

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENYIMAK CERITA DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA DIODRAMA SEBAGAI WUJUD KENAIKAN
EMPATI DAN DAYA INGAT SISWA DI SD NEGERI SRAGEN 2**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-I
Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah



Disusun oleh:

MARTINA DEWI SULISTYOWATI

A 310050031

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2009

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu produk hasil kebudayaan yang harus dipelajari dan diajarkan baik di sekolah maupun di masyarakat. Dengan adanya bahasa, manusia dapat memberi nama segala sesuatu yang dilihat oleh mata dan melalui bahasa pula kebudayaan bangsa dapat dibentuk, dibina, dan dikembangkan secara terus menerus dan berkelanjutan. Sebaliknya tanpa adanya bahasa peradapan manusia tidak mungkin berkembang, bahkan identitasnya sebagai manusia yang senantiasa berkomunikasi tidak akan dapat berlangsung dengan baik.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat ini adalah kemampuan berbahasa. Penguasaan terhadap kemampuan berbahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak. Sistematis berbahasa anak menggambarkan pola pikir di dalam kehidupan. Perkembangan bahasa anak memang masih jauh dari sempurna, namun demikian potensinya dapat disaring dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Kualitas yang digunakan orang-orang yang dekat dengan anak akan mempengaruhi keterampilan anak dalam berbahasa. Di sekolah guru merupakan salah satu pihak yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Guru harus dapat mengupayakan berbagai strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan bahasa.

Dunia anak adalah dunia yang kaya dengan fantasi. Tidaklah mengherankan apabila anak-anak sangat menggemari berbagai bacaan dan tontonan yang dapat membangkitkan daya imajinasi. Pada umumnya anak akan penuh minat mendengarkan sesuatu yang mengarah pada eksploitasi, imajinasi, dan daya fantasi, seperti cerita-cerita yang disampaikan dengan gaya visualisasi yang hidup dan ekspresif (Handayu, 1999:38).

Kegiatan bercerita merupakan sebuah pembelajaran yang diberikan untuk memperoleh penerangan secara lisan dengan cara guru memberikan ceramah kepada anak didik secara perlahan-lahan. Kegiatan bercerita dalam pelajaran bahasa khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak ataupun melatih keterampilan emosi, karena ketrampilan berbahasa sendiri terdiri dari bermacam-macam kemampuan diantaranya adalah kemampuan menyimak. Setelah sebuah cerita selesai dibawakan siswa diharapkan dapat mengambil kesimpulan dari cerita tersebut selanjutnya diharapkan pula siswa dapat mengungkapkan kembali cerita yang baru saja dibawakan. Dengan adanya cerita, anak akan mampu bertanya-tanya mengenai sesuatu yang berada di dalam imajinasinya. Bertanya merupakan pintu yang dapat mengantarkan anak untuk bersikap ilmiah, karena pada dasarnya karakteristik dan kepribadian anak diantaranya berpikir mengenai sesuatu yang konkrit. Salah satu yang harus dicapai agar anak bisa bertanya adalah dengan cara mengingat apa yang ada di dalam cerita tersebut.

Melalui suatu cerita anak akan dilatih berpikir untuk mengungkapkan pesan karena ingatan merupakan manipulasi pikiran yang membutuhkan suatu perhatian. Untuk itulah suatu pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin

agar anak dapat belajar dengan menyenangkan, sehingga siswa juga akan lebih mudah mengingat pelajaran yang disampaikan oleh guru. Suatu cerita yang disampaikan bisa sangat menggugah dan melibatkan berbagai emosi, dan mempengaruhi perilaku seseorang manakala disampaikan secara menarik. Dengan adanya keterlibatan emosi dari anak pada saat mendengarkan cerita akan tumbuh rasa empati yang tinggi, sehingga kemampuan menyimak anak akan berkembang, karena empati sendiri merupakan kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain. Sebuah cerita dapat digunakan sebagai salah satu pembentukan sosialisasi karakter kepada anak sejak dini dengan cara menggali kekuatannya. Kekuatan cerita yang dapat tergali akan mengarahkan anak untuk melakukan perkarakter di dalam tokoh yang dibawakan cerita, serta dapat pula menanamkan konsep positif diri kepada siswa (Sunarti, 2005:9).

Kedudukan media pengajaran dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi antara guru dan siswa. Oleh sebab itu, fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan oleh guru. Penggunaan media pengajaran diharapkan mempertinggi proses belajar mengajar di sekolah, sehingga pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Selain dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran di sekolah guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan variatif. Salah

satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa adalah diorama yaitu sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan suatu pemandangan sebenarnya, terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di atas pentas dengan penyajian yang disesuaikan dengan tema yang dibawakan (Nana, 2001:170). Media diorama dapat digunakan untuk menimbulkan rangsangan di dalam diri siswa. Diorama adalah media yang mempunyai keunggulan, salah satunya adalah pokok bahasan sebuah mata pelajaran yang akan disampaikan terlihat lebih jelas, nyata, dan asli karena media ini digolongkan sebagai media tiga dimensi, sehingga kemampuan menyimak siswa dapat ditingkatkan.

Belajar merupakan proses untuk memperoleh informasi atau pengetahuan baru, sedangkan daya ingat adalah proses menyimpan pengetahuan yang diperoleh dalam jangka waktu lama, agar dapat mengingatnya kembali ketika dibutuhkan. Dalam menyerap informasi dari lingkungan, sangat bergantung kepada kemampuan daya ingat. Otak memerlukan beberapa langkah untuk mengingat suatu informasi. Dimulai dengan proses mencatat atau register, menyimpan, dan kemudian mengambilnya kembali. Pencatatan akan lebih efektif apabila kita memiliki perhatian dan motivasi yang lebih terhadap informasi tersebut itulah sebabnya kemampuan menyimak anak perlu mendapat perhatian. Suatu Informasi akan dapat disimpan dalam jangka waktu yang lebih lama apabila sering digunakan untuk mengingat. Salah satu cara untuk menciptakan motivasi agar dapat mengingat suatu pelajaran, guru dapat menghadirkan suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Dengan adanya latar belakang masalah di atas, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai kegunaan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa terutama pada salah satu ketrampilan berbahasa. Berdasarkan survei awal pada proses pembelajaran di SD Negeri Sragen 2 memang telah mempergunakan metode bercerita, namun belum ada yang menggunakan media pengajaran khususnya pada media diorama. Di dalam penelitian ini juga penulis ingin mencoba mengemukakan peran serta empati dan daya ingat terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa. Dengan adanya media tersebut, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa khususnya pada kemampuan menyimak dan sekaligus dapat memberikan suatu gambaran kepada pihak pendidik untuk dapat melihat peran serta empati dan daya ingat siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Masih minimnya penggunaan media pengajaran dari guru yang dapat menyebabkan kurangnya rasa ketertarikan siswa dalam suatu pembelajaran.
2. Perlunya pengembangan media pembelajaran karena dimasa sekarang ini guru dituntut untuk dapat berkreasi dengan mengembangkan sebuah media yang berdaya guna dari segi ekonomi tanpa mengurangi kualitasnya.
3. Perlunya pihak pendidik untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa siswa khususnya pada kemampuan menyimak melalui sarana cerita yang dibawakan oleh guru.

4. Empati merupakan sebuah komponen yang perlu mendapat perhatian dalam suatu pembelajaran sebagai wujud pengembangan kemampuan emosional siswa. Begitu pula dengan daya ingat dapat dipakai untuk memperlancar proses belajar mengajar antara guru dan siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dapat dikaji secara mendalam, maka masalah tersebut harus dibatasi. Di dalam sebuah penelitian yang berkualitas tidak terletak pada keluasan masalahnya, namun terletak pada kedalaman pengkajian pemecahan masalahnya. Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan merupakan media yang dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam bentuk media diorama yaitu tiga dimensi. Media berupa pemandangan mini dengan objek yang diletakkan di atas panggung.
2. Unsur cerita yang dimunculkan merupakan cerita yang ringan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan syarat dengan nilai moral yang baik untuk anak.
3. Siswa yang diteliti di dalam penelitian ini dibatasi hanya pada satu kelas yaitu kelas IV yang berada di SD Negeri Sragen 2.
4. Penelitian ini juga dibatasi hanya pada keterampilan berbahasa yaitu menyimak karena di SD Negeri Sragen 2 keterampilan bahasa yang diterapkan tidak hanya menyimak tetapi, ada keterampilan berbicara, membaca, dan menulis.

5. Daya ingat yang ditekankan adalah daya ingat terhadap isi cerita yang disajikan dan empati yang dimaksud merupakan perwujudan dari rasa memahami orang lain yang dibawakan oleh tokoh cerita yang dibawakan.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan penuntun bagi langkah-langkah yang akan dilakukan peneliti dalam kegiatan penelitiannya (Syamsuddin, 2006:48). Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Adakah peningkatan kemampuan menyimak cerita siswa dengan menggunakan media diorama di SD Negeri Sragen 2 ?
2. Adakah peningkatan empati siswa pada pembelajaran cerita dengan menggunakan media diorama di SD Negeri Sragen 2 ?
3. Adakah peningkatan daya ingat siswa pada pembelajaran cerita dengan menggunakan media diorama di SD Negeri Sragen 2 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang jelas akan memberikan landasan untuk merancang penelitian, tujuan juga merupakan faktor kunci dalam memberikan bentuk dan makna bagi laporan akhir (Syamsuddin, 2006:51). Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Tujuan khusus
 - a. Untuk memaparkan adanya peningkatan kemampuan menyimak cerita siswa, dengan menggunakan media diorama di SD Negeri Sragen 2.

- b. Untuk memaparkan adanya peningkatan empati siswa, pada pembelajaran cerita dengan menggunakan media diorama di SD Negeri Sragen 2.
 - c. Untuk memaparkan adanya peningkatan daya ingat siswa, pada pembelajaran cerita dengan menggunakan media diorama di SD Negeri Sragen 2.
2. Tujuan umum
 - a. Untuk memberikan referensi kepada pembaca tentang manfaat penggunaan media diorama terhadap peningkatan menyimak cerita.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan yang hendak dicapai, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai khasanah perkembangan keilmuan bidang kebahasaan (linguistik), terutama pada proses belajar mengajar yang diarahkan pada peningkatan empati dan daya ingat siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pemahaman dan pengetahuan mengenai betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran yang difokuskan pada peningkatan kemampuan menyimak siswa.

- b. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menyimak siswa.
- c. Bagi peneliti sendiri, penelitian ini merupakan wahana untuk mengamplikan ilmu yang diperoleh di dalam bangku perkuliahan yang diwujudkan pada dunia nyata.