

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan survei yang telah dilakukan dan wawancara dengan guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia, pembelajaran keterampilan menyimak masih kurang efektif, hal ini mengakibatkan kemampuan menyimak siswa rendah. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyimak disebabkan oleh penggunaan metode yang masih konvensional. Selain itu cara guru menyampaikan bacaan kurang menarik sehingga anak merasa bosan, kurangnya media pendukung seperti tape recorder atau pemutar film, kurangnya partisipasi siswa dalam membacakan isi bacaan, dan lain-lain.

Selama ini pembelajaran menyimak yang dilaksanakan oleh guru di SD Negeri Ngrombo 1 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen menggunakan prosedur sebagai berikut: (1) siswa diminta untuk menyimak bacaan yang dibacakan oleh guru; (2) siswa diminta menjawab pertanyaan berkaitan dengan hasil menyimak; (3) beberapa siswa diminta menceritakan kembali hasil menyimak secara lisan.

Menurut keterangan siswa, rendahnya kemampuan menyimak mereka disebabkan sulitnya mereka berkonsentrasi ketika guru membacakan isi bacaan karena tujuan menyimak tidak jelas. Selain itu juga metode mengajar guru yang masih bersifat konvensional, sehingga siswa merasa bosan dan tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran menyimak yang selalu dilakukan dengan cara yang sama yaitu guru membacakan, siswa mendengarkan, dan menjawab pertanyaan.

Proses pembelajaran yang masih terlihat pasif dan guru merasa puas menggunakan metode konvensional untuk mengajarkan kemampuan menyimak, padahal metode pembelajaran dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Apabila guru menggunakan metode yang menarik, maka siswa akan berminat mengikuti pembelajaran, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar, suasana kelas menyenangkan, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Menyimak dapat dipandang sebagai suatu sarana karena adanya kegiatan yang dilakukan seseorang pada waktu menyimak yang harus dilalui yaitu mendengar bunyi kemudian memaknainya. Menyimak juga dipandang sebagai suatu ketrampilan yaitu bertujuan untuk berkomunikasi. Sedangkan menyimak sebagai seni berarti menyimak itu memerlukan kedisiplinan, konsentrasi, partisipasi aktif, pemahaman, dan penilaian. Menyimak berperan sebagai suatu proses yaitu menyimak berkaitan dengan proses ketrampilan kompleks seperti mendengarkan, memahami, menilai, dan merespon. Menyimak juga dipandang sebagai suatu respon sebab respon merupakan unsur utama dalam menyimak. Selain itu menyimak berperan sebagai suatu pengalaman kreatif melibatkan pengalaman yang nikmat, menyenangkan dan memuaskan.

Menyimak merupakan kemampuan untuk memahami isi ujaran. Ada beberapa faktor yang mempunyai hubungan erat dengan kemampuan menyimak. Pertama, faktor fisik berupa alat penyimak atau pendengaran dan situasi lingkungan tempat berlangsungnya kegiatan menyimak. Kedua, faktor kebahasaan

berupa kosakata dan struktur. Ketiga, faktor isi berupa pesan yang disampaikan melalui wacana lisan.

Dalam kegiatan menyimak, diperlukan pemusatan perhatian yang terus menerus agar siswa sebagai penyimak dapat menangkap ide pokok dari suatu pembicaraan yang disajikan guru. Siswa yang sadar akan besarnya manfaat menyimak, akan berusaha menyimak suatu pembicaraan dengan penuh perhatian. Oleh karenanya, minat dan perhatian siswa pada suatu pembicaraan harus selalu ada selama berlangsungnya peristiwa menyimak. Siswa akan mengalami kesulitan untuk menangkap makna suatu pembicaraan jika tidak mempunyai minat dan perhatiannya terganggu.

Oleh karena itu, guru hendaknya dapat memilih metode yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat membantu siswa untuk memahami bacaan. Metode merupakan cara-cara yang ditempuh oleh guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses dan hasil pembelajaran sehingga tercapai prestasi belajar siswa yang memuaskan. Untuk mengoptimalkan proses dan hasil pembelajaran menyimak yang bertolak dari masalah di atas maka guru dan peneliti sepakat untuk menerapkan permainan bisik berantai dalam pembelajaran menyimak.

Dalam pembelajaran menyimak terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan seperti teknik dengar-ulang ucap, dengar-tulis, dengar-kerjakan, dengar-terka, memperluas kalimat, menemukan benda, simak-bilang, bisik berantai, menyelesaikan cerita, identifikasi kata kunci, identitas kalimat topik, merangkum, memparafrase, dan menjawab pertanyaan.

