

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan formal untuk anak-anak. Anak-anak mulai mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki sejak SD. Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah adalah pembelajaran berbahasa. Pembelajaran bahasa diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Namun untuk mampu berkomunikasi dengan baik, siswa harus memiliki keterampilan berbahasa<sup>1</sup>. Keterampilan berbahasa memiliki empat aspek, yaitu: 1) Keterampilan menyimak, 2) Keterampilan berbicara, 3) Keterampilan membaca, dan 4) Keterampilan menulis.

Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting untuk ditanamkan pada siswa SD saat kegiatan belajar mengajar adalah keterampilan menyimak. Keberhasilan menyimak di sekolah dasar (SD) dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya seperti berbicara, membaca, dan menulis.<sup>2</sup> Oleh karena itu, agar siswa SD memiliki keterampilan berbahasa lainnya, maka diperlukan keterampilan menyimak dengan baik apa yang diajarkan oleh guru. Adanya hubungan antar keterampilan berbahasa tersebut juga ditunjukkan pada teori milik Tompkins dan Hoskisson yang menyatakan bahwa ketidaklancaran dalam menguasai kemampuan berbahasa lisan (menyimak dan berbicara) akan menyebabkan ketidaklancaran dalam menguasai kemampuan berbahasa tulis (membaca dan menulis).<sup>3</sup>

Capaian pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam hal menyimak di kelas II SD yaitu peserta didik mampu bersikap menjadi

---

<sup>1</sup> I Wayan Jatiyasa. Pengajaran Keterampilan Menyimak di Sekolah Dasar. *Jurnal Lampuhyang*. 2012, 3(2), hlm. 58.

<sup>2</sup> H. G Tarigan, *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2018), hlm. 30.

<sup>3</sup> Dewi Rahmawati Noerjannah, *Kesulitan Menyimak Siswa Kelas Rendah Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 2020, (<http://eprints.ums.ac.id/86352/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>), hlm. 2. Diunduh tanggal 11 September 2021.

pendengar yang penuh perhatian. Peserta didik menunjukkan minat pada tuturan yang didengar serta mampu memahami pesan lisan dan informasi dari media audio visual, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), instruksi lisan, dan percakapan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi.<sup>4</sup>

Media pembelajaran dengan menggunakan film animasi merupakan teknologi atau alat pembelajaran yang menampilkan suara (audio) dan gambar (visual) sekaligus melalui aplikasi digital maupun gadget dan diyakini dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Media audiovisual juga sering disebut video pembelajaran yang berisi materi dalam bentuk gambar dan suara. Video tersebut dapat memancing siswa untuk menyimak materi dari apa yang didengar dan dilihat sehingga dapat cepat menangkap materi yang disampaikan.<sup>5</sup> Beberapa studi juga menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan proses belajar-mengajar, motivasi siswa, keterlibatan, dan prestasi akademik.<sup>6</sup>

Pembelajaran menyimak cerita hingga saat ini masih menghadapi berbagai masalah, peserta didik dalam proses pembelajaran biasanya dipaksa untuk menghafal informasi, diminta untuk mengingat dan menimbun informasi tanpa dituntut untuk memahami isi informasi. Peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga pada evaluasi pembelajaran peserta didik tidak dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kondisi peserta didik dalam pembelajaran menyimak saat ini cukup memprihatinkan, pembelajaran menyimak menjadi hal yang tidak diperhitungkan dan tidak dianggap penting dibandingkan dengan pembelajaran berbahasa lainnya.<sup>7</sup> Dalam kegiatan di kelas, menyimak sudah

---

<sup>4</sup> Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.

<sup>5</sup> Neli Karomah, *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Toontastic 3d Pada Materi Pencemaran Lingkungan*. 2021, (<http://digilib.uinsgd.ac.id/46677/>), Diunduh tanggal 08 Maret 2022.

<sup>6</sup> Desy Safitri dan Ika Lestari. Web-Based Animation Video for Student Environmental Education at Elementary Schools. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. 15(11), 2021, p. 68.

<sup>7</sup> Dadan Djuanda, *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, (Bandung: Pustaka Latifah, 2008), hlm. 54.

menjadi bagian dari pembelajaran bahasa. Namun dalam praktek pembelajarannya di kelas, menyimak sering tidak dianggap sebagai pembelajaran yang perlu persiapan ataupun direncanakan. Atau pembelajaran menyimak hanya sebagai bagian dari kegiatan mendengarkan teks bacaan yang dibaca nyaring tanpa persiapan dan penilaian yang terencana. Dengan kata lain, pembelajaran menyimak belum terlaksana dengan maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN Pondok Labu 11, kesulitan yang dialami siswa kelas II SD dalam menyimak cerita dongeng yaitu siswa masih kesulitan dalam menjawab pertanyaan terkait judul, tokoh, sifat-sifat tokoh, tempat terjadinya cerita (latar), dan amanat dalam cerita. Dari beberapa kesulitan yang dialami siswa, ada faktor yang melatarbelakangi hal tersebut. Penyebab terjadinya kesulitan yang dialami siswa kelas II SD, yaitu kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan, sehingga siswa mudah bosan dan sulit berkonsentrasi terhadap simakan cerita dalam dongeng tersebut. Ada juga siswa yang terlihat seperti menyimak tapi ketika ditanya tentang unsur-unsur dalam cerita dongeng pada cerita yang telah dibahas, siswa tersebut tidak paham. Dalam hal ini, menyimak cerita-cerita, drama, ataupun dongeng termasuk ke dalam jenis menyimak apresiatif. Menyimak apresiatif mencakup dua hal yaitu pertama menyimak musik, puisi, membaca bersama, atau drama yang terdengar pada radio atau rekaman-rekaman. Kedua menikmati cerita-cerita, puisi, teka-teki, dan lakon-lakon yang diceritakan oleh guru atau para siswa.

Oleh karena itu, inovasi media yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk mengatasi kesulitan/kelemahan siswa kelas II SD dalam menyimak cerita dongeng adalah dengan mengembangkan sebuah media film animasi berbasis aplikasi *toontastic*. Langkah-langkah inovasi media yang akan dikembangkan yakni sebagai berikut: Peneliti akan memasukkan materi terkait dongeng fabel sebelum film animasi ditayangkan. Kemudian, bagi siswa kelas II SD yang masih kesulitan dalam mengingat judul cerita dongeng nantinya di dalam film animasi *toontastic* tersebut peneliti menyisipkan judul cerita di pojok

kanan atas dalam setiap *scene* film animasi. Lalu, bagi siswa kelas II SD yang masih kesulitan dalam mengingat nama tokoh dalam cerita dongeng nantinya di dalam media film animasi *toontastic* tersebut *credit title* dimasukkan di akhir film animasi, agar siswa kelas II SD masih dapat mengingat siapa saja tokoh yang terdapat dalam film animasi tersebut. Selanjutnya, bagi siswa kelas II SD yang masih kesulitan dalam mengidentifikasi sifat-sifat tokoh dan latar cerita nantinya di dalam film animasi tersebut narasi dalam cerita dongeng terkait sifat tokoh dan latar cerita lebih diperjelas lagi dan bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas II SD supaya siswa paham dengan sifat-sifat tokoh dan latar cerita yang terdapat dalam cerita dongeng. Terakhir, bagi siswa kelas II SD yang masih kesulitan dalam memahami amanat dalam cerita dongeng nantinya di akhir film animasi tersebut disisipkan pesan moral dalam cerita dongeng tersebut.

Media yang banyak digunakan oleh guru kelas II SD dalam pembelajaran menyimak cerita dongeng yaitu buku, audio (sumber *youtube*), dan buku cerita bergambar. Adapun kelemahan dalam penggunaan media buku sekolah, audio, dan buku cerita bergambar yaitu kelemahan dalam media buku sekolah, siswa cenderung bosan dengan cerita yang terdapat di buku paket atau buku sekolah karena hanya terdapat satu gambar dengan tulisan yang panjang. Sedangkan media audio kelemahannya adalah penyajian cerita dengan suara hanya mengandalkan salah satu dari kelima indera dan kelemahan dari buku cerita bergambar yaitu gambar hanya menekankan persepsi indera mata, gambar yang terlalu kompleks juga kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan ukuran buku cerita gambar sangat terbatas untuk kelompok besar.<sup>8</sup>

Dalam hal ini, peneliti memilih untuk mengembangkan media audio visual yaitu media film animasi karena masih belum banyak peneliti yang mengembangkan sebuah film animasi berbasis aplikasi *toontastic* yang

---

<sup>8</sup> Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 31.

terdapat dalam pembelajaran menyimak. Peneliti mengambil tema kebersamaan sebagai latar belakang cerita. Kebaruan dalam penelitian ini yaitu film animasi tersebut berisi materi atau cerita yang sesuai dengan indikator pembelajaran menyimak dan film animasi berbasis aplikasi *toontastic* ini dikembangkan secara digital.

