

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam berbahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yang wajib dikuasai, yaitu membaca, menulis, mendengar dan menyimak. Keterampilan menyimak merupakan pintu masuk proses pembelajaran berbahasa pada manusia. Keterampilan menyimak merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa seseorang. Dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan menyimak sangat diperlukan untuk memperluas wawasan, dan pengetahuan. Komunikasi banyak dilakukan secara lisan sehingga kemampuan menyimak sangat penting dimiliki oleh setiap pemakai bahasa. Keterampilan menyimak merupakan faktor yang sangat penting bagi keberhasilan seseorang untuk memahami keterampilan berbahasa yang lain. Apabila kemampuan seseorang dalam menyimak kurang, dapat dipastikan dia tidak dapat mengungkapkan topik yang didengar.

Menyimak dikatakan sebagai keterampilan berbahasa pertama yang mendasar karena proses pemerolehan bahasa pertama kali dilakukan melalui kegiatan tersebut. Diawali dari kegiatan menyimak, seseorang nantinya akan bisa menguasai suatu bahasa. Sependapat dengan Saddhono & Slamet (Dalam Fadhlurrahma, 2019) secara berturut-turut pemerolehan keterampilan berbahasa itu pada umumnya dimulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan keterampilan menyimak yang

baik, seseorang dapat memanfaatkan untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial di berbagai situasi. Dengan adanya interaksi ini akan mempermudah adaptasi antar manusia. Komunikasi ini bertujuan untuk saling menyampaikan keinginan, pendapat perasaan serta memperoleh informasi yang nantinya akan sama- sama menguntungkan dan saling menghargai. Pengetahuan akan berkembang dengan baik apabila seseorang dapat memahami dan mengolah informasi yang diterima sebagai bentuk hal yang telah disimak.

Seseorang dapat mendengar dengan baik namun belum tentu mampu menyimak. Dalam proses pembelajaran peserta didik harus mampu menguasai keterampilan menyimak, hal ini sependapat dengan (Hermawan 2012: 29) seberapa baik menyimak memiliki sebuah dampak yang sangat besar. Permasalahan dan kesulitan yang umumnya dihadapi siswa dalam mempelajari keterampilan menyimak, adalah kurangnya konsentrasi dan fokus sehingga daya ingat siswa terhadap bahan simakan menjadi turun. Peserta didik banyak melamun juga dapat mengakibatkan kurangnya fokus dalam menerima informasi, sehingga melewatkan beberapa hal penting yang harusnya didapatkan selama kegiatan menyimak. Rendahnya motivasi siswa terhadap pembelajaran juga semakin memperburuk kondisi ini.

Keterampilan menyimak harus selalu dilatih agar mampu menunjang kemampuan berbahasa lainnya seperti membaca, berbicara, dan menulis. Oleh karena itu, perlu adanya perkembangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, guna menunjang keterampilan menyimak peserta didik.

Dengan kegiatan menyimak peserta didik diharapkan mampu lebih kritis dalam menjawab setiap permasalahan yang mereka hadapi. Seperti halnya dalam materi teks negosiasi.

Negosiasi merupakan proses komunikasi antara dua orang atau lebih guna mendapatkan solusi yang terbaik agar sama- sama menguntungkan bagi pihak- pihak yang terkait. Hal tersebut sependapat dengan Kemendikbud (2016:149) yang mengatakan bahwa negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencari perbedaan kepentingan. Pihak- pihak tersebut berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan cara yang baik tanpa merugikan salah satu pihak. Pada proses negosiasi mempunyai tujuan utama yaitu mencapai win- win solution, yang memprioritaskan kedua belah pihak mendapatkan keuntungan dan kepuasan dengan hasil yang dicapai. Negosiasi merupakan sebuah komunikasi interaktif yang terjadi dalam kehidupan sehari- hari, yang berpusat untuk memahami kebutuhan dan keinginan kedua belah pihak agar kesepakatan dapat tercapai dengan adil dan efektif.

Ketika guru menjelaskan materi tentang teks Negosiasi, sebagian besar siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang diberikan. Pembelajaran menggunakan metode ceramah tanpa dibantu dengan menggunakan media pembelajaran mudah sekali membuat peserta didik bosan dan gagal fokus. Hal ini terjadi karena tidak adanya interaksi langsung yang dilakukan antar peserta didik.

Kegiatan negosiasi pada dasarnya berhubungan dengan aktivitas sehari-hari, misalnya dalam kondisi tawar-menawar di pasar. Tantangan yang kemudian dihadapi oleh para guru ialah menjadikan peserta didik berhasil dalam melakukan negosiasi. Keberhasilan ini kenyataannya perlu dicapai peserta didik melalui proses belajar panjang, tetapi batasan jam yang berlaku dalam kurikulum pada materi ini mengharuskan guru membangun pembelajaran yang singkat namun berdampak positif bagi peserta didik.

Negosiasi merupakan sebuah bentuk interaksi sosial ketika beberapa pihak terlibat untuk menyelesaikan sebuah tujuan yang bertentangan, atau bisa diartikan sebagai salah satu bentuk interaksi sosial untuk mencapai kesepakatan bersama dan setiap pihak saling diuntungkan. Mengacu pada pengertian tersebut, peneliti tergugah untuk membuat suatu terobosan agar peserta didik dapat belajar memecahkan masalah dan melatih fokus berpikir peserta didik dengan media pembelajaran yang tidak membuat bosan.

Penggunaan media pembelajaran yang terbatas dalam pengajaran teks negosiasi juga menjadi sebuah tantangan tersendiri. Sebab media pembelajaran berperan penting dalam membangkitkan semangat belajar siswa, selain itu juga dapat memotivasi siswa untuk terus menggali keingintahuannya, minat siswa dalam pembelajaran juga bisa bertambah, membantu meningkatkan pemahaman karena dalam media pembelajaran tersaji data yang menarik dan bervariasi. Dengan adanya kemajuan teknologi, penting untuk mencari solusi yang inovatif dan menarik, seperti

penggunaan media kartu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks negosiasi.

Dengan menggunakan media kartu sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan fokus siswa terhadap materi pelajaran. Sebab dalam media kartu terdapat unsur pokok yaitu contoh permasalahan yang harus diselesaikan, adapun unsur hiburan pada saat melakukan transfer ilmu dari guru ke siswa. Pada media pembelajaran kartu berisi materi pembelajaran, pertanyaan dan jawaban yang sesuai dengan materi pembelajaran teks negosiasi. Dalam Adipta, dkk (2016) berpendapat bahwa gambar juga mampu mendeskripsikan dengan baik dan nyata sebuah ide atau suatu hal pada imajinasi seseorang.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian untuk Pengembangan media ajar menyimak teks negosiasi berbantu kartu tawar agar dapat dipertimbangkan sebagai alternatif pembelajaran yang relevan dengan kurikulum pendidikan. Hal ini dapat membantu dalam pemahaman siswa pada keterampilan menyimak. Pengembangan media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam membaca dan menyimak teks negosiasi.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X.
2. Tingkat kemenarikan Pengembangan media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X.
3. Tingkat efektifitas pengembangan media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X

C. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan Pengembangan media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X?
3. Bagaimana tingkat efektifitas Pengembangan media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X Sekolah Menengah Atas Swasta Cokroaminoto Madiun.
2. Untuk mendeskripsikan kemenarikan pengembangan media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X Sekolah Menengah Atas Swasta Cokroaminoto Madiun.
3. Untuk mendeskripsikan efektifitas dari pengembangan media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak teks negosiasi kelas X Sekolah Menengah Atas Swasta Cokroaminoto Madiun.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai penambah pengetahuan mengenai pengembangan media ajar menyimak teks negosiasi berbantu kartu tawar bagi peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas Swasta Cokroaminoto Madiun, dengan media pembelajaran tersebut proses pembelajaran akan lebih variatif, dan memotivasi siswa untuk semangat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat praktis

Bagi guru, penelitian ini diharap mampu memberikan inspirasi atau memberikan alternatif dalam mengajarkan keterampilan menyimak teks negosiasi di sekolah dengan pengembangan media ajar menyimak teks negosiasi berbantu kartu tawar bagi peserta didik kelas X Sekolah

Menengah Atas Swasta Cokroaminoto Madiun. Guru akan lebih mudah menyampaikan materi serta membantu dalam memberikan rangsangan kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias.

Bagi siswa, penelitian ini dapat memberi motivasi dan minat siswa dalam menyimak teks Negosiasi. Siswa mengikuti proses pembelajaran dengan pengembangan media ajar menyimak teks negosiasi berbantu kartu tawar bagi peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas Swasta Cokroaminoto Madiun, sehingga siswa tidak lagi merasa terbebani dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas.

Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Penerapan model dan media pembelajaran dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pengembangan perangkat pembelajaran. Terutama pada keterampilan menyimak teks Negosiasi.

Bagi peneliti, mampu memperkaya wawasan mengenai pengembangan media ajar menyimak teks negosiasi berbantu kartu tawar bagi peserta didik kelas X Sekolah Menengah Atas Swasta Cokroaminoto Madiun. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam meneliti permasalahan- permasalahan lain mengenai pembelajaran menyimak berita selanjutnya.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media ajar kartu tawar berbasis games pada pembelajaran menyimak dalam penelitian ini yakni:

1. Dikemas dalam bentuk Kartu.
2. Isi media berupa kalimat tawar menawar yang termasuk dalam struktur teks Negosiasi.
3. Media pembelajaran berbasis games.
4. Media pembelajaran mencakup kalimat tawar menawar disertai petunjuk bermain.

G. Daftar Istilah

1. Menyimak

Menyimak merupakan suatu proses kegiatan mendengarkan lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

2. Teks Negosiasi

Teks negosiasi merupakan bentuk interaksi sosial yang biasanya berfungsi sebagai media untuk mencapai suatu penyelesaian bersama antara pihak yang memiliki perbedaan kepentingan.

3. Media ajar

Media ajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien.

4. Media Kartu Tawar

Media kartu tawar adalah media pembelajaran yang berbentuk kartu dan didalamnya terdapat gambar, kata- kata ataupun materi yang dapat membuat proses belajar lebih menarik.

5. Peserta Didik

Menurut Undang- undang No. 20 tahun 2003 peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.