

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

Secara etimologi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan berasal dari kata kembang yang artinya menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, pikiran, pengetahuan dan sebagainya), sehingga pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Sedangkan, menurut istilah pengembangan artinya penyusunan, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan dalam suatu kegiatan.²⁵ Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.²⁶ Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.²⁷ Undang-undang Nomor 18 Tahun 2002 Bab 1 pasal 1 menyatakan pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru.²⁸ Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang ada.²⁹ Pengembangan media

²⁵ Pinhome Blog, *Pengertian Pengembangan, Jenis, dan Contohnya, 2023*, <https://www.pinhome.id/blog/pengertian-pengembangan/>, diakses pada tanggal 18 Oktober 2023.

²⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Versi Online/Daring, <https://kbbi.web.id/kembang>, diakses pada tanggal 18 Oktober 2023.

²⁷ Yudi Hari Rayanto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020) hlm. 21.

²⁸ *Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*.

²⁹ Farisal Anwar, Hadi Pajarianto, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif pada Era Society 5.0"*, Makassar, 2022.

pembelajaran dinilai penting dalam proses pembelajaran, karena akan menimbulkan motivasi atau semangat belajar bagi siswa sehingga fokus perhatiannya pada materi pelajaran meningkat.

Di dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, berupa model desain dan desain bahan ajar maupun produk seperti media dan proses pembelajaran.³⁰ Dalam penelitian ini model pengembangan yang dipilih adalah model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Siswa pada Materi Dongeng Muatan Bahasa Indonesia Kelas III di SDN Doko”. Pemilihan model pengembangan ini karena peneliti memiliki tujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran video interaktif sebagai rujukan belajar bagi siswa. Harapannya produk yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas dan keefektifan pembelajaran serta untuk mengetahui kelayakan produk tersebut.

Research and Development (R&D) merupakan proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian

³⁰ Haruni Od, *Pengembangan Organisasi Berbasis Spiritual*, Surabaya, 2019.

terapan.³¹ Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan serta menyempurnakan produk-produk tertentu dengan melewati beberapa proses terlebih dahulu sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Pada dasarnya pembelajaran adalah usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.³² Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pembelajar dan pebelajar. Proses ini menitikberatkan pada upaya untuk membelajarkan para pebelajar dalam mengaitkan unsur-unsur pengetahuan, dan pemahaman yang diperolehnya.³³ Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru bertujuan agar siswa mencapai perkembangan optimal yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan tersebut guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Secara harfiah media berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari

³¹ Okpatrioka, *Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan*, Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, Vol. 1, No. 1, 2023, 86-100.

³² Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Jakarta, 2020, hal. 1.

³³ Yudi Hari Rayanto, Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020) hlm. 1.

pengirim kepada penerima pesan.³⁴ Pengirim pesan yang dimaksud akan melaksanakan persiapan dahulu diawali dari materi yang akan disampaikan, mengetahui latar belakang penerima pesan, sehingga dapat menentukan media yang akan digunakan. Media yang digunakan diharapkan dapat menimbulkan rangsangan yang berdampak pada ketercapaian proses pembelajaran.

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.³⁵

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran.³⁶ Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih

³⁴ Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, Jakarta, 2020, hal. 4-5.

³⁵ Arifudin, O, *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Widina Bhakti Persada, 2021.

³⁶ Nasser, A. A, *Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa di Era Pandemi*, Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, 7(1), 2021.

baik.³⁷ Media pembelajaran tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi pembelajaran yang semakin pesat.

Seorang guru harus bisa memilih media pembelajaran yang cocok untuk siswa agar materi ajar atau pelajaran bisa di pahami dan di serap siswa dengan baik.³⁸ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

2. Peran media pembelajaran

Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Media pembelajaran dalam pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap dengan baik.³⁹ Dengan istilah mediator, media menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu media sebagai yang mengatur hubungan antara dua pihak dalam proses pembelajaran.⁴⁰

³⁷ Muhammad Najari, *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Medan, 2022

³⁸ Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*.

