

BAB 1

LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan menyimak merupakan suatu kemampuan dengan proses mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi, dan mereaksi bahan simakan sehingga dapat mengungkapkan makna yang terkandung di dalamnya baik yang tersurat maupun tersirat (Massitoh, n.d. 2022). Hal itu senada juga dikemukakan oleh Tarigan (2015) bahwasanya menurutnya menyimak adalah proses mendengarkan lambang-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.

Menyimak adalah bagian penting dalam membangun hubungan yang baik dengan orang lain, yang berguna untuk melakukan keterlibatan langsung secara individu maupun kelompok. Anak dikategorikan aktif dalam menyimak apabila mampu merespons dan menaruh perhatian pada ujaran yang mereka dengar (Ariawan.,2019). Tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam aspek menerima bahasa (reseptif) ialah anak yang mampu menyimak perkataan orang lain, mengerti beberapa perintah secara bersamaan, menjawab pertanyaan sesuai pernyataan (Sulaiman., 2019).

Menyimak merupakan kunci utama pembelajaran di semua jenjang pendidikan. Memahami pikiran utama, menyadari detail tertentu, dan membentuk interpretasi merupakan beberapa tujuan yang dicapai dengan menyimak (Edward., 2020). Kemampuan menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan dengan keahlian yang lebih mengarahkan kepada tingkatan konsentrasi penuh terhadap suatu objek yang mereka dengar melalui bahasa lisan (Eleanor., 2020). Oleh karena itu peserta didik perlu mengembangkan keterampilan menyimak mereka dengan baik. Sesuai dengan anjuran agama islam yang terdapat dalam Surah Al-Alaq (96:1-5)."

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Mulia, yang mengajarkan dengan perantaraan kalam (pena), yang mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya." (QS. Al-Alaq: 1-5).

Ayat di atas telah menekankan kita betapa pentingnya membaca dan belajar, yang merupakan inti dari keterampilan menyimak. Seorang pelajar harus memiliki kemampuan untuk mendengarkan dan memahami ilmu yang disampaikan kepadanya. Ilmu yang Allah ajarkan melalui wahyu dan pena menjadi kunci untuk membuka pengetahuan yang belum diketahui. Bagi seorang pelajar, kemampuan untuk menerima dan menyimak dengan baik adalah langkah pertama menuju pengetahuan.

Adapun hadits shahih yang berkenaan dengan menyimak sebagai salah satu sarana untuk meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT, yaitu Hadis Riwayat Abu Hurairah yang berbunyi :

"Ketika Rasulullah SAW berbicara, beliau memperhatikan orang-orang yang mendengarkan. Beliau bersabda, 'Sampaikanlah dariku walaupun satu ayat.'" Dalam Hadis tersebut menekankan pentingnya mendengarkan dengan baik agar kita bisa menyampaikan informasi dan pelajaran yang benar kepada orang lain.

Dari penjelasan ayat al-quran, hadits serta beberapa pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwasanya keterampilan menyimak merupakan proses mendengarkan, mengidentifikasi, menginterpretasi, dan memberikan reaksi terhadap informasi yang diterima melalui ujaran. Proses ini tidak hanya mencakup mendengarkan secara fisik, tetapi juga memahami makna yang tersirat dan tersurat dari komunikasi yang disampaikan. Menyimak melibatkan perhatian penuh, pemahaman, serta interpretasi terhadap pesan yang ingin disampaikan oleh pembicara. Selain itu, kemampuan ini juga berperan penting dalam membangun hubungan yang baik, baik secara individu maupun kelompok. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan menyimak menjadi kunci dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, karena kemampuan ini

memungkinkan individu untuk memahami informasi dengan lebih efektif dan menyeluruh.

Pada faktanya yang terjadi di sekolah-sekolah di Indonesia, masih banyak tantangan yang dihadapi siswa Indonesia tentang kemampuan menyimak saat ini, hal ini dibuktikan dari penelitian yang dilakukan oleh Massitoh (2021), tentang rendahnya kemampuan menyimak di sekolah dasar yang berpengaruh kepada kemampuan lainnya, Ini terlihat jelas pada anak-anak yang cenderung lebih senang berbincang dengan teman di samping mereka daripada mendengarkan pengajar. Selain itu, banyak di antara mereka kesulitan untuk mempertahankan perhatian mereka pada kisah yang diceritakan oleh pengajar, sehingga pada akhir pelajaran, ketika pengajar menanyakan tentang materi yang telah diajarkan, banyak anak yang tidak bisa memberikan jawaban. (Nugraha., S 2021).

Rendahnya tingkat kemampuan menyimak anak pada dasarnya disebabkan oleh dua hal yaitu faktor dari dalam diri anak itu sendiri, seperti minat dan motivasi anak dalam belajar kurang, anak masih sulit untuk mendengarkan dengan penuh perhatian, terlihat anak mudah bosan pada saat belajar mengajar berlangsung, tidak memperdulikan perintah yang disampaikan oleh guru. Sementara itu, hal-hal dari luar yang memengaruhi anak adalah bahwa pembelajaran kemampuan mendengar anak belum maksimal sebab guru belum menerapkan cara pembelajaran yang baru dan kreatif, serta para guru kurang memperhatikan kemajuan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak. (Ali., 2022).

Hal ini juga selaras dengan hasil observasi lapangan dan wawancara peneliti dengan guru di MI AL-WASHLIYAH PERBUTULAN, yang menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang kemampuan menyimaknya perlu ditingkatkan. Hal ini tercermin dari proses pengerjaan soal, dimana beberapa siswa masih tidak bisa membedakan antara tema dengan judul cerita. tidak mencantumkan informasi mengenai hal-hal yang diketahui, tidak menuliskan hal-hal yang ditanyakan, tidak menunjukkan, serta tidak mencantumkan kesimpulan pada akhir penyelesaian soal, hal

tersebut juga sejalan dengan pernyataan guru ketika sedang melakukan wawancara dimana dikatakan bahwa nilai KKM siswa yang rata-rata nilainya adalah 65 sedangkan nilai KKM adalah 75. Hal ini mengindikasikan adanya permasalahan terhadap indikator keterampilan menyimak siswa. Situasi ini disebabkan oleh sulitnya peserta didik dalam memahami materi, khususnya pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Dampak apabila permasalahan tersebut tidak segera diatasi diantaranya adalah Siswa yang tidak mampu menyimak dengan baik akan kesulitan untuk memahami materi pelajaran, yang dapat mengakibatkan nilai rendah dan ketertinggalan dalam pembelajaran. Selain itu, keterampilan menyimak yang lemah juga dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan guru, dan hal itu bisa berdampak pada hubungan social mereka (Nugraha., S 2021).

Salah satu solusi untuk mengatasinya adalah dapat menggunakan media pembelajaran yang interaktif (Widiasturi, 2023). Terdapat beberapa media interaktif yang bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa diantaranya menurut Apreasta (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbantu macromedia flash dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Kemudian menurut Permatasari (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran TV putar dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyimak. Media ini juga dapat menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan realistik. Menurut Charty (2021) Hal ini terbukti dari peserta lebih suka mendengarkan penjelasan dari peneliti ketika menggunakan media Kahoot dibandingkan ketika peneliti menjelaskan di papan tulis.

Media pembelajaran interaktif lainnya yang bisa dimanfaatkan untuk memperbaiki kemampuan mendengarkan adalah video animasi. Dengan adanya video animasi dalam proses belajar, siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan oleh guru, sebab video animasi dapat meningkatkan minat mereka untuk belajar. Manfaat lain dari penggunaan video animasi adalah membantu guru dalam menyampaikan materi, merangsang

imajinasi siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan mempermudah siswa mengingat materi karena disajikan dengan animasi (Dewayanti et al., 2023).

Sebagai solusi alternatif untuk permasalahan yang ada, dipilihlah penggunaan video animasi yang berfokus pada kearifan lokal sebagai bahan pembelajaran, yang tentunya merupakan bentuk media digital. Dengan semakin berkembangnya teknologi di abad 21 ini, dunia pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan kemajuan yang ada. Salah satu perubahan tersebut dapat terjadi melalui materi yang diajarkan oleh guru. Bahan ajar sangat penting karena berperan sebagai salah satu faktor utama dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan materi digital di tingkat sekolah dasar juga bisa dianggap sebagai penerapan metode pembelajaran yang inovatif. (Adventyana, 2023).

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Novianti (2022) yang Berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas 1 SD” sukses mengembangkan media video animasi tersebut. Dan berdasarkan hasil kevalidan, keefektifan sebesar 100% dan 96% dan dapat dikatakan bahwa media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti tersebut sangat efektif, sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita siswa sekolah dasar.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mashuri (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V” Penelitian ini berawal dari masalah yang ditemukan di SDN Babat Jerawat II. Hasil observasi menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu permasalahan yang ada. Karya penelitian ini disusun dengan tujuan: (1) menciptakan produk berupa media pembelajaran berbentuk video animasi untuk murid kelas V SD. (2) mengevaluasi kelayakan media pembelajaran video animasi melalui validasi oleh pakar materi, pakar media, guru, dan respon dari siswa. (3) menilai efektivitas media video animasi. Subjek dalam uji coba ini adalah

