

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Multimedia interaktif merupakan materi dasar-dasar animasi yang dikembangkan. Materi dasar-dasar animasi akan sulit dimengerti jika tidak disertai dengan audio visualisasi. Perihal tersebut dapat memberi dampak terhadap hasil belajar siswa yang cenderung rendah, dengan demikian disertai penggunaan media yang bersifat audio visual pada siswa dengan menyimak dongeng lewat video yang sudah dipersiapkan gurunya (Armansyah, 2019). Penggunaan media belajar tersebut, maka siswa tidak sekadar memperoleh rangsangan melalui indera pendengaran namun turut mendapatkannya dari indera penglihatan (Nurani, 2018).

Maka dari itu, tahapan menyimak dongeng bisa menimbulkan makna serta sangat rendah kemungkinannya untuk terjadi keliru pada saat menyampaikan isi dari dongeng. Widyaningrum (2015) beranggapan bahwa pada saat menggunakan media audio dari kemampuan menyimak dibuktikan efektif untuk memberi peningkatan terhadap keterampilan dalam menyimak dongeng.

Di era 21 sekarang ini, guru dituntut agar berpikir kreatif untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik terlebih lagi media berbasis digital. Salah satu dari hasil berpikir kreatif tersebut akan menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Media audio visual yang tepat agar dipergunakan pada kemampuan menyimak dongeng yaitu video *scribe* sebagai suatu perangkat lunak yang bisa dipergunakan dalam pembuatan desain animasi

dengan latar belakang seperti papan tulis putih yang mudah untuk divariasikan dan menarik. Terdapat pula pemanfaatan dari media belajar video *scribe* berdasarkan pemaparan oleh Iskandar (2020) yakni sangatlah memberikan bantuan terhadap guru pada pencapaian keefektifan belajar, mengupayakan maksimalnya capaian tujuan pembelajaran dan dapat merangsang minat belajar para siswa.

Melalui penggunaan dari media video *scribe* diharapkan untuk dapat meningkatkan keterampilan dalam menyimak dongeng siswa di sekolah dasar khususnya siswa kelas V. Pada zaman digital sekarang begitu banyaknya tantangan yang harus dihadapi. Banyak anak-anak yang sudah mengenal *gadget* walaupun sebenarnya mereka belum mengerti bagaimana cara menggunakan media digital dengan baik. Kasus yang banyak dihadapi oleh anak-anak yaitu salah satunya pada siswa SD dengan umurnya yang sangat rentan sekali pada konten-konten yang berbahaya seperti, eksploitasi anak, hoaks dan penipuan. Tanpa pengetahuan yang mendalam, anak akan terjebak pada masalah-masalah yang ada pada media digital. dengan adanya media video *scribe* yang salah satunya merupakan media digital yang bisa dimanfaatkan dengan positif baik guru maupun siswa, dapat diperkenalkan juga contoh pemahaman media yang positif kepada para siswa sehingga dapat memaksimalkan pengaruh positif dan meminimalisir pengaruh negatif terhadap siswa (Kinanti, 2022).

Bahasa Indonesia merupakan dasar pembelajaran dari berbagai ilmu pengetahuan lain yang harus dikuasai oleh peserta didik di kelas rendah. Dalam pembelajaran bahasa terdapat beberapa aspek penting dalam kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Nurcahyanti (2018: 2) mengemukakan bahwa keterampilan

berbahasa (*language arts, language skills*) dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu menyimak (*listening skill*), berbicara (*speaking skill*), membaca (*reading skill*), dan menulis (*writing skill*). Dari keempat keterampilan tersebut, menyimak merupakan keterampilan berbahasa awal yang dikuasai oleh peserta didik. Sebagai bagian dari keterampilan berbahasa, kegiatan menyimak sangat penting, baik dalam pengajaran bahasa maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penguasaan kemampuan menyimak harus dimiliki oleh setiap orang atau peserta didik.

Keterampilan berbahasa sangatlah dibutuhkan. Keterampilan berbahasa memiliki 4 aspek yang di antaranya keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan berbahasa mempunyai peran yang penting dalam kehidupan, jika seorang anak mempunyai keterampilan berbahasa yang baik, maka anak itu dapat berkomunikasi dengan baik dan lancar juga dengan orang-orang disekelilingnya, baik lisan ataupun tulisan.

Pada keterampilan menyimak merupakan salah satu bentuk bahasa yang bersifat reseptif artinya kemampuan untuk dapat menerima isyarat bahasa pada seseorang yang sedang didengarnya, berarti seseorang mampu menanggapi pesan yang disampaikan oleh seseorang yang sedang berbicara tersebut. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pebriana (2017) berkemampuan dalam menyimak sebagai suatu tahapan permulaan yang sudah seharusnya menjadi penguasaan dari siswa yang menjadi bentuk trampil dalam bahasa disebabkan dengan menyimak maka bisa mendapatkan informasi melalui sumber lainnya. Dalam menyimak, terdapat banyak proses yang harus dilalui seperti, mengenal, mendengarkan,

menginterpretasikan lambang-lambang lisan (Tarigan, 2008).

