

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terdapat empat keterampilan dalam pembelajaran bahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling melekat dan tidak dapat terpisahkan. Keterampilan menyimak, yaitu proses mendengarkan dengan fokus untuk menerima informasi serta dapat menyerap makna yang disampaikan oleh penutur dengan tepat. Keterampilan menyimak sangat penting atau harus dikuasai oleh peserta didik. Keterampilan menyimak memiliki tingkatan paling awal dan mendasar di antara keterampilan berbahasa lainnya sehingga peserta didik merasa sulit menerapkan keterampilan ini dalam pembelajaran. Proses menyimak ini tidaklah mudah karena perlu konsentrasi untuk mengingat dan memahami apa yang diucapkan oleh penutur. Peserta didik dapat berhasil dalam menyimak ketika peserta didik mampu memahami, mengingat dan mengungkapkan informasi yang ada dalam bahan simakan yang diperdengarkan. Hal tersebut dikarenakan makna-makna yang disampaikan oleh penutur tidak hanya makna tersurat tetapi ada makna tersirat.

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat Kompetensi Dasar (KD) 3.3 mengidentifikasi informasi yang mencakup orientasi, rangkaian kejadian yang saling berkaitan, komplikasi dan resolusi, dalam cerita sejarah lisan atau tulis. Cerita sejarah merupakan cerita yang menceritakan suatu kejadian atau asal-usul di masa lalu yang kebenarannya harus ada atau bersifat faktual. Dalam menyimak

cerita sejarah, dibutuhkan kemampuan menyimak yang baik supaya peserta didik tidak akan salah dalam memahami cerita sejarah tersebut.

Dari hasil wawancara dengan peserta didik kelas XII MA Kanjeng Sepuh, terdapat permasalahan di kelas XII MA Kanjeng Sepuh, yaitu peserta didik masih menyimak penjelasan dari pendidik yang hanya menggunakan LKS dan media cetak lainnya. Pendidik hanya menyampaikan materi cerita sejarah dengan ceramah yang menjadikan peserta didik merasa jemu, kurang bersemangat, dan tidak bisa fokus saat menyimak materi cerita sejarah. Faktanya, hal tersebut sangat memengaruhi nilai peserta didik khususnya materi cerita sejarah. Permasalahan tersebut tidak boleh dibiarkan karena permasalahan kecil dapat berdampak besar jika tidak segera diatasi. Perubahan pembelajaran di dalam kelas perlu dilakukan untuk mewujudkan keinginan pendidik, yaitu materi tersampaikan dengan baik dan keinginan peserta didik, yaitu dapat memahami isi materi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam hal ini, pendidik harus mampu melakukan terobosan agar dapat menarik peserta didik agar semangat dalam menyimak materi ajar khususnya materi cerita sejarah.

Salah satu cara untuk mengembalikan semangat dan memotivasi peserta didik saat menyimak, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik memahami isi materi, dapat menghilangkan rasa jenuh, dan menghilangkan rasa malas. Pembelajaran yang bersifat baru yang belum pernah dialami oleh peserta didik merupakan pembelajaran yang menyenangkan karena dapat meningkatkan semangat mencari ilmu.

Media pembelajaran dipilih dalam penelitian ini karena media dapat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media yang cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik, yaitu jenis media audio, seperti radio, musik, siniar, dan sebagainya karena dapat mengeluarkan suara-suara yang berhubungan dengan pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan peserta didik sebelum penelitian, memang pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XII masih belum pernah menggunakan media audio saat menyampaikan materi ajar, khususnya untuk mengetahui kemampuan menyimak peserta didik. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang bersemangat ketika ikut serta dalam pembelajaran di kelas. Media audio mudah didapatkan salah satunya menggunakan aplikasi. Manfaat menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, yaitu ringan dibawa ke mana-mana karena tidak perlu banyak ruang untuk menerapkannya. *Spotify* merupakan salah satu aplikasi yang mudah diterapkan dan cocok sebagai media pembelajaran menyimak. Aplikasi tersebut dapat ditemukan melalui gawai, laptop, dan komputer. Manfaat dari aplikasi tersebut pada kalangan peserta didik selain sebagai hiburan, yaitu dapat dijadikan sebagai latihan menyimak.

Aplikasi *Spotify* memiliki banyak fitur di dalamnya. Siniar merupakan fitur yang digunakan dalam penelitian ini. Sering ditemukan seseorang atau peserta didik mendengarkan siniar melalui gawainya. Siniar dijadikan sebagai suara pengantar tidur. Siniar dapat menjadi saluran yang luar biasa untuk mengisi waktu luang serta untuk meningkatkan wawasan. Siniar dapat membangun sentimen positif terhadap audiens. Pada hakikatnya, setiap media memiliki penikmatnya sendiri untuk memudahkan kegiatan sehari-hari, begitu pun dengan media siniar pada aplikasi

Spotify. Pada zaman teknologi sekarang ini, siniar mulai tumbuh dan berkembang pesat bahkan memiliki pasarnya sendiri. Pemilihan siniar dalam aplikasi *Spotify* dipilih karena tidak semua aplikasi terdapat atau menyediakan bahan simakan cerita sejarah.

Penelitian ini menggunakan model *cooperative script* yaitu pembelajaran dengan cara bekerja sama dan berpasangan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. *Cooperative script* cocok digunakan untuk mengetahui kemampuan menyimak peserta didik karena saling berhubungan. Hubungan antara keduanya, yaitu peserta didik dapat berperan sebagai pembaca/pembicara dan sebagaai pendengar.

Dari penjelasan latar belakang tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk memecahkan masalah yang terjadi di MA Kanjeng Sepuh pada mata pelajaran bahasa Indonesia kompetensi dasar cerita sejarah kelas XII. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan menyimak peserta didik MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik dalam menyimak cerita sejarah dengan menerapkan siniar pada aplikasi *Spotify* dan pengaruhnya. Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan siniar Cerita Sejarah pada Aplikasi Spotify Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Sejarah Kelas XII MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan menyimak cerita sejarah peserta didik sebelum penerapan media siniar pada aplikasi *Spotify* di kelas XII MA Kanjeng Sepuh?
2. Bagaimana pengaruh penerapan media siniar pada aplikasi *Spotify* terhadap kemampuan menyimak cerita sejarah di kelas XII MA Kanjeng Sepuh?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kemampuan menyimak cerita sejarah dari peserta didik sebelum penerapan media siniar pada aplikasi *Spotify* di kelas XII MA Kanjeng Sepuh.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media siniar pada aplikasi *Spotify* terhadap kemampuan menyimak cerita sejarah di kelas XII MA Kanjeng Sepuh.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai kajian keilmuan dan dapat memberi bukti ilmiah mengenai pengaruh penerapan siniar cerita sejarah pada aplikasi *Spotify* terhadap kemampuan menyimak cerita sejarah kelas XII. Selain itu diharapkan dapat digunakan untuk suatu pertimbangan dalam membuat media audio dalam pembelajaran menyimak cerita sejarah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai pengalaman penelitian kuantitatif untuk mengetahui pengaruh dari media siniar pada aplikasi *Spotify* terhadap kemampuan menyimak cerita sejarah, untuk mengetahui kemampuan menyimak cerita sejarah dengan penerapan aplikasi *Spotify*, dan dapat dijadikan sebagai referensi pemilihan media audio dalam pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik dapat digunakan sebagai variasi pengalaman belajar memanfaatkan media siniar sebagai latihan menyimak sehingga mampu mengembangkan kemampuan menyimaknya.
- c. Bagi pendidik dapat dijadikan sebagai referensi media pembelajaran menyimak dan pengembangan media pembelajaran lainnya.

1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2019:99).

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media siniar pada aplikasi *Spotify* terhadap kemampuan menyimak peserta didik kelas XII MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

H0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan media siniar pada aplikasi *Spotify* terhadap kemampuan menyimak peserta didik kelas XII MA Kanjeng Sepuh Sidayu Gresik.

1.6 Definisi Operasional

1. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar menyimak cerita sejarah, agar peserta didik tidak bosan dan dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya.
2. Media audio siniar *Spotify* merupakan media yang mengutamakan suara dalam proses pembelajaran utamanya untuk melatih dan mengetahui kemampuan menyimak peserta didik.
3. *Spotify* merupakan aplikasi yang menggunakan jaringan *internet* yang di dalamnya terdapat *fitur* siniar cerita sejarah yang dapat membantu pendidik menyampaikan bahan menyimak untuk peserta didik.
4. Siniar merupakan rekaman suara dari seseorang untuk menyampaikan suatu informasi dan dapat dijadikan sebagai bahan menyimak cerita sejarah pada saat pembelajaran di sekolah.
5. Model pembelajaran merupakan suatu model yang digunakan untuk lebih mendekatkan pemahaman peserta didik terhadap materi cerita sejarah yang akan diajarkan.
6. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik yang satu dengan yang lain saling bekerja sama dan ketergantungan dalam mencapai atau menyelesaikan tugas materi cerita sejarah.
7. Model pembelajaran *cooperative script* merupakan salah satu bentuk model kooperatif yang mengajak peserta didik memberikan pengetahuan baru dengan bergantian dalam belajar, serta meringkas bagian-bagian materi

cerita sejarah yang dipelajari secara lisan agar lebih mudah dalam mengingatnya.

8. Menyimak cerita sejarah merupakan proses mendengarkan cerita sejarah dengan fokus agar peserta didik dapat memperoleh informasi dari penutur secara tepat.
9. Cerita sejarah merupakan cerita yang menjelaskan suatu kejadian atau asal-usul di masa lalu yang kebenarannya harus ada atau bersifat faktual yang dapat diceritakan secara lisan dan cerita sejarah dijadikan sebagai materi ajar kelas XII.