³⁹ Sapriyah, *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*.

⁴⁰ Nurul Audie, *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2, No.1, 2019, hal. 586-595.

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁴¹

Penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi sumber pengetahuan yang membantu guru dalam memperluas pengetahuan siswa dan memotivasi siswa. Sebuah media dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting agar suatu pembelajaran berjalan dengan baik, efektif, dan efisien. Seorang guru

⁴¹ Cecep Kustandi & Daddy Darmawan, *Pengembangan Bagi Pendidik dan Sekolah di Masyarakat. Media Pembelajaran. Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 20-21.

harus bisa memilih media pembelajaran yang cocok untuk siswa agar materi ajar atau pelajaran bisa di pahami dan di serap siswa dengan baik.⁴² Dalam hal ini, beragam jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat dijadikan sebagai referensi dalam memberikan ilmu kepada siswa pada kegiatan belajar mengajar. Yang perlu diingat adalah peranan media pembelajaran tidak akan nampak jika penggunaannya tidak sejalan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.

Maka dari itu, guru diharapkan agar tidak hanya mampu menyampaikan materi pelajaran saja, tetapi juga harus melaksanakan kegiatan instruksional atau pembelajaran yaitu mengelola informasi dan sumber belajar untuk mendukung proses kegiatan belajar.⁴³ Karenanya diperlukan penguasaan terhadap sumber belajar dan media pembelajaran serta kesesuaian antara materi yang disampaikan kepada siswa dengan kriteria sumber belajar dan media yang dipergunakan dalam belajar.

3. Karakteristik media pembelajaran

Ciri media pembelajaran itu beragam, salah satunya bisa kita pahami melalui peragaan/manusia, benda ataupun pengalaman nyata dan langsung yang bisa digunakan sebagai alat bantu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap bagi peserta didik. Pada dasarnya tidak ada media yang bersifat tepat untuk setiap pembelajaran, semua media mempunyai kelebihan dan kekurangan

⁴² Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*.

⁴³ Najwa Rohima, *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa, Seri Publikasi Pembelajaran*, Vol. 1, No. 1, 2023, 1-12.

masing-masing. Di sinilah tugas guru untuk melengkapi kekurangan yang ada pada suatu media, dan mengeksplorasi kelebihan media tersebut agar tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien serta suasana kelas yang aktif.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tertentu yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi. Misalnya, karakteristik media dari segi ekonomisnya serta dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Karakteristik media adalah dasar dari pemilihan atau penentuan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu untuk kegiatan pembelajaran.

Karakteristik jenis media visual, audio, audio visual dan multimedia yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar:

a. Media visual

Semua jenis media visual merupakan penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indera penglihatan. Karakteristik yang dimiliki adalah bersifat kongkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang masalah apapun dan pada tingkat usia berapa pun, harganya yang murah dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, terkadang memiliki ciri abstrak, merupakan ringkasan visual suatu proses, terkadang menggunakan simbol-simbol verbal, dan mengandung pesan yang bersifat mengandung pesan atau pendapat.

b. Media audio

Media audio ini berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan ke dalam simbol-simbol auditif, yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Media audio memiliki karakteristik atau ciri yang mampu untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran.

c. Media audio visual

Beberapa jenis media yang termasuk audio visual memerlukan alat bantu dalam penyajiannya. Karakteristik umum media ini adalah pesan yang sama dapat disebarkan ke seluruh siswa secara serentak baik dalam kelompok besar maupun kecil, penyajiannya berada dalam pantauan guru, cara penyimpanannya mudah dan praktis, dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, menyajikan obyek -obyek secara diam, lebih mahal dari kelompok media visual, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individu, praktis digunakan untuk semua ukuran ruangan kelas, mampu menyajikan teori dan praktek secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan

obyek/kejadian tertentu, media film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dsb., sesuai dengan kebutuhan.

d. Multimedia

Multimedia adalah penggabungan dua kata yaitu "multi" dan "media". Multi artinya banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media artinya perantara atau pengantar dalam penyampaian pesan. Dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah media yang menggabungkan beberapa media. Multimedia ini memiliki sistem terintegrasi yang dikendalikan komputer, tampilan akhir bisa bersifat interaktif.