Bermain merupakan sarana yang cukup efektif untuk belajar. Dalam suasana bermain, perhatian anak terhadap pelajaran akan lebih besar, sehingga pelajaran yang diberikan lewat permainan akan lebih menarik, menyenangkan hati tanpa ada unsur paksaan, sehingga hasilnya pun akan lebih baik. Ini relevan sekali dengan konsep pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA), Contextual Teaching & Learning (CTL) dan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif & Menyenangkan (PAIKEM) yang dewasa ini sedang digalakkan. Melejitkan kemampuan berbahasa merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis setinggi – tingginya yang mungkin dapat diperoleh dalam pembelajaran. Sedangkan strategi permainan bahasa merupakan cara, langkah dan metode yang dipakai untuk mencapai ketrampilan yang diinginkan tersebut.

Ketrampilan mendengarkan adalah sarana membina siswa agar bisa menceritakan kembali apa yang didengarnya, menjawab pertanyaan dari bacaan/cerita yang didengarnya, menarik kesimpulan, menemukan kosa kata baru, mengingat fakta – fakta seperti nama orang, tempat, mengurutkan kejadian dan untuk peningkatan pemusatan perhatian seperti kemampuan mendengarkan perintah, menjelaskan maksud dan mengurutkan kata – kata menjadi kalimat.

Permainan bahasa merupakan suatu strategi/pendekatan pembelajaran yang memungkinkan siswa memahami materi pelajaran lebih menarik, lebih menyenangkan, lebih bermakna dan lebih berkesan. Ciri khusus dari permainan bahasa adalah mengembangkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis yang ditempuh dengan langkah yang menyenangkan dan

menggembirakan. Suatu permainan bahasa yang tidak menimbulkan kegembiraan, tidaklah bisa dikatakan permainan bahasa. Demikian sebaliknya, suatu permainan yang menggembirakan namun tidak mengembangkan ketrampilan berbahasa, tidaklah bisa juga dikatakan permainan bahasa. Melalui bermain, siswa dapat belajar berbagai kemampuan dasar, mengembangkan ketrampilan motorik, daya pikir, kemasyarakatan dan ketrampilan berbahasa. Pendidik hendaknya memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak untuk melakukan semua ketrampilan itu.

Salah satu permainan bahasa yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa adalah permainan Bisik Berantai. Permainan bisik berantai merupakan suatu permainan dimana siswa membisikkan kata-kata kepada teman. Dari siswa pertama ke siswa kedua, dari siswa kedua ke siswa ketiga, dan begitu seterusnya. Anak terakhir menyebutkan isi pesan itu dengan suara keras di depan kelas. Tugas guru adalah menilai apakah yang dibisikkan tadi sudah sesuai atau belum. Jika belum sesuai, bisikan dapat diulang, dan jika sudah sesuai bisikan dapat diganti dengan topik yang lain. Dengan menggunakan metode tersebut di atas maka dapat mengembangkan kemampuan menyimak siswa karena dengan permainan bisik berantai siswa akan lebih aktif, kreatif dan konsentrasi terhadap apa yang akan mereka terima dan apa yang akan mereka sampaikan.

Permainan bisik berantai adalah permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek kebahasaan. Aspek-aspek bahasa yang dikembangkan dalam permainan bisik berantai antara lain menyimak / mendengar, berbicara, menulis, membaca. Permainan bisik berantai dapat dipergunakan dalam pembelajaran,

karena sesuai dengan tingkat perkembangan anak SD yang masih cenderung senang bermain. Dengan strategi bermain siswa dapat belajar dengan senang, sehingga dapat berhasil secara maksimal.

Teknik Bisik Berantai dikemas dalam permainan yang dapat membangkitkan kreativitas siswa. Dalam permainan ini, setiap siswa harus melanjutkan kata yang dibisikkan teman kelompoknya. Setiap siswa harus bisa membisikkan kata dengan suara yang jelas agar tidak terjadi kesalahan ketika kata sampai di pada siswa yang paling ujung.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti bermaksud melakukan penelitian mengenai “Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak dengan Permainan Bisik Berantai Siswa Kelas 2 SD Negeri Ngrombo 1 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah permainan Bisik Berantai dapat meningkatkan kemampuan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD Negeri Ngrombo 1 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen?
2. Apakah permainan Bisik Berantai dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD Negeri Ngrombo 1 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan kemampuan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD Negeri Ngrombo 1 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen dengan menggunakan permainan bisik berantai.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 2 SD Negeri Ngrombo 1 Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen dengan menggunakan permainan bisik berantai.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoretis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan menyimak siswa dengan menggunakan permainan Bisik Berantai.

2. Praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan menyimak;
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi menyimak yang diajarkan oleh guru.

- b. Bagi Guru

- 1) Dapat menjadi contoh dalam mengajarkan menyimak;
- 2) Dapat menjadi bahan kajian untuk mengatasi berbagai masalah dalam mengajarkan menyimak;

- 3) Dapat menjadi masukan tentang cara mengajar yang tepat, agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan menyimak dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cara berkolaborasi dengan guru yang mempunyai masalah;
- 2) Menjadi suatu pengalaman dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak dan hasil belajar khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.