siswa kelas V SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE, meliputi tahap *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluation*. Dan berdasarkan hasil kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dapat dikatakan bahwa media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti tersebut sangat efektif, sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nisa (2024) dengan judul *“THE EFFECT OF USING VIDEO ANIMATION TOWARD STUDENTS’ LISTENING SKILLS”* Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan video animasi terhadap keterampilan menyimak siswa kelas X semester X SMKN 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2023/2024. Populasi penelitian ini adalah kelas X SMKN 2 Bandar Lampung. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, yang dilakukan pada dua kelas. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen tes yaitu *pretest* dan *posttest* dengan soal pilihan ganda. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan video animasi terhadap kemampuan menyimak siswa kelas X semester X SMKN 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sartika (2021) dengan judul *“DEVELOPING OF TEACHING MATERIALS: USING ANIMATION MEDIA TO LEARNING ENGLISH VOCABULARY FOR EARLY CHILDHOOD”* Penelitian ini menggunakan analisis dokumen sebagai cara utama untuk menghasilkan argumen dalam artikel ini, seperti dokumen, artikel, dan buku Pengajaran Bahasa Inggris, dan artikel dokumen dari publikasi online nasional dan internasional. Berdasarkan penelitian, dapat terlihat bahwa perangkat lunak gambar bergerak yang hidup berkontribusi terhadap penguasaan kosakata siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat dengan mudah mengenali kata-kata yang diberikan karena mereka belajar dengan menggunakan video animasi karena mereka tidak hanya dapat menampilkan kata-kata tertulis tetapi juga gambar.

Meskipun telah banyak penelitian yang meneliti efektivitas media video animasi dalam pembelajaran, belum ada penelitian secara spesifik mengkaji bagaimana video animasi yang dapat dimodifikasi dengan kearifan lokal khususnya kearifan lokal di daerah Cirebon dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Tujuannya adalah mengembangkan media pembelajaran video animasi 3D berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Peneliti berharap dari tujuan tersebut pelaksanaan penelitian dapat berjalan sebagaimana mestinya.

MI Al-Washliyah Perbutulan merupakan Madrasah Ibtidaiyah yang berbasis swasta yang terletak di JL. Fatahillah No. 20, Perbutulan, Kec. Sumber, Kab. Cirebon kelas IV A yang terdiri dari 28 siswa. Permasalahan yang ada dikelas IV A didasari dari hasil pengamatan dan wawancara oleh guru kelas IV A yakni : Masih ditemukan permasalahan dalam meningkatkan kemampuan menyimak siswa kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan bervariasi. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum menggunakan media. Untuk mengatasi hal tersebut, dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak cerita siswa di MI AL-WASHLIYAH PERBUTULAN maka kiranya perlu variasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI 3D UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK SISWA DI MI”**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut;

B. Identifikasi Masalah

Jenis permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak kesulitan dalam meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Sulitnya peserta didik dalam memahami materi, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Kurang fokusnya peserta didik saat belajar.

C. Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian dan mencapai tujuan penelitian dengan lebih efisien, pembatasan masalah sangatlah penting. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis akan membatasi masalah pada:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media pembelajaran video animasi 3D
2. Penelitian ini dibatasi pada materi Cerpen kelas IV Sekolah Dasar.
3. Kemampuan menyimak siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasar dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi 3D untuk siswa kelas IV MI ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi 3D untuk siswa kelas IV MI ?
3. Bagaimana peningkatkan kemampuan menyimak cerita siswa kelas IV MI melalui media pembelajaran video animasi 3D ?

E. Tujuan Penelitian

Ditinjau pada rumusan masalah diatas didapat tujuan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk pengembangan media pembelajaran animasi untuk cerita siswa MI.

2. Untuk melihat kelayakan media pembelajaran video animasi cerita siswa di MI.
3. Untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita siswa di MI.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, berikut adalah harapan peneliti untuk berbagai pihak tersebut:

1. Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video Animasi 3D diharapkan bisa memberikan kemudahan untuk guru dalam merencanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif. Selain itu, media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video Animasi 3D juga diharapkan bisa memberikan pemahaman baru untuk guru tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Saat digunakannya media media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis video Animasi 3D diharapkan bisa mendukung dan menciptakan kembali suasana belajar yang kondusif dan interaktif hingga melancarkan kegunaan teknologi menjadi alat belajar modern yang sesuai dengan tuntutan zaman.

3. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman untuk peneliti sekaligus sebagai bahan referensi peneliti lain dengan objek kajian yang sama.