4. Klasifikasi media pembelajaran

Untuk memudahkan guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai bagi siswa, media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan bentuk fisiknya, perangkat yang digunakan, indra penerima yang terlibat, cara kerjanya, sifatnya, dan kelompok penggunanya:

a. Media pembelajaran menurut bentuk bendanya

Media pembelajaran menurut bentuk bendanya diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu: media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi juga disebut media yang berbentuk bidang datar serta hanya mempunyai ukuran panjang dan lebar. Macam-macam media pembelajaran dua dimensi meliputi: gambar berbagai jenis, grafik, peta, poster, diagram (tabel, organisasi, alur, pohon, inversi, lipatan, silsilah), atlas,

koran, majalah, kliping, gambar kartun, sketsa, foto, dan buku. Sedangkan media tiga dimensi disebut sebagai media yang berbentuk model mempunyai volume, dan berdimensi panjang, lebar, tinggi. Media tiga dimensi meliputi: objek, model, *mock-up*, bola dunia, diorama, dan spesimen.

b. Media pembelajaran menurut perangkat yang digunakan

Media pembelajaran menurut perangkat yang digunakan dapat diklasifikasikan kedalam dua jenis perangkat, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* dan *software* pada awalnya termasuk istilah yang digunakan oleh pengusaha komputer, tetapi penggunaannya kini meluas untuk semua jenis media pembelajaran. Perangkat lunak atau *software* merupakan isi pesan yang disimpan dalam perangkat keras atau material. Media pembelajaran yang termasuk dalam jenis perangkat lunak yaitu isi pesan yang disimpan dalam transparan OHP, kaset audio, kaset video, film, slide, dan lain-lain. Perangkat keras atau *hardware* adalah peralatan yang mengirimkan pesan yang disimpan dalam material untuk disampaikan ke siswa. Media pembelajaran yang termasuk dalam perangkat keras yaitu proyektor, OHP, proyektor film, video, perekam audio, proyektor slide, kamera, komputer, dan lain-lain.

c. Media pembelajaran menurut indra penerima yang terlibat

Media pembelajaran menurut indra yang terlibat dibedakan menjadi dua jenis yaitu, media visual dan media audio. Media

visual merupakan media yang memiliki pesan yang hanya bisa dilihat oleh indra penglihatan. Media ini merupakan jenis media yang berisi informasi dalam bentuk visual, namun tidak bisa menampilkan suara atau gerak, contohnya: foto, gambar, grafik, dan poster. Media audio adalah media yang menghasilkan pesan hanya dengan menggunakan suara. Media jenis ini juga hanya memanipulasi kemampuan suara, contohnya seperti radio, *tape recorder* atau pemutar kaset, laboratorium bahasa.

Ada pula media yang dapat dirasakan melalui indera penglihatan dan pendengaran yang disebut media audio visual. Media audio visual merujuk pada media yang menyampaikan pesan yang dapat dilihat dan didengar. Jenis media ini dianggap paling lengkap karena memanfaatkan kemampuan audiovisual serta gerak animasi. Jenis media audiovisual antara lain: TV, video, proyektor audio film, slide audio.

d. Media pembelajaran menurut cara kerjanya

Media pembelajaran berdasarkan cara kerjanya dibagi menjadi dua jenis yaitu media proyek tabel dan non proyek tabel. Media proyek tabel adalah jenis media dengan cara kerja memakai sistem proyeksi. Media dengan proyeksi merupakan jenis media yang dalam penggunaannya memakai proyektor, seperti: slide proyektor, opaque proyektor, *overhead* proyektor dan berbagai jenis film.

