BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar Bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap (Ali, 2020). Dalam praktiknya, pembelajaran ini tidak hanya menekankan aturan kebahasaan, tetapi juga bagaimana siswa dapat menggunakan bahasa untuk memahami bacaan, menyimak informasi, berbicara dengan percaya diri, serta menulis gagasan secara runtut.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar saat ini mengacu pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pengembangan kompetensi berbahasa peserta didik secara utuh dan kontekstual. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada penguatan keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (M. Miftahurrozak, 2024).

Pada dasarnya, terdapat empat kemampuan berbahasa yang perlu dikuasai, yakni kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan tersebut saling melengkapi dan menjadi unsur penting dalam proses komunikasi. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan yang berlangsung melalui proses yang cukup rumit. Proses ini mencakup kegiatan mendengar, memahami, serta menafsirkan bunyi-bunyi yang dikenali, kemudian memberi makna terhadap bunyi tersebut dan akhirnya memberikan tanggapan (M. Irvan, 2020).

Terkait dengan kemampuan menyimak di kelas II, pada Bab 5 Bahasa Indonesia siswa mulai diperkenalkan pada materi cerita fabel. Melalui materi ini, siswa diharapkan mampu memahami isi cerita yang disampaikan guru mengenali tokoh dan sifatnya, latar, alur, tema, serta menangkap pesan moral yang terdapat dalam cerita. Kegiatan menyimak fabel sesungguhnya berhubungan dengan kemampuan reseptif siswa, terutama dalam menerima, menafsirkan, dan memahami informasi yang disampaikan secara lisan. Dalam proses ini, guru berperan sebagai penyampai pesan, sedangkan siswa menjadi penerima pesan yang harus berusaha mengikuti alur cerita.

Namun dalam pelaksanaannya di sekolah, pembelajaran dan penilaian keterampilan menyimak masih kurang mendapatkan perhatian dibandingkan keterampilan berbahasa lainnya. Hasil wawancara dengan guru wali kelas II A sebagai berikut: “Di semester 1 materi belum berfokus pada cerita fabel, karena materi tersebut baru muncul di semester 2. Jadi, selama ini saya hanya sesekali membacakan cerita sederhana menggunakan media gambar aja. Anak-anak juga masih suka kurang memperhatikan kalau ceritanya agak panjang, ada yang mengobrol ada yang bermain main jadi mereka sering lupa lagi isi ceritanya. Kalo media kaya boneka tangan belum pernah saya coba sih dalam pembelajaran” (Wawancara NN, 02 Desember 2025).

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas II SD Negeri 4 Kuningan pada hari selasa, 2 Desember 2025 diketahui bahwa pada semester 1 pembelajaran menyimak belum berfokus pada materi cerita fabel karena materi tersebut baru muncul pada Bab 5 di semester 2. Selama ini, guru hanya sesekali membacakan cerita sederhana menggunakan media gambar sebagai pendukung, namun belum ada kegiatan menyimak yang dirancang secara khusus untuk melatih pemahaman siswa terhadap cerita fabel. Guru juga menyampaikan bahwa kemampuan menyimak siswa masih tergolong rendah beberapa siswa tampak sulit mempertahankan perhatian, mengikuti alur cerita, dan mengingat kembali isi cerita yang dibacakan. Media yang lebih variatif seperti boneka tangan belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru juga belum

melakukan variasi pembelajaran menyimak cerita dengan media yang lain, seperti boneka tangan.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterampilan menyimak siswa, terutama saat mengikuti pembelajaran yang memuat penjelasan lisan. Berdasarkan data penilaian yang diperoleh, dari 22 siswa terdapat 14 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM dengan rentang nilai sekitar 50–70, sedangkan 8 siswa telah mencapai nilai di atas KKM dengan rentang 75–90. Secara persentase, sekitar 63,6% siswa belum mencapai ketuntasan, sementara 36,4% siswa telah memenuhi ketuntasan. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa belum berkembang secara optimal.

Keterampilan menyimak dapat dijelaskan melalui Teori Konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dan rangsangan konkret sehingga materi yang disajikan secara nyata lebih mudah diproses dan dimaknai oleh anak (Ismail, 2020). Selain itu, perspektif *Cognitive Load Theory* menegaskan bahwa efektivitas pemrosesan informasi lisan sangat dipengaruhi oleh beban kognitif yang diterima siswa. Ketika materi lisan disertai rangsangan konkret dan desain instruksional yang mengurangi beban ekstrinsik kapasitas memori kerja siswa dapat difokuskan pada pemahaman isi (germane load) sehingga proses menyimak menjadi lebih efisien dan bermakna (Sari et al., 2025). Oleh karena itu, penggunaan media konkret seperti boneka tangan masuk akal secara teoritis karena sekaligus menyesuaikan penyajian materi dengan tahap perkembangan kognitif anak dan membantu mengelola beban kognitif sehingga mendukung pemahaman alur, tokoh, dan pesan dalam cerita.

Keterampilan menyimak merupakan kegiatan mendengar bunyi-bunyi bahasa secara cermat dan penuh perhatian untuk memperoleh informasi, memahami pesan atau isi, serta menggali makna yang disampaikan pembicara melalui tuturan tersebut (Ernawati & Rasna, 2020). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, membantu mereka

memfokuskan pendengaran, serta mempermudah proses memahami makna tuturan secara lebih konkret.

Solusi yang dapat digunakan adalah penggunaan media boneka tangan karena dapat menghadirkan tokoh-tokoh dalam cerita secara visual, ekspresif, dan interaktif. Melalui gerakan dan karakter yang ditampilkan, boneka tangan mampu membangkitkan imajinasi siswa, meningkatkan fokus pendengaran, serta membantu mereka mengikuti alur cerita dengan lebih mudah. Menurut Tomkniss dan Horkisson dalam (Afrianto & Ash-Shiddiqy, 2020) mengungkapkan bahwa boneka sederhana dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan dramatiknya. Penggunaan media boneka tangan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bernalar, berimajinasi, serta membangun konsep mengenai objek-objek di sekitarnya. Sejalan dengan itu, penggunaan boneka tangan dalam kegiatan menyimak cerita dapat berfungsi untuk memperjelas gambaran tokoh dan karakter melalui gerakan, dialog, serta peran yang dimainkan oleh boneka tersebut.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa media boneka tangan efektif dalam membantu siswa memahami cerita dan meningkatkan motivasi belajar, terdapat research gap yang perlu diperhatikan terkait penggunaan media ini secara khusus pada kemampuan menyimak siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara, kemampuan bercerita, atau aspek afektif seperti minat dan motivasi belajar, sehingga pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan menyimak yang merupakan kemampuan reseptif dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II masih belum terlalu banyak dikaji secara mendalam. Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas atau pada jenjang kelas III SD, sehingga belum menggambarkan secara jelas efektivitas boneka tangan dalam konteks pembelajaran menyimak cerita fabel di kelas II sekolah dasar. Gap ini memperkuat urgensi penelitian karena efektivitas media boneka tangan belum diketahui secara spesifik pada aspek-aspek menyimak pada cerita fabel, seperti kemampuan menangkap

informasi penting, mengikuti alur cerita, dan memahami pesan moral cerita fabel, terutama pada siswa kelas II SD yang memiliki karakteristik perkembangan bahasa dan kognitif yang berbeda dari jenjang lainnya.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media boneka tangan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan berbicara siswa kelas II. Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi < 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga Ho ditolak dan H1 diterima. Pembelajaran dengan boneka tangan juga mendapatkan respon positif dari siswa, ditunjukkan oleh meningkatnya antusiasme, keaktifan, serta pemahaman materi selama proses bercerita. Dengan demikian, media boneka tangan efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Latifah & Wiranti, 2025).

Penelitian lain menunjukkan bahwa media boneka tangan berdampak signifikan terhadap keterampilan menyimak siswa kelas II. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai t hitung = 10,777 > t tabel = 1,67356 dan nilai sig. 0,000 < 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Ini berarti penggunaan boneka tangan mampu meningkatkan hasil posttest siswa dibandingkan pretest. Media ini membantu siswa lebih fokus, memahami alur cerita, serta menangkap informasi penting selama kegiatan menyimak (Florensia K. Lamanele1, Dkk, 2024).

Temuan-temuan tersebut semakin menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat visual-kinestetik seperti boneka tangan memiliki potensi kuat dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar. Namun demikian, sebagian penelitian masih berfokus pada kemampuan berbicara atau bercerita, sedangkan penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh boneka tangan terhadap keterampilan menyimak cerita khususnya cerita fabel masih terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian menggunakan desain pra-eksperimen tanpa kelompok kontrol sehingga hasilnya belum menggambarkan efektivitas media secara lebih komparatif.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan terhadap Keterampilan Menyimak Siswa pada Muatan Bahasa Indonesia”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi masalah yang relavan dengan penelitian ini, yakni:

1. Guru wali kelas II di SD Negeri 4 Kuningan belum secara khusus merancang pembelajaran yang melatih kemampuan menyimak siswa.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kegiatan menyimak masih terbatas pada media gambar saja.
3. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatian saat kegiatan bercerita berlangsung, terutama ketika cerita disampaikan cukup panjang.
4. Siswa masih kesulitan dalam memahami isi cerita, mengikuti alur cerita, serta mengingat kembali informasi yang telah disampaikan secara lisan.

C. Pembatas Penelitian

1. Rendahnya keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas II di SD Negeri 4 Kuningan.
2. Penelitian mengkaji tentang cerita fabel pada BAB 5 Berteman Dalam Keberagaman muatan Bahasa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan menyimak siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran boneka tangan dengan kelas yang menggunakan media gambar setelah perlakuan?
2. Apakah terdapat peningkatan keterampilan menyimak siswa antara kelas yang menggunakan media boneka tangan dengan kelas yang menggunakan media gambar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendeskripsikan perbedaan keterampilan menyimak siswa pada kelas yang menggunakan media boneka tangan dengan kelas yang menggunakan media gambar setelah perlakuan.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan menyimak siswa antara kelas yang menggunakan media boneka tangan dengan kelas yang menggunakan media gambar.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan rujukan dalam pengembangan teori pembelajaran menyimak, terutama mengenai penggunaan media boneka tangan pada siswa sekolah dasar.

b. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji media konkret dalam meningkatkan kemampuan menyimak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti dalam merancang dan menerapkan media boneka tangan untuk meningkatkan kemampuan menyimak, serta memperluas pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang kreatif.

b. Bagi Sekolah

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk memperkaya sarana pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan berbahasa siswa.
2. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai pertimbangan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Bagi Guru

1. Penelitian ini dapat membantu guru menemukan alternatif media pembelajaran yang lebih efektif dalam kegiatan menyimak cerita.
2. Guru memperoleh wawasan baru mengenai penggunaan media variatif agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

d. Bagi Siswa

Penggunaan media boneka tangan dapat membantu siswa lebih fokus, lebih tertarik, dan lebih mudah memahami isi cerita sehingga kemampuan menyimak mereka dapat meningkat.