Pada kegiatan menyimak di sekolah dasar yang dapat dikembangkan ialah menyimak kritis. Menyimak kritis merupakan kemampuan yang membutuhkan untuk menganalisis dan membuat generalisasi apa yang didengar (Bromley dalam Dhieni, 2011: 4.16). Untuk meningkatkan kegiatan menyimak kritis di sekolah dasar dapat dilakukan dengan kegiatan mendongeng. Berdasarkan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran menyimak dongeng, sebagian guru masih mengabaikan media pembelajaran yang menarik atau media pembelajaran berbasis digital. Masih banyak siswa yang belum mampu untuk menyimak dengan baik.

Rendahnya kemampuan menyimak siswa disebabkan oleh dua hal, yang berasal dari siswa dan guru. Penyebab yang berasal dari siswa antara lain belum memahami bagaimana cara menyimak yang efektif dan pentingnya keterampilan menyimak dalam hal menguasai materi pelajaran. Penyebab yang berasal dari guru yaitu kurang kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang tepat. Guru juga belum menggunakan media yang sesuai dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data observasi yang telah dilakukan di kelas V SDN 2 Jatipunggur Kecamatan Lengong Kabupaten Nganjuk. Dilihat dari observasi awal pada mata pelajaran bahasa Indonesia bahwa kemampuan menyimak siswa sangat kurang. Menunjang hal tersebut maka dibutuhkan media ketika menyimak yaitu media literasi digital berbasis video *scribe*. Penggunaan media yang tepat dan efektif mampu menunjang proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul peningkatan keterampilan menyimak dongeng

menggunakan video *scribe* siswa kelas V SDN 2 Jatipunggur Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, salah satu masalah utama dalam kegiatan pembelajaran menyimak dongeng di sekolah pada siswa adalah kecenderungan proses pembelajaran yang monoton. Guru dominan menggunakan metode yang sifatnya tradisional seperti mendikte, ceramah sehingga hal ini membuat siswa cenderung kurang aktif dalam menangkap pelajaran yang disampaikan guru karena tidak ada variasi dalam proses pembelajaran tersebut.

Hal ini menyebabkan siswa bosan dan jenuh mengikuti proses pembelajaran, selain itu juga berdampak pada rendahnya kemampuan literasi digital dan hasil belajarnya rendah. Sebagai seorang guru yang profesional dan inovatif seharusnya memikirkan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi menggunakan media-media pembelajaran yang interaktif agar dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan, sehingga siswa mampu menguasai secara maksimal pembelajaran dongeng pada murid kelas V SDN 2 Jatipunggur Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah penggunaan video *scribe* dapat meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas V SDN 2 Jatipunggur Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk?

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Jatipunggur Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk dalam pembelajaran menyimak dongeng menggunakan video *scribe*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan penggunaan video *scribe* dapat meningkatkan keterampilan menyimak dongeng siswa kelas V SDN 2 Jatipunggur Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Jatipunggur Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk dalam pembelajaran menyimak dongeng menggunakan video *scribe*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan guru sekolah dasar serta peneliti memiliki wawasan serta pengetahuan tentang penggunaan media literasi digital seperti Laptop/LCD/HP dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dalam menyimak dongeng pada siswa kelas V SDN 2 Jatipunggur Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk.

2. Manfaat Praktis

- a. Guru

Penelitian ini dapat membagikan data mengenai media pembelajaran

yang bisa meningkatkan kemampuan literasi digital, dan tingkatkan atensi menyimak siswa SD. Berikutnya penelitian ini dapat berguna selaku jalan keluar guru pemecahan dalam permasalahan rendahnya kemampuan menyimak pada siswa kelas V di SDN 2 Jatipunggur Kecamatan Lengkong Kabupaten Nganjuk.

b. Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan pembelajaran menyimak, memotivasi siswa untuk belajar, serta melatih dan membiasakan siswa untuk melakukan kegiatan menyimak secara intensif dan efektif.

c. Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya yang terkait dengan peneliti yang menggunakan media literasi digital dengan (*video scribe*) Laptop/ LCD /HP dalam proses pembelajaran, diantara media yang biasa digunakan ketika menyimak adalah menggunakan media *video scribe* berbasis literasi digital.

F. Definisi Istilah

1. Menyimak adalah kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian dan pemahaman untuk menangkap pesan dari informasi yang disampaikan. Menyimak merupakan bagian dari interaksi dalam berkomunikasi
2. Dongeng adalah cerita fiksi yang tidak benar-benar terjadi, bersifat menghibur, dan mengandung pesan moral. Dongeng merupakan karya sastra lisan yang sudah dikenal sejak zaman dahulu

3. Media video *scribe* adalah media pembelajaran berbasis aplikasi lunak yang dapat menghasilkan video. Aplikasi ini dapat membuat animasi seolah-olah guru sedang menulis atau menggambar materi yang disajikan