Media non proyek tabel adalah jenis media yang bisa diamati langsung tanpa sistem proyeksi. Media non proyektor merupakan jenis media yang dalam penggunaannya tanpa proyektor dan memiliki ukuran panjang, lebar, tinggi dan tebal. Contohnya seperti segala macam model, diorama, bola dunia dan lain sebagainya.

e. Media pembelajaran menurut sifatnya

Media pembelajaran menurut sifatnya diklasifikasikan menjadi media bergerak dan media diam.

- 1) Media bergerak artinya media yang dapat menghasilkan pesan dan gambar yang bisa bergerak, misalnya: gambar hidup dan bergerak pada video atau televisi. Media bergerak dibagi menjadi tiga kategori, yaitu media audio visual gerak, media audio semi gerak dan media visual gerak. Media audio visual gerak merupakan jenis media yang paling lengkap karena menggabungkan unsur audio, visual, dan gerak, contohnya: film bersuara, rekaman video, film televisi, dan holografi. Media audio semi gerak adalah jenis media yang mempunyai kemampuan menghasilkan suara serta gerakan titik yang bersifat linear, tidak mampu menampilkan gerakan nyata secara keseluruhan, misalnya tulisan yang jauh. Media visual gerak adalah jenis media yang mempunyai kemampuan seperti media audio visual kecuali dari segi tampilan suara, misalnya: film bisu, film slide tanpa suara dan film video tanpa suara.

2) Media diam merupakan pesan yang diperoleh dari media diam tersebut hanya diam dan tidak ada gerakan. Media tersebut disajikan ke dalam bentuk visual, artinya hanya dapat dilihat atau diperhatikan. Karena itu media ini dapat dikatakan media visual diam yang termasuk ke dalam jenis media yang mempunyai kemampuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk visual, namun tidak bisa menghasilkan suara ataupun gerak. Misalnya: gambar dari film slide, gambar dari transparan pada OHP, film rangkai, halaman cetak, video file dan mikrofon.

f. Media pembelajaran menurut kelompok penggunaannya

Media pembelajaran menurut kelompok penggunaannya digolongkan menjadi media individual, media kelompok, media kelompok besar. Media individual merupakan media yang hanya dapat digunakan secara perorangan/individu. Misalnya: mikroskop, lensa, kamera. Media kelompok merupakan media yang dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok. Misalnya: semua jenis media paparan (papan tulis, papan panel, gabus, magnetik), seperangkat OHP, slide dan film. Media kelompok besar merupakan media yang dapat digunakan oleh kelompok dengan massa yang lebih besar. Misalnya penyuluhan di lapangan dengan menggunakan film dan pengeras suara serta televisi umum.⁴⁴

⁴⁴ Najwa Rohima, *Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar pada Siswa*, Seri Publikasi Pembelajaran, Vol. 1, No. 1, 2023, 1-12.

C. Video Interaktif

1. Pengertian video interaktif

Video merupakan bahan ajar jenis audio visual yang menggambarkan suatu objek bergerak dan suara serta dapat memuat informasi untuk digunakan dalam pembelajaran kemudian disampaikan langsung di hadapan siswa. Video dapat memberikan daya tarik kepada siswa karna di dalamnya memberikan berbagai macam informasi baik informasi pendidikan maupun yang lainnya.⁴⁵ Media pembelajaran video interaktif adalah media yang didalamnya menggabungkan berbagai unsur seperti teks, suara, gambar bergerak dan grafik yang bersifat interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan pengguna dan membuat media pembelajaran tersebut terlihat lebih menarik. Suatu media pembelajaran dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media.⁴⁶ Video pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai video yang menyajikan tuntutan praktis secara langsung dan tepat, disampaikan melalui presentasi audio visual yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia

⁴⁵ Winda Dwi Putri, Nila Fitria, *Pengaruh Video Pembelajaran Cerita dan Lagu Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*, Jurnal AUDHI, Vol. 2, No. 2, 2020.

⁴⁶ Rina Rahmawati, Khaeruddin, Amri Amal, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, Vol. 1, No. 1, 2021.

yang jelas dan mudah dipahami sehingga siswa bisa belajar mandiri setiap waktu dan menunjang pemahaman materi.⁴⁷

2. Karakteristik video interaktif

Untuk menghasilkan video pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas penggunaannya, untuk itu pengembangan video pembelajaran interaktif harus memperhatikan karakteristik berikut ini:

- 1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan).
- 2) *Stand Alone* (berdiri sendiri).
- 3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).
- 4) Representasi Isi.
- 5) Visualisasi dengan Media.
- 6) Menggunakan Kualitas Resolusi yang Tinggi.
- 7) Dapat Digunakan secara Klasikal atau Individual.

Selain itu, adapun karakteristik media pembelajaran video interaktif yang harus diketahui yaitu media pembelajaran yang didalamnya mengombinasikan berbagai gambar, gerak, suara, grafik dalam waktu bersamaan yang bersifat interaktif sehingga dapat menarik minat penerima informasi dalam pembelajaran. Didalam penggunaannya media pembelajaran video interaktif menyediakan materi dengan berbagai ilustrasi visual dan audio serta berbagai gambar animasi menarik sehingga diharapkan untuk lebih mudah

⁴⁷ Wardani, Syofyan, *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia*, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, Vol. 2, No. 4, 2018.

dipahami.⁴⁸ Salah satu hal yang penting dalam video interaktif adalah alat yang digunakan dalam membuat media yaitu *handphone* dan laptop untuk pembuatan video interaktif yang akan dikembangkan. Media pembelajaran video interaktif juga lebih menekankan pada konsep yang kontekstual.

3. Keunggulan dan kelemahan video interaktif

Keunggulan video interaktif antara lain mampu memberikan model yang lebih nyata kepada siswa, sehingga mereka dapat terlibat berperan dalam pembelajaran; pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; proses belajar menjadi lebih interaktif; meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga; memperbaiki kualitas hasil belajar dan memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja; dapat menumbuhkan sikap positif terhadap proses belajar dan produktivitas; meningkatkan peran guru secara lebih positif dan produktif, memberikan pesan yang lebih mudah diterima oleh semua siswa; mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; serta memberikan kesan yang mendalam dan dapat mempengaruhi sikap siswa.

Sedangkan kelemahan dari video pembelajaran interaktif yaitu pengadaan media membutuhkan biaya yang cukup tinggi dan waktu yang cukup banyak untuk proses pembuatannya, pada saat pemutaran bisa terjadi kesalahan atau kerusakan sistem, tidak semua siswa dapat memahami informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran

⁴⁸ Rina Rahmawati, Khaeruddin, Amri Amal, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia, Vol. 1, No. 1, 2021, 29-38.

video interaktif.⁴⁹ Kelemahan lainnya dari media pembelajaran video interaktif yaitu untuk pengadaan media pasti memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang panjang, tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video interaktif.

D. Kemampuan Menyimak

1. Pengertian kemampuan

Kemampuan dalam Bahasa Inggris disebut *ability*⁵⁰ adalah kesanggupan, kecakapan, pengetahuan, keahlian atau kepandaian yang dapat dinyatakan melalui pengukuran-pengukuran tertentu. Kemampuan merupakan sesuatu yang dimiliki oleh individu atau keterampilan yang dikuasai seseorang dalam melaksanakan tugas atau tindakan baik kemampuan fisik maupun kemampuan mental.⁵¹ Kemampuan adalah kompetensi seseorang untuk melakukan berbagai tugas di tempat kerja. Hal ini pada dasarnya terdiri dari dua kelompok: 1) kemampuan intelektual adalah kemampuan untuk melakukan aktivitas mental yaitu berpikir, menalar, dan kemampuan untuk memecahkan masalah, 2) kemampuan fisik adalah kemampuan untuk melakukan tugas dengan daya tahan, ketangkasan, kekuatan, dan karakteristik lain yang sama.⁵²

2. Pengertian menyimak

Menyimak merupakan suatu faktor yang penting dalam kehidupan manusia, karena melalui kegiatan menyimak, kita dapat

⁴⁹ Icha Biassari, Kharisma Eka Putri, *Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod pada Materi Kecepatan di Sekolah Dasar*, 62-74.

⁵⁰ Zulki Zulkifli Noor, *Buku Referensi Strategi Pemasaran 5.0*, 2021.

⁵¹ Niken Vioreza, dkk., *Call For Book Tema 4 (Model & Metode Pembelajaran)*, 2020.

⁵² Andi Ibrahim Yunus, dkk., *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori)*, 2023.

mengetahui berbagai informasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam keterampilan menyimak dibutuhkan konsentrasi yang penuh dan fokus agar pesan atau informasi yang disampaikan memiliki manfaat bagi penyimaknya serta dapat diceritakan kembali baik itu secara lisan maupun tulisan.⁵³ Semakin baik daya ingatan simak seseorang maka akan semakin baik pula daya serap informasi atau pengetahuan yang diperolehnya.

Dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak sangat dibutuhkan oleh masing-masing siswa, karena jika siswa yang tidak memiliki keterampilan menyimak akan mengalami kesulitan pada saat proses belajar berlangsung. Sedangkan bagi siswa yang memiliki keterampilan menyimak akan mendapatkan kemudahan bahkan akan berhasil mengikuti proses pembelajaran hingga selesai. Maka erat kaitannya antara keterampilan menyimak dengan proses pembelajaran, karena keterampilan berbahasa awal yang dilakukan sebelum keterampilan berbahasa lain yaitu keterampilan menyimak.

Pembelajaran bahasa memiliki tingkatan kognitif yang berbeda di setiap keterampilannya. Berdasarkan taksonomi Bloom, terdapat enam tingkatan kognitif yaitu tingkat pengetahuan (*knowledge*), tingkat pemahaman (*comprehension*), tingkat aplikasi (*application*), tingkat analisis (*analyse*), tingkat sintesis (*synthesis*), dan tingkat

⁵³ Sofiah Aryani, Roni Rodiyana, Mahpudin, *Media Audio Visual Untuk Keterampilan Menyimak Siswa, Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2021 "System Thinking Skills dalam Upaya Transformasi Pembelajaran di Era Society 5.0"*, 2021.

evaluasi (*evaluation*).⁵⁴ Namun pada keterampilan menyimak tidak mencakup keenam tingkatan tersebut dan hanya sampai pada tingkat analisis saja. Sehingga tingkatan kognitif menyimak meliputi tingkat ingatan (C1), tingkat pemahaman (C2), tingkat aplikasi (C3), dan tingkat analisis (C4).

Kemampuan menyimak pada tingkat ingatan hanya menuntut siswa untuk mengingat fakta atau menyebutkan kembali fakta yang ada di dalam cerita yang telah didengarkan sebelumnya. Kemampuan menyimak pada tingkat pemahaman menuntut siswa untuk dapat memahami cerita yang didengarkan. Namun pada tingkat pemahaman (C2) ini belum menuntut kerja kognitif tingkat tinggi. Kemampuan menyimak pada tingkat penerapan digunakan untuk mengungkap kemampuan siswa menerapkan konsep dan menggunakan suatu cara dalam keadaan tertentu. Kemampuan tingkat analisis menuntut siswa untuk melakukan kerja analisis.

Tujuan utama menyimak yaitu menangkap dan memahami pesan, ide, gagasan yang terkandung dalam bahan simakan. Tujuan menyimak memiliki beraneka ragam seperti dapat menyimak untuk belajar, menyimak untuk memperoleh keindahan, menyimak untuk mengevaluasi, menyimak untuk mengapresiasi, menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide, dan menyimak untuk memecahkan

⁵⁴ Dewi Amaliah Nafiati, *Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik*, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, Vol. 21, No. 2, 2021, 151-172.

masalah.⁵⁵ Selain itu tujuan menyimak juga untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman, sebagai suatu keterampilan berkomunikasi, sebagai seni, sebagai proses, sebagai suatu responsi, untuk mengevaluasi, dan untuk memperoleh hiburan serta informasi yang memuat fakta, menganalisis fakta, mengevaluasi fakta atau ide, mendapat inspirasi, serta memperbaiki kemampuan berbicara.⁵⁶

Menyimak memiliki indikator, beberapa diantaranya yaitu konsentrasi, pemahaman isi, kelancaran menceritakan, ketepatan kata dan kalimat yang semua hal itu relevan dengan KI dan KD pada pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng bahwa sebelum melakukan tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, hal yang pertama dilakukan adalah menyimak yang memuat indikator. Kompetensi Dasar dari materi dongeng kelas III yaitu menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan; serta memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. Pemakaian KI dan KD menunjukkan kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum 2013 (K-13). Kurikulum ini ditetapkan sejak 2013 untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dengan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, menyenangkan, tidak membosankan, inovatif dan berpikir kritis.

⁵⁵ Sabillah, B.M, *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Rakyat Melalui Media Audio Pada Siswa Kelas V SD Inpres Borong Jambu II Kecamatan Manggala Kota Makassar*, Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, Vol. 5, No. 1, 2020.

⁵⁶ Deby Luriawati Naryatmojo, *Penggunaan Taksonomi Bloom dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bermuatan Pendidikan Karakter Profetik untuk Mengukur Keberhasilan Hasil Belajar Mahasiswa*, Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia, 2018, 601-620.

Berikut adalah tabel KI dan KD yang digunakan pada Kurikulum 2013 pada muatan Bahasa Indonesia:

Tabel 2.1 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)

Tema 2 Muatan Bahasa Indonesia

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan. 4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga, serta cinta tanah air.	
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	
4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	

Kemudian untuk kemampuan menyimak siswa di sekolah dasar yang perlu diperhatikan oleh guru adalah sebagai berikut:

- a. Siswa akan mampu menyimak dengan baik bila suatu cerita dibacakan dengan nyaring.
- b. Siswa akan senang dan mampu menyimak dengan baik bila seorang pembicara menceritakan suatu pengalaman sejati.

- c. Siswa dapat menyimak bunyi-bunyi dan nada-nada yang berbeda, terlebih dahulu kalau intonasi ujaran sang pembicara sangat jelas dan baik.
 - d. Siswa dapat menyimak serta menuruti petunjuk-petunjuk lisan yang disampaikan dengan jelas.
 - e. Siswa mampu menyimak persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan yang terdapat dalam ujaran.
 - f. Siswa mempunyai dan senang menyimak ritme-ritme dan rima-rima dalam suatu pembacaan puisi atau drama.
 - g. Siswa mampu menyimak dan menangkap ide-ide yang terdapat dalam ujaran atau pembicaraan.⁵⁷
3. Ragam menyimak

Ragam menyimak dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu, menyimak ekstensif dan menyimak intensif.

a. Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif merupakan kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal-hal yang umum dan bebas terhadap suatu bahasa. Dalam pelaksanaannya di sekolah, tidak selalu harus di bawah bimbingan guru. Proses ini tidak mengharuskan pemahaman mendalam terhadap materi yang disimak. Materi simakan cukup dipahami secara umum, hanya garis besarnya atau poin-poin penting saja. Jenis menyimak ekstensif dapat dibagi menjadi empat kategori, yaitu sebagai berikut:

⁵⁷ Siti Sulistyani Pamuji, Inung Setyami, *Keterampilan Berbahasa*, 2021.

a. Menyimak Sosial

Menyimak sosial terjadi dalam konteks interaksi sosial, seperti saat orang-orang mengobrol, bercengkerama atau berdiskusi tentang hal-hal yang menarik perhatian bersama. Dalam hal ini, setiap orang saling menyimak satu sama lain untuk memberikan respon yang sesuai, mengikuti bagian-bagian yang menarik, dan menunjukkan perhatian yang wajar terhadap apa yang disampaikan.

b. Menyimak sekunder

Menyimak sekunder merujuk pada jenis mendengar yang terjadi secara kebetulan, di mana proses menyimak dilakukan sambil melakukan aktivitas lain.

c. Menyimak Estetik

Pada menyimak estetik, penyimak dengan penuh perhatian menikmati pertunjukkan, seperti drama, cerita, puisi, baik secara langsung maupun melalui radio. Secara imajinatif penyimak ikut mengalami, merasakan karakter dari setiap pelaku.

d. Menyimak Pasif

Menyimak pasif adalah proses penyerapan bahasa tanpa kesadaran yang biasanya terjadi ketika seseorang belajar dengan kurang teliti, terburu-buru, menghafal luar kepala, berlatih dengan santai, atau mencoba menguasai bahasa. Contohnya, seseorang yang mendengarkan bahasa daerah dan

setelah dua atau tiga tahun, dapat berbicara dalam bahasa daerah tersebut tanpa usaha yang terlalu intensif.

b. Menyimak Intensif

Menyimak intensif adalah aktivitas mendengarkan yang dilakukan dengan serius dan konsentrasi untuk memahami kegiatan menyimak yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, penuh konsentrasi untuk menangkap makna yang dikehendaki. Menyimak intensif memiliki beberapa karakteristik yaitu: (a) menyimak intensif berfokus pada pemahaman, (b) memerlukan konsentrasi tinggi, menyimak intensif ialah memahami bahasa formal, (d) diakhiri dengan reproduksi bahan simakan atau pengulangan materi formal. Ada ada lima jenis menyimak intensif, diantaranya adalah:

1) Menyimak Kritis

Menyimak kritis bertujuan untuk mendapatkan fakta yang dibutuhkan. Penyimak mengevaluasi gagasan, ide, dan informasi yang disampaikan oleh pembicara

2) Menyimak Konsentratif

Menyimak secara konsentratif adalah aktivitas untuk menganalisis pembicaraan atau hal yang sedang disimak. Proses ini memerlukan perhatian penuh dari penyimak agar ide yang disampaikan oleh pembicara dapat dipahami dengan baik.

3) Menyimak Kreatif

Menyimak kreatif berhubungan erat dengan imajinasi. Penyimak dapat memahami makna dalam sebuah puisi dengan lebih baik karena ia mampu berimajinasi dan menghargai karya tersebut.

4) Menyimak Eksploratori

Menyimak eksploratori, atau menyimak penyelidikan, adalah bentuk menyimak yang bertujuan untuk menemukan hal-hal baru yang menarik, memperoleh informasi tambahan mengenai topik tertentu, isu yang sedang berkembang, atau hal-hal yang tengah dibicarakan orang banyak.

5) Menyimak interogatif

Menyimak interogatif adalah kegiatan menyimak yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan selektivitas, dimana penyimak akan fokus dan memberikan perhatian penuh, serta mengajukan pertanyaan setelah proses menyimak selesai.⁵⁸

Dalam penelitian ini, kegiatan menyimak yang siswa lakukan termasuk dalam kategori menyimak kreatif. Menyimak kreatif merupakan kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan informasi dengan cara yang kreatif dan inovatif, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memahami cