

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran di era Society 5.0 ditandai dengan pembelajaran paralel dengan teknologi yang telah berkembang sangat pesat pada saat itu. Perbaikan di era Society 4.0 hendaknya memungkinkan masyarakat yang lebih kreatif, inovatif dan produktif, mudah beradaptasi dan kompetitif dalam mengembangkan sumber daya pendidikan bagi siswa yang melanjutkan. Dengan berkembangnya teknologi dan informasi, media pendidikan memegang peranan penting dalam menunjang proses belajar mengajar sehingga guru dapat memanfaatkan media pendidikan yang berkembang sebagai alat untuk menyampaikan materi dan memudahkan proses belajar mengajar (Lestari, 2022).

Mengingat perkembangan zaman, keberadaan media pendidikan membuat proses belajar mengajar menjadi semakin intensif, mudah dilakukan dan berperan sangat penting dalam partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan media edukasi yang benar-benar membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, maka siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar, siswa lebih mudah memahami materi, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien serta tujuan pembelajaran mudah tercapai sesuai rencana.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berbagai keperluan dengan adanya informasi dari penuturnya misalnya menyatakan sikap, memberi petunjuk, bersosialisasi, menyapa, memperkenalkan diri, memuji, meminta perhatiannya sebagainya.

Bahasa pada hakikatnya adalah alat komunikasi (Mufid & Doyin, 2017). Keterampilan komunikasi berkaitan erat dengan keterampilan berbahasa. Menurut Saleh & Abdullah (2020) ruang lingkup pengajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar secara umum dikembangkan berdasarkan empat aspek kompetensi, yaitu (1) keterampilan menyimak, (2) keterampilan berbicara, (3) keterampilan membacakan (4) kemampuan menulis. Semua keterampilan berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Keempat keterampilan ini saling bergantung. Keterampilan menyimak menyangkut keterampilan lisan, sedangkan keterampilan membaca berkaitan erat dengan kemampuan menulis.

Kegiatan menyimak bukan sekedar menyimak sesuatu yang formal, misalnya mendengarkan berita. Menyimak juga dapat memahami suatu karya sastra. Menyimak karya sastra bertujuan untuk memahami, mengevaluasi dan menafsirkan apa yang terdapat dalam karya sastra tersebut.

Azzahra, dkk (2023) menjelaskan bahwa keterampilan menyimak merupakan bagian yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa, karena keterampilan menyimak merupakan landasan dalam penguasaan suatu bahasa. Mendengarkan memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari seseorang, baik di rumah maupun di sekolah. Keterampilan menyimak berkembang secara alami sebelum siswa mencapai usia sekolah. Mendengarkan merupakan proses psikomotorik dimana gelombang suara diterima melalui telinga dan impuls dikirim ke otak. Proses ini merupakan awal dari proses interaktif di mana otak merespons impuls dengan mengirimkan serangkaian mekanisme

kognitif dan afektif yang berbeda. Meningkatkan keterampilan mendengarkan juga dapat membantu meningkatkan kualitas keterampilan berbicara seseorang.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 06 Prabumulih pada tanggal 28 Februari 2024. Diketahui bahwa keterampilan menyimak beberapa siswa masih cukup rendah, sehingga mempengaruhi nilai mereka. Khususnya untuk pelajaran bahasa Indonesia melalui cerita fabel. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 75. Bahwasanya dari 25 siswa dikelas, hanya 9 siswa (36%) yang nilainya di atas KKM dan 16 siswa (64%) lainnya nilainya dibawah KKM. Faktanya, pada saat kegiatan mengajar siswa kurang antusias mendengarkan penjelasan guru sehingga sulit memahami isi pelajaran karena beberapa anak sibuk bermain dan berbicara dengan temannya sendiri saat guru sedang menjelaskan. Meskipun guru telah berupaya, namun ada beberapa anak yang tidak mampu menafsirkan materi meskipun guru mengajarkannya dengan metode ceramah.

Permasalahan di kelas ini mungkin berkaitan dengan Teori Belajar Kognitif. Menurut definisi belajar kognitif, yang terpenting adalah pelaksanaan prosesbukan hasil yang dicapai (Wisman, 2020, p. 209). Melihat kenyataan di sekolah, memang pembelajaran yang monoton dapat dengan cepat menimbulkan kebosanan dikalangan siswa.

Oleh karena itu, media yang digunakan oleh guru perlu lebih ditingkatkan. Oleh karena itu peneliti ingin menawarkan solusi dalam proses pembelajaran. Pengajaran memerlukan sumber daya pendidikan yang inovatif menyesuaikan karakteristikperangkat keras agar pembelajaran menjadi lebih

mudah, lebih jelas, lebih menarik dan lebih interaktif. Guru dapat memanfaatkan perangkat yang tersedia di sekolah, seperti penggunaan sebagai alat pembelajaran yang mengandung unsur multimedia audiovisual. Materi dasarnya adalah rangkuman yang tidak hanya dapat dibayangkan, tetapi juga dapat dilihat yang dicapai melalui media audiovisual.

Sebagaimana pendapat Yusantika, Suyitno, & Furaidah (2018, p. 255) pada penelitiannya menjelaskan bahwa pembelajaran melalui audiovisual mengoptimalkan peran motivasi guru yang dibuktikan dengan perhatian dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses mendengarkan selama penelitian. Para siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti mengamati, menemukan, memberi saran, mendengarkan dan bertukar pendapat dengan siswa. Hal lain berkat penggunaan sarana audiovisual. Untuk itu peneliti ingin menggunakan media audiovisual yang dapat memotivasi siswa untuk mendengarkan karena mempunyai kemampuan untuk membuat siswa berpikir. Penggunaannya sebagai bahan ajar pasti akan menarik perhatian siswa sehingga mereka dapat lebih berkonsentrasi mendengarkan dan memahami materi pelajaran.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Yusantika, Suyitno, & Furaidah(2018, hal. 257) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap kemampuan siswa dalam menyimak cerita rakyat yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata (*mean*) pada saat *pretest* 66,38 dengan standart deviasi 5,225, sedangkan pada saat

posttest rata-rata (*mean*) meningkat menjadi 79,92 dengan standart deviasi sebesar 4,233.

Dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang besar terhadap rangsangan siswa, dan salah satunya adalah penggunaan audiovisual yang sekaligus menampilkan pesan atau informasi melalui gambar dan suara. Dengan menggunakan media audiovisual, siswa lebih fokus mendengarkan cerita dan menunjukkan kreativitas yang tinggi.

Dari penjelasan yang disampaikan di atas, peneliti tertarik ingin melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Fabel Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD”**. Yang menjadi alasan buat dilakukannya penggunaan media audiovisual ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa terhadap media yang memiliki tampilan berupa video yang mengandung unsur suara dan gambar serta dengan adanya penggunaan media audiovisual ini dapat memberikan dampak yang sangat baik kepada siswa didalam proses pembelajaran seperti meningkatkan keaktifan dan keterampilan menyimak, menarik minat belajar siswa dan lain-lain.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya keterampilan menyimak siswa khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia pada cerita fabel yang berkaitan dengan keadaan cuaca, hal ini disebabkan oleh ketidaksesuaian media yang digunakan guru.
2. Sarana atau media yang digunakan guru belum maksimal, sehingga siswa cenderung lebih pasif dan kurang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti mencoba membatasi pokok permasalahan yang harus terfokus dan sejalan dengan tujuan yang ingin dicapai. Batasan masalah penelitian ini adalah:

- a) Ruang lingkup penelitian hanya terfokus pada pengaruh media audiovisual. Dalam hal ini, media yang digunakan yaitu berupa video pembelajaran cerita fabel yang berkaitan dengan keadaan cuaca dari *Youtube* yang berjudul “Tetesan Air Hujan” berdurasi 8 menit yang diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa.
- b) Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada Tema 5 Subtema 1 – Keadaan Cuaca
- c) Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 06 Prabumulih

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan lingkup masalah diatas, dapat diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: **“Apakah ada pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menyimak cerita fabel pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas III SD Negeri 06 Prabumulih?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media audiovisual terhadap keterampilan menyimak cerita fabel siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 06 Prabumulih.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media audiovisual terhadap keterampilan menyimak siswa serta diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

4.2.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan menyimak cerita fabel yang berkaitan dengan keadaan cuaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia melalui media audiovisual.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai materi dan membantu memperbaiki keterampilan menyimak siswa.

c. Bagi Sekolah Dasar

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam memanfaatkan teknologi pendidikan terutama video *youtube* untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa serta sebagai bahan pengetahuan dan informasi yang dapat dijadikan bahan ajar alternatif di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dan menambah referensi bagi peneliti selanjutnya terhadap penelitian yang relevan sesuai topik permasalahan.