

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Menyimak**

###### **a) Pengertian Menyimak**

Menyimak merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan menyimak, kita dapat mengetahui berbagai informasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Menyimak juga dapat diartikan sebagai proses mendengarkan bunyi bahasa, mengenali, mengevaluasi, dan menanggapi makna yang terkandung didalamnya (dalam Azzahra et al, 2023). Menurut (Rahman, 2023) menyimak merupakan proses mendengarkan dengan seksama saat seseorang berbicara untuk memperoleh pemahaman yang baik terhadap fonem, kosakata, dan kalimat yang berguna dalam komunikasi lisan. Menurut (Ubaidillah dan Ade, 2025) menyimak merupakan fondasi awal yang krusial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang berperan penting dalam perkembangan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis. Sedangkan menurut (Haryanto, 2025) menyimak merupakan kegiatan yang melibatkan pemrosesan dan pemahaman aktif terhadap informasi yang didengar, bukan sekedar mendengar yang bersifat pasif. Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan menyimak adalah kegiatan reseptif (menerima) yang melibatkan pendengaran, perhatian, pemahaman, apresiasi, dan interpretasi terhadap lambang lisan untuk menangkap pesan atau informasi dari pembicara.

### b) Tujuan Menyimak

Salah satu keterampilan berbahasa ialah menyimak. Proses menyimak merupakan kegiatan yang direncanakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pentingnya mencapai tujuan tersebut menimbulkan kegiatan berpikir dalam menyimak. Kegiatan menyimak yang tidak tepat dapat menimbulkan tujuan menyimak tidak tercapai. Adapun tujuan menyimak menurut para ahli antara lain:

1) Azzahra et al (2023)

Menekankan bahwa tujuan menyimak adalah untuk mengenali, mengevaluasi, dan menanggapi makna yang terkandung dalam bunyi bahasa yang befokus pada reaksi atau respons yang tepat setelah informasi diterima.

2) Rahman (2023)

Menyimak bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang baik terhadap elemen bahasa (fonem, kosakata, dan kalimat) guna untuk membangun dasar komunikasi lisan yang kuat.

3) Pendas Jurnal (2025)

Menjelaskan bahwa tujuan menyimak adalah untuk membantu pemahaman, melatih berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Dari ketiga pengertian menyimak tersebut, maka dapat disimpulkan menjadi beberapa poin utama antara lain:

1. Menyimak untuk Belajar

Memperoleh pengetahuan, fakta, atau data baru dari bahan ujaran pembicara

2. Menyimak untuk Mengevaluasi

Menilai kebenaran, kelogisan, atau kualitas informasi yang di dengar (apakah informasi tersebut tepat atau “asal dapat”)

3. Menyimak untuk Mengapresiasi

Menikmati keindahan audial atau menghargai karya seni lisan, seperti puisi, dongeng, atau musik

4. Menyimak untuk Mengomunikasikan Ide

Menyimak agar dapat menangkap gagasan orang lain untuk kemudian dikolaborasikan atau disampaikan kembali dengan lancar

5. Menyimak untuk Memecahkan Masalah

Mengumpulkan informasi yang relevan guna mencari solusi atas suatu kendala secara kreatif dan analitis

Berdasarkan tujuan menyimak, maka dapat dijadikan sebagai sarana, sebagai suatu keterampilan berkomunikasi, sebagai proses, dan sebagai pengalaman kreatif.

c. Faktor Mempengaruhi Keberhasilan dalam Menyimak

Keterampilan menyimak tidak bisa dilepaskan begitu saja dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Sehingga kita perlu mengerti dan memahami tentang faktor-faktor yang sangat berpengaruh pada keterampilan menyimak.

Berbagai faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan menyimak antara lain :

1) Faktor Internal (dari dalam diri Penyimak)

a. Kondisi Fisik

Kesehatan alat indra pendengaran dan kondisi tubuh secara umum (kelelahan atau sakit) sangat menentukan kualitas penyerapan informasi

b. Faktor Psikologis

Kesiapan mental, konsentrasi, serta tingkat kecerdasan (*anxiety*) penyimak berpengaruh besar. Penyimak yang kurang fokus cenderung gagal menangkap pesan secara utuh

c. Motivasi dan Minat

Penyimak yang memiliki minat tinggi terhadap topik pembicaraan akan lebih aktif terlibat dan lebih mudah memahami isi materi

d. Pengalaman dan Pengetahuan Awal

Latar belakang pengetahuan penyimak tentang topik yang dibahas membantu dalam menginterpretasikan pesan dengan lebih cepat dan akurat

2) Faktor Eksternal (Lingkungan dan Media)

a. Kondisi Lingkungan

Kebisingan (*noise*), suhu ruangan yang tidak nyaman, serta gangguan visual di sekitar tempat menyimak dapat menghambat fokus

b. Kualitas Media dan Sumber Bunyi

Kejelasan suara pembicara, kecepatan berbicara (*speech rate*), serta kualitas perangkat audio (jika menggunakan rekaman) sangat menentukan keberhasilan dalam penerimaan informasi

c. Metode dan Strategi Pembelajaran

Penggunaan media interaktif, audio-visual (podcast atau video), dan kreativitas pengajar dalam menyampaikan materi yang terbukti dapat meningkatkan efektivitas menyimak

3) Faktor Linguistik dan Sosial

a. Kemampuan Kebahasaan

Penguasaan kosakata, pemahaman tata bahasa, dan pengenalan terhadap dialek atau aksen pembicara menjadi kunci proses interpretasi makna

b. Peranan Sosial

Hubungan antara pembicara dan penyimak mempengaruhi sikap serta keseriusan dalam menyimak

## 2. Dongeng

Dongeng merupakan cerita sederhana yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng bersifat tidak nyata, sebab dongeng tercipta dari imajinasi hasil pemikiran seseorang. Di dalam dongeng biasanya menyampaikan pesan moral dan bersifat menghibur. Dongeng juga dipandang sebagai cerita fiktif imajinatif yang tidak terjadi di dunia nyata, namun digunakan secara strategis sebagai media pendidikan karakter dan penanaman nilai moral yang efektif bagi anak-anak di era modern ini. Menurut Garzotto (2025) dongeng merupakan cerita dengan struktur naratif yang digunakan untuk menyampaikan informasi bermakna melalui pendekatan imajinatif, yang bertujuan untuk membantu anak dalam memahami berbagai aspek kehidupan melalui alur cerita yang disampaikan. Rahma Fiska (2025) mendefinisikan bahwa dongeng merupakan salah satu bentuk sastra lama yang berfungsi sebagai tradisi lisan, dituturkan secara turun temurun, dan kini menjadi media efektif untuk pengenalan suara serta bahasa pada anak. Rukiyah dan Bachri (2023) menjelaskan bahwa dongeng adalah seni yang menuturkan cerita tentang peristiwa atau perbuatan secara lisan yang bertujuan memberikan pengalaman imajinatif serta wawasan kepada pendengarnya. Azzahra et al (2023) menyebutkan bahwa dongeng adalah karya sastra fiktif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung nilai moral dan menjadi bagian dari tradisi tutur yang diwariskan dari mulut ke mulut. Sefdangkan menurut Hasanah (2023) dongeng dapat dipahami sebagai cerita imajiner yang tidak terikat oleh pengaturan aktor, waktu, atau tempat

yang realistis, yang seringkali menggunakan tokoh-tokoh yang luar biasa untuk menggambarkan kebenaran moral. Sehingga dari pengertian dongeng para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita fiktif imajinatif yang tidak terjadi di dunia nyata, namun digunakan secara strategis sebagai media pendidikan karakter dan penanaman nilai moral yang efektif bagi anak-anak di era modern.

Unsur dongeng ada 2 yaitu:

1. Unsur Intrinsik (Pembangun dari Dalam)

a. Tema

Ide pokok atau gagasan utama yang mendasari seluruh cerita (kebaikan melawan kejahatan, kejujuran, atau persahabatan)

b. Latar (setting)

Tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam dongeng. Latar dongeng seringkali bersifat imajiner seperti *dahulu kala* dan *di sebuah hutan yang ajaib*

c. Alur (Plot)

Rangkaian peristiwa yang terjadi dalam cerita. Biasanya terdiri dari pendahuluan, munculnya masalah (konflik), puncak masalah (klimaks), dan penyelesaian (resolusi)

d. Tokoh

Pelaku dalam cerita. Tokoh dalam dongeng bisa berupa manusia, hewan (fabel), tumbuhan, atau benda mati yang berperilaku seperti manusia

e. Penokohan (Watak)

Cara pengarang menggambarkan karakter tokoh, apakah ia baik (protagonis), jahat (antagonis), atau penengah (tritagonis)

f. Sudut Pandang

Cara penulis memposisikan dirinya dalam cerita (apakah sebagai orang pertama yang ikut bercerita atau orang ketiga sebagai pengamat)

g. Amanat

Pesan moral atau nasihat yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca melalui cerita tersebut

2. Unsur Ekstrinsik (Pembangun dari Luar)

a. Latar Belakang Budaya

Adat istiadat atau tradisi masyarakat tempat dongeng tersebut lahir

b. Kondisi Sosial

Keadaan masyarakat saat dongeng itu diciptakan

c. Nilai-nilai

Nilai agama, nilai sosial, atau nilai moral yang dianut oleh masyarakat setempat

Manfaat dongeng menurut para ahli adalah :

1. Aspek Kognitif dan Literasi

a. Memperkaya Kosakata

Membacakan dongeng secara rutin yang terbukti secara signifikan sehingga dapat meningkatkan jumlah kosakata yang dikuasai anak dan memperkuat kemampuan verbal mereka

b. Melatih Berpikir Kritis

Melalui alur cerita yang melibatkan sebab akibat, anak diajak untuk menganalisis situasi dan memprediksi apa yang akan terjadi selanjutnya

c. Pondasi Kemampuan Membaca

Mendengarkan dongeng untuk meningkatkan kesadaran fonemik dan pemahaman struktur naratif, yang merupakan dasar penting sebelum anak belajar membaca dan menulis

2. Aspek Emosional dan Karakter

a. Penanaman Nilai Moral

Dongeng menjadi media efektif untuk mengajarkan nilai-nilai kejujuran, kesabaran, dan keberanian, tanpa terkesan menggurui

b. Stimulasi Empati

Melalui dongeng, anak belajar memposisikan diri sebagai orang lain sehingga dapat merangsang rasa kasih sayang dan toleransi terhadap sesama

c. Regulasi Emosi

Dongeng dapat menjadi media terapeutik yang membantu anak memahami dan mengelola perasaan mereka sendiri, seperti rasa takut atau kecemasan

3. Aspek Sosial dan Imajinasi

a. Mempererat Ikatan Emosional (Bonding)

Aktivitas mendongeng menciptakan momen *quality time* yang memperkuat hubungan batin antara orang tua/ pendidik dengan anak

b. Membangun Imajinasi dan Kreativitas

Dongeng merangsang otak anak untuk memvisualisasikan peristiwa dan karakter yang tidak ada di dunia nyata, yang sangat penting bagi perkembangan kreativitas di masa depan

### 3. Model Pembelajaran *Paired Storytelling*

Model pembelajaran *Paired Storytelling* atau bercerita berpasangan merupakan salah satu model pembelajaran yang kooperatif. Model pembelajaran ini dapat digunakan pada semua keterampilan berbahasa baik keterampilan menyimak, menulis, berbicara, dan membaca. Model ini juga dapat diterapkan di semua tingkatan kelas. Rikmasari dan Hakim (2023) menjelaskan *Paired Storytelling* atau bercerita berpasangan dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui kolaborasi antar pasangan. Model ini menggabungkan kegiatan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Dalam model ini, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman murid-muridnya dan membantu mereka mengaktifkan kemampuan dan pengalaman ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Kegiatan ini, murid dirangsang untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berimajinasi. Hasil pemikiran siswa akan dihargai sehingga siswa akan terdorong untuk terus belajar.

Menurut Fathurrohman (2017) dalam model *Paired Storytelling*, merupakan teknik mengajar bercerita berpasangan yang dikembangkan sebagai pendekatan interaktif antara murid, pengajar, dan bahan pelajaran. Kinasih (2020) model pembelajaran *Paired Storytelling* adalah model yang dirancang untuk pengajaran bahasa (membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara) yang interaktif, Dimana murid belajar berpasangan untuk berbagi cerita. Anrjunbrianti (2022) adalah, teknik bercerita berpasangan yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi aktif dan partisipasi murid dalam proses pembelajaran. Maka, untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita anak atau dongeng, peneliti memilih model

pembelajaran *Paired Storytelling*. Model pembelajaran ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam menyimak karena mempunyai beberapa kelebihan.

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *paired storytelling* berfokus pada peningkatan interaksi sosial dan kemampuan berbahasa murid. Secara umum, metode ini dianggap sangat efektif untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, inklusif, dan menyenangkan. Kelebihan pembelajaran *paired storytelling* menurut para ahli adalah :

1. Meningkatkan Partisipasi dan Keaktifan
  - a. Murid memiliki kesempatan lebih banyak untuk berkontribusi dalam kelompok kecilnya daripada di kelompok besar
  - b. Melatih murid untuk menjadi subjek belajar yang aktif dengan tugas-tugas yang sederhana namun terarah
2. Membangun Kerjasama (Kooperatif)
  - a. Mendorong murid untuk saling membantu dan memotivasi satu sama lain agar mendapatkan hasil yang terbaik
  - b. Murid yang lebih terampil bercerita dapat memacu motivasi rekan pasangannya yang kurang percaya diri
  - c. Interaksi dalam kelompok menjadi lebih mudah dijalin karena hanya melibatkan dua orang
3. Mengembangkan Keterampilan Berbahasa secara Utuh
  - a. Berbicara dan Menyimak
 

Melatih kemampuan untuk menyampaikan ide secara lisan dan mendengarkan masukan dari pasangan secara aktif

b. Membaca dan Menulis

Membantu murid mengekspresikan wawasan mereka ke dalam tulisan atau narasi yang terstruktur

c. Kosakata

Memperkaya perbendaharaan kata melalui proses diskusi dan pertukaran informasi

4. Merangsang Kreativitas dan Imajinasi

a. Murid dirangsang untuk mengembangkan pemikiran kreatif dalam mengolah informasi menjadi sebuah cerita yang menarik

b. Membantu murid mengaktifkan skema atau latar belakang pengalaman mereka sehingga materi pelajaran menjadi lebih bermakna

5. Keunggulan Praktis di kelas

a. Mudah Diterapkan

Pembentukan kelompok berpasangan jauh lebih cepat dan mudah dikelola oleh guru dibandingkan dengan kelompok besar

b. Mengurangi Kecemasan

Proses bercerita secara berpasangan dapat membantu murid mengatasi rasa takut atau cemas saat harus berbicara di depan umum.

Berdasarkan uraian di atas, model pembelajaran *Paired Storytelling* dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, gagasan, imajinasi, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan semua itu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

#### 4. Media Pembelajaran Wayang Kartun

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga termasuk komponen penting dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, kemampuan murid, serta dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media pembelajaran sebagai wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi murid untuk belajar lebih banyak, mengetahui apa yang dipelajarinya dengan baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2008).

Menurut Sari dan Wahyuni (2023) media pembelajaran wayang kartun didefinisikan sebagai media visual dua dimensi berbentuk tokoh kartun yang difungsikan sebagai alat peraga interaktif, media ini efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan keterampilan berbicara karena visualnya yang konkret membantu murid dalam memvisualisasikan alur cerita. Nurjanah (2022) mendefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang dimodifikasi dengan unsur modern, tujuannya adalah untuk menarik minat belajar murid agar tidak merasa bosan dengan materi yang bersifat naratif atau sejarah. Sedangkan menurut Puspita et al (2021) media pembelajaran ini merupakan alat bantu pendidikan yang mengintegrasikan seni pertunjukan tradisional dengan karakter kontemporer, beliau menekankan bahwa wayang kartun berfungsi sebagai stimulus imajinasi yang kuat bagi murid SD dalam memahami pesan moral sebuah cerita. Hidayah (2020) menjelaskan wayang kartun sebagai media manipulatif yang

dapat digerakkan yang membantu dalam perkembangan kognitif anak. Indari (2019) wayang kartun dipandang sebagai media penyampai pesan yang efektif.

Wayang kartun dijadikan sebagai media pembelajaran karena media ini sangat menarik dan mudah dalam pembuatannya. Terutama dalam kegiatan menyimak dongeng, dengan wayang kartun cerita yang dibacakan akan lebih menarik sebab alur ceritanya seperti pementasan dalam panggung wayang. Selain itu penggunaan wayang kartun sangatlah praktis dan mudah untuk dipahami murid. Serta dapat dimainkan oleh siapapun juga. Pengertian wayang juga diperkuat dengan pendapat Pasha (2011) yang mendefinisikan wayang sebagai suatu bentuk pertunjukan tradisional yang disajikan oleh seorang dalang, dengan menggunakan boneka atau sejenisnya sebagai alat pertunjukan.

Wayang berfungsi sebagai sarana penerangan, pendidikan dan komunikasi massa yang sangat akrab dengan masyarakat pendukungnya dengan tujuan akhirnya membangun kehidupan berbangsa dan bernegara menuju terwujudnya negara Indonesia yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila. Pengertian kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun dijadikan sebagai alat bantu mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis (Sudjana dan Rivai, 2010).

Menurut Darmawi (2012) wayang kartun banyak digunakan sebagai media kampanye lingkungan ataupun pendidikan lingkungan. Hal ini disebabkan banyak pesan yang dapat dimasukkan dalam kegiatan ini. Proses pewarnaan dalam membuat wayang kartun juga menjadi media pembelajaran, anak dapat belajar

tentang terciptanya warna (selain warna dasar). Salah satu hal penting dalam pementasan wayang adalah cerita. Pada pementasan wayang kartun dapat mengangkat berbagai macam tema, tidak hanya terbatas cerita Ramayana atau Mahabarata, bahkan kita dapat membuatnya sendiri. Jadi cerita wayang kartun sifatnya bebas. Sering kali untuk kebutuhan pendidikan lingkungan, cerita yang diangkat adalah *fabel* dengan tema lingkungan. Penggunaan media wayang kartun sebagai media pembelajaran sangat berarti untuk menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang optimal.

#### **5. Penerapan Model *Paired Storytelling* dengan Media Wayang Kartun**

Dalam pelaksanaannya peneliti memodifikasi sintaks pembelajaran *Paired Storytelling* dengan menggunakan media wayang kartun, sintaks tersebut adalah sebagai berikut.

- a) Murid dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu kelompok pertama dan kelompok kedua.
- b) Sebelum bahan pelajaran diberikan, guru melakukan brainstorming mengenai topik yang akan disampaikan hari ini.
- c) Guru membagi satu bahan cerita menjadi dua bagian (bagian pertama dan kedua).
- d) Bagian pertama cerita diberikan kepada pembaca kelompok pertama, sedangkan pembaca kelompok kedua menerima bagian cerita yang kedua.
- e) Salah seorang pembaca dari kelompok pertama membacakan cerita bagian pertama, sedangkan kelompok kedua menyimak cerita dongeng. Setelah itu, salah seorang pembaca dalam kelompok kedua membacakan cerita bagian kedua, sedangkan kelompok pertama menyimak cerita dongeng.

- f) Guru kembali menceritakan dongeng dengan media wayang kartun.
- g) Setelah cerita selesai dibacakan, murid saling menukarkan kata kunci yang diperoleh secara berpasangan.
- h) Setelah semua kata kunci setiap bagian cerita dicatat, tiap-tiap murid menuliskan cerita yang mereka simak berdasarkan kata kunci yang dicatat.
- i) Setelah cerita selesai dibuat, kemudian murid menjawab soal-soal yang berhubungan dengan cerita yang telah mereka simak, yang dibuat oleh guru dengan teknik 5W+1H.
- j) Murid mengumpulkan jawaban soal dan cerita yang telah mereka susun.
- k) Guru memanggil nama beberapa murid untuk membacakan hasil ceritanya di depan.
- l) Kegiatan diakhiri dengan diskusi mengenai soal-soal yang telah para murid kerjakan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memilih untuk menggunakan model *Paired Storytelling* dengan media wayang kartun karena beberapa kelebihan yaitu:

1) meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran; 2) kelompok model ini cocok untuk tugas sederhana; 3) setiap murid memiliki kesempatan yang lebih banyak untuk berkontribusi dalam kelompoknya; 4) interaksi dalam kelompok mudah dilakukan; 5) pembentukan kelompok menjadi lebih cepat dan mudah.

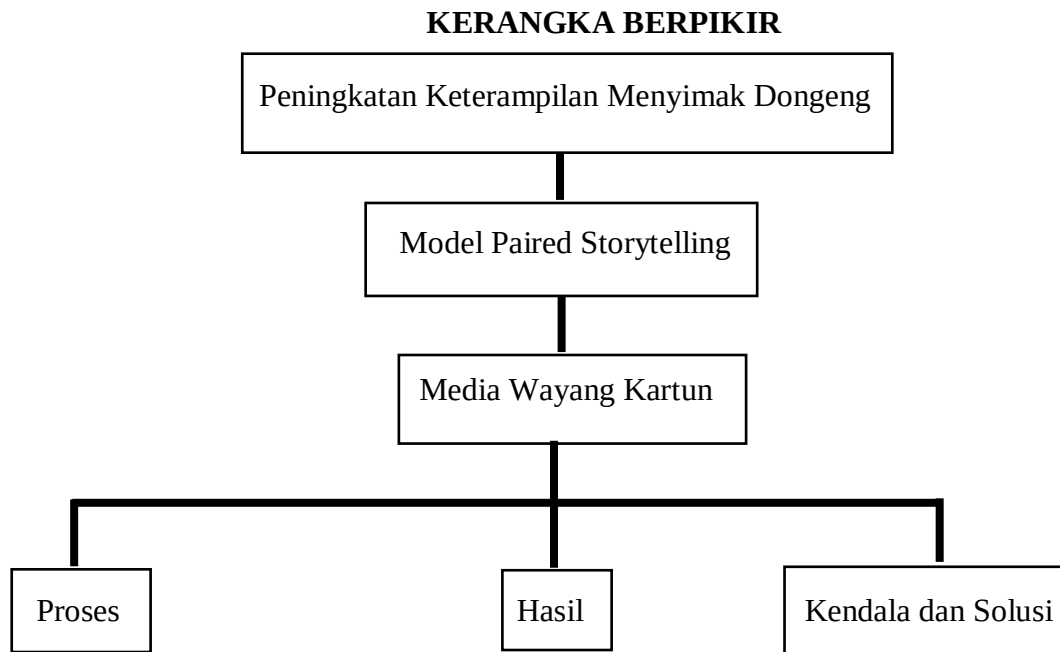
Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran ini juga mempunyai kekurangan yaitu banyak kelompok yang perlu dimonitor karena kelompok berpasangan. Mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan cara guru harus selalu membimbing dan mengawasi jalannya diskusi kelompok. Guru perlu memantau setiap kelompok dengan berkeliling ke tiap-tiap kelompok.

## B. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar khususnya pada aspek keterampilan menyimak guru belum maksimal menerapkan model pembelajaran dan kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga menyebabkan keterampilan menyimak belum tercapai secara optimal. Murid masih takut untuk menyampaikan pendapat, malu bertanya, kurang percaya diri dalam berkomunikasi, serta sulit untuk menyampaikan isi cerita dari dongeng yang disimak. Kekurangmampuan murid dalam menyampaikan isi cerita juga disebabkan karena daya imajinasi murid untuk menangkap penjelasan guru dan konsentrasi murid dalam menyimak suatu cerita secara menyeluruh juga masih rendah. Sehingga cerita yang disampaikan guru tidak dapat diceritakan kembali sepenuhnya oleh murid. Untuk meningkatkan keterampilan menyimak, guru menerapkan model pembelajaran *Paired Storytelling* dengan media wayang kartun.

Melalui *Paired Storytelling* dan wayang kartun, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan nuansa yang menyenangkan karena dilakukan dengan pembelajaran yang inovatif. Murid dituntut memahami dan menguasai materi pelajaran serta terampil menceritakan kembali bahan cerita yang telah disimak/didengar tetapi juga dapat memberi ketertarikan dan suasana menyenangkan. Iklim belajar yang menyenangkan dan menantang harus selalu dibudayakan karena karakteristik murid yang masih ingin bermain walaupun dalam pembelajaran.

Maka melalui penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif diharapkan terjadi perubahan sikap dan hasil belajar murid serta peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan model *Paired Storytelling* dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.



### C. Hipotesis Tindakan

Dengan menggunakan model *Paired Storytelling* berbantuan media wayang kartun dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas murid, dan keterampilan menyimak murid kelas II SD Negeri Sawiji Kecamatan Jogoroto Kabupaten Jombang.

### D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap model pembelajaran *Paired Storytelling* dan media wayang kartun dalam upaya meningkatkan keterampilan menyimak. Hasil penelitian tersebut dilakukan oleh Arini (2011) dengan judul *Penerapan Model Paired Storytelling Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas V SDN Bareng 3 Kota Malang*. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskripsi kualitatif. Analisis data dalam peneliti Arini dilaksanakan dengan satu cara yaitu analisis kualitatif untuk kualitas proses pembelajaran, prestasi belajar murid, daya serap klasikal. Nilai rata-rata mengalami peningkatan pada setiap siklus, yaitu

pada siklus I sebesar 74,19 dengan 1 murid mendapatkan nilai D (kurang), 14 murid mendapatkan nilai C (cukup), dan 5 murid mendapatkan nilai B (baik). Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata murid sebesar 86,48 dengan 1 murid mendapatkan nilai C (cukup), 7 murid mendapatkan nilai C (cukup), dan 12 murid mendapatkan nilai A (sangat baik). Model *Paired Storytelling* dapat meningkatkan aktivitas murid dalam aspek pembelajaran berbahasa. Aktivitas murid terlihat pada kegiatan belajar murid, terjadi kerjasama, keaktifan serta keberanian yang positif. Rata-rata skor aktivitas murid meningkat, pada siklus I yakni 71,09 kemudian rata-rata pada siklus II yakni 78,80. Dari penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model *Paired Storytelling* dapat berjalan dengan baik, dengan menerapkan model ini murid lebih berani dan percaya diri dalam berbicara di depan teman-temannya dan penerapan model *Paired Storytelling* dapat meningkatkan keterampilan menyimak. Hal ini, dapat dilihat dari nilai murid yang semakin meningkat dari belum adanya tindakan hingga dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sugarsih (2010) dengan judul *Peningkatan Pembelajaran Menyimak Cerita Anak Melalui Model Paired Storytelling pada Kelas IIB SDN Golantepus*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan hasil penelitian melalui model Pembelajaran Cerita Berpasangan, keterampilan menyimak murid kelas IIB SDN Golantepus meningkat dari tahap pra tindakan yang menunjukkan persentase keterampilan menyimak yang teraktualisasikan rata-rata 30,9% menjadi 86,7% pada siklus I (meningkat 55,8%). Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan 5,4% menjadi 92,1%. Aktivitas murid

selama pembelajaran dengan menggunakan model Cerita Berpasangan pada siklus I mencapai 71,1% dan meningkat pada siklus II sebesar 6.6% menjadi 77.7%. Kemampuan guru dalam merancang RPP pada siklus I mendapatkan skor 94,1 dan meningkat pada siklus II menjadi 95,5 dengan kualifikasi "Sangat Baik". Kemampuan guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I mendapatkan skor 90,9 dan meningkat pada siklus II menjadi 93,1 dengan kualifikasi "Sangat Baik". Dari data tersebut dapat disimpulkan penerapan pembelajaran melalui model *Paired Storytelling* dapat meningkatkan keterampilan menyimak murid.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suryati (2011) dengan judul *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Penggunaan Wayang Kartun dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN Kauman 3 Malang*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata keterampilan menyimak dongeng dari siklus I dengan nilai 73,19 ke siklus II dengan nilai 79,66 sebesar 6,47%. Sedangkan peningkatan rata-rata menceritakan kembali secara lisan dari siklus I dengan nilai 73,4 ke siklus II dengan nilai 81,81 sebesar 8,41% serta peningkatan hasil belajar dari sebelum tindakan, siklus I dan siklus II, yaitu dari nilai rata-rata kelas sebelum tindakan 62,29 meningkat menjadi 69,97 dan pada siklus II meningkat dengan nilai 82,42, persentase peningkatan nilai rata-rata kelas dari sebelum tindakan ke siklus I sebesar 7,68% dan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,45%, sehingga persentase peningkatan nilai rata-rata kelas dari pra tindakan ke siklus II sebesar 20,13%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan pelaksanaan pembelajaran dengan wayang kartun dengan langkah menunjukkan wayang kartun, tanya jawab, memodelkan, murid menirukan. Penggunaan wayang kartun dapat meningkatkan hasil belajar murid meliputi

keterampilan menyimak, menceritakan kembali dan penguasaan materi. Saran kepada guru agar menggunakan wayang kartun dalam pembelajaran menyimak dongeng.

Dari kebaruan penelitian tersebut didapatkan informasi bahwa model pembelajaran *Paired Storytelling* dapat meningkatkan keterampilan murid dalam pembelajaran. Oleh karena itu hasil penelitian tersebut dapat digunakan sebagai acuan oleh peneliti bahwa penerapan model *Paired Storytelling* merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan menyimak dongeng murid.