Adapun kelebihan yang terdapat dalam media film animasi *toontastic* yaitu menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika diperlukan. Selain dapat mendorong dan meningkatkan motivasi, media film animasi dapat menanamkan sikap dan segi afektif lainnya. Maka dari itu peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi *Toontastic 3D* dalam proses media pembelajaran berbasis audio visual.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, peneliti mendapat informasi bahwa dari 30 siswa hanya 10-15 siswa yang baru bisa menyimak secara baik dan benar. Jadi, dapat dikatakan tingkat kemampuan menyimak di kelas II masih terbilang rendah. Oleh karena itu, terdapat urgensi penelitian untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa, sehingga peneliti perlu mengembangkan media film animasi berbasis aplikasi *toontastic*.

*Toontastic* adalah *software* yang dibuat oleh *google* tidak berbayar dan tidak menampilkan iklan. Aplikasi ini dapat diinstal dengan mudah melalui *playstore*. Aplikasi ini merupakan aplikasi pembuat video animasi 3d yang didesain khusus untuk anak-anak, sehingga dapat menstimulus kreatifitas siswa. Aplikasi ini juga menyajikan animasi karakter yang menarik serta dapat memodifikasi latar animasi dengan gambar yang dibuat sekreatif mungkin oleh pengguna aplikasi *Toontastic*. Aplikasi *toontastic* di Indonesia sendiri belum begitu populer digunakan sebagai media pembelajaran dan belum begitu luas, hanya sebagian yang melakukan penelitiannya. *Toontastic 3d* sudah banyak digunakan dan populer di luar negeri sebagai media pembelajaran baik daring maupun tatap muka.<sup>9</sup> Media film animasi *toontastic* ini dikatakan dapat

---

<sup>9</sup> Natalia Kucirkova. Children's agency by design: Design parameters for personalization in story-making apps. *International Journal of Child-Computer Interaction* 21. 2019, pp. 112-120.

memudahkan siswa dalam kemampuan menyimak cerita dongeng karena media film animasi akan disesuaikan dengan langkah-langkah inovasi media yang nantinya akan dikembangkan.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan menyimak apresiatif siswa masih rendah.
2. Penggunaan media pembelajaran menyimak apresiatif yang kurang menarik dan efektif.
3. Siswa tidak dapat menjawab pertanyaan terkait bahan simakan karena sulit berkonsentrasi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini diarahkan pada pengembangan dan kelayakan media film animasi berbasis aplikasi *toontastic* dalam pembelajaran menyimak siswa kelas II sekolah dasar.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancangan dalam pengembangan media film animasi berbasis aplikasi *toontastic* dalam pembelajaran menyimak siswa kelas II sekolah dasar?
2. Apakah media film animasi berbasis aplikasi *toontastic* layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak siswa kelas II sekolah dasar?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan, penelitian ini diharapkan bisa memberikan beberapa manfaat, baik secara teoretis ataupun praktis, yaitu:

1. Secara Teoretis,
  - a. Menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media film animasi berbasis aplikasi *toontastic*.

- b. Sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang.
- c. Berkontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pengembangan media pembelajaran.

2. Secara Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan bisa memberikan manfaat :

a. Bagi guru,

- 1) Dapat memberikan motivasi terhadap guru agar dapat berkreasi dalam mengembangkan media belajar terutama pada pembelajaran menyimak.
- 2) Dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dengan menggunakan media film animasi, sehingga suasana kelas tidak membosankan saat guru bercerita atau mendongeng.

b. Bagi peserta didik,

Pengembangan media ini diharapkan bisa menciptakan keefektifan murid selama kegiatan belajar mengajar dan menarik perhatian peserta didik agar bisa menumbuhkan minat belajar dalam pembelajaran menyimak.

c. Bagi peneliti selanjutnya.

Penelitian ini dapat memberikan masukan dan dapat dijadikan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.