka tangan adalah alat media pembelajaran yang terbuat dari kain yang dibentuk menyerupai manusia dan juga bisa menyerupai binatang yang sesuai diinginkan atau dibutuhkan yang dimainkan dengan jari jari tangan boneka tangan dipilih karena sesuai kreatifitas pada anak karena media boneka tangan media yang menarik untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar.

b. Fungsi media

Salsabila et al (2021) mengatakan bahwa boneka tangan memiliki fungsi diantaranya:

- a) membantu anak membangun ketrampilan sosial
- b) melatih ketrampilan menyimak
- c) melatih bersabar dan menanti giliran
- d) meningkatkan kerja sama
- e) meningkatkan daya imajinasi anak
- f) memotivasi anak agar berani untuk tampil.

Berdasarkan pada proses metode bercerita dengan menggunakan media boneka tangan ada beberapa fungsi boneka tangan yakni dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran, mempermudah pemahaman siswa sehingga munculnya ketrampilan berbicara siswa ketika bercerita, dapat menarik minat dan perhatian siswa, dan membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran. Sulianto et al (2014) menyatakan bahwa fungsi media boneka tangan yaitu sebagai media perantara yang digunakan untuk melibatkan anak dalam cerita yang sedang disampaikan, meningkatkan imajinasi anak dan dapat merangsang

anak untuk menyampaikan ide yang ada pada dirinya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media boneka tangan yaitu untuk membantu proses pembelajaran agar lebih mudah dan juga bisa untuk menarik perhatian siswa agar saat pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan juga untuk siswa lebih mudah memahami materi yang telah diberikan guru dan juga untuk memberi semangat anak saat proses pembelajaran berlangsung.

c. Kelebihan boneka tangan

Abdullah (2018) boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke tangan. Sulianto et al., (2014) mengemukakan pendapat bahwa kelebihan menggunakan media boneka tangan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) efisien terhadap waktu dan persiapan (2) tidak memerlukan ketrampilan yang rumit (3) dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam suasana gembira. Agustina et al., (2021) berpendapat bahwa kelebihan dari media boneka tangan diantaranya sebagai berikut: boneka tangan dibuat sesuai dengan tokoh cerita menarik bagi anak dan mudah dimainkan oleh anak maupun guru, boneka tangan mudah dimainkan saat memainkan memasukkannya kedalam tangan sehingga tidak perlu keahlian khusus untuk memainkannya, tidak memerlukan tempat dan persiapan terlalu rumit.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media boneka tangan sangat mudah untuk dimainkan sehingga tidak memerlukan tempat yang rumit dan juga media yang menarik untuk anak SD termasuk kelas 1.

d. Kekurangan boneka tangan

Sulianto et al., (2014) mengemukakan pendapat bahwa kekurangan dari media boneka tangan yaitu: (1) Guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan media boneka tangan,

kreasi, gerakan, mimik, suara, dan kegiatan kelasnya. (2) keragaman siswa merupakan kendala lain karena guru harus memahami mereka secara individual. Riastutik, (2017) kekurangan boneka tangan yaitu hendaknya hafal cerita, dan harus bisa membedakan suara antara boneka satu dan yang lainnya. Permata & Widiyarti, (2023) kekurangan media boneka tangan yaitu guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan media boneka tangan, kreasi, gerakan mimik, suara, dan kegiatan kelasnya dan juga keragaman siswa merupakan kendala lain karena guru harus memahami mereka secara individual.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari media boneka tangan yaitu harus bisa membedakan suara boneka tangan satu dengan boneka tangan yang lainnya, guru harus meluangkan waktu untuk mempersiapkan media boneka tangannya dan juga keragaman siswa menjadi kendala lain dikarenakan gurun harus memahami mereka secara individual dan juga ruang kelas yang luas juga menjadi kendala bagi guru dalam mengelola keamanan kelas.



Gambar 2.1 Boneka Tangan

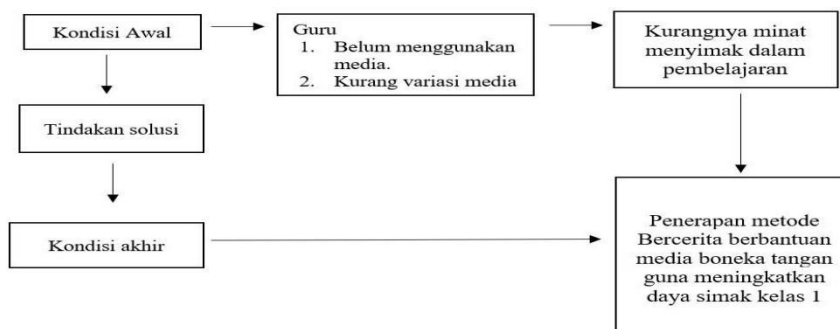
B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini menggunakan metode bercerita dengan bantuan media boneka tangan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya simak dalam pembelajaran. Peran guru dalam pembelajaran ini adalah sebagai fasilitator, yaitu dengan menyediakan sebuah media yaitu boneka tangan dalam memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi pada kelas I SDN Ngegong berdasarkan hasil observasi adalah guru belum menggunakan media pembelajaran pada proses belajar berlangsung. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang kurang memahami isi cerita yang diceritakan oleh guru, siswa hanya mendengar isi cerita dari guru dan kurang mencermati apa yang telah disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu dengan metode bercerita pada mata pembelajaran tertentu diharapkan dapat meningkatkan daya simak siswa. Selain itu dalam penerapan metode bercerita ini, peneliti ini juga menggunakan media boneka tangan yang bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran dalam meningkatkan daya simak siswa.

Media boneka tangan merupakan sebuah media yang dapat meningkatkan daya simak anak. boneka tangan dapat memberikan pengalaman visual secara langsung, yang menunjukkan suatu objek secara utuh, sehingga dapat menumbuhkan daya simak siswa.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, maka dapat digambarkan alur pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Menurut Heryana (2020) pengertian hipotesis merupakan suatu pernyataan yang sifatnya sementara atau dugaan yang bersifat logis tentang suatu populasi. Dalam ilmu statistik, hipotesis merupakan pernyataan variabel yang ada dalam populasi, dihitung menggunakan statistik sampel.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis tindakan yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah penerapan metode bercerita dengan berbantuan media boneka tangan yang dapat meningkatkan daya simak anak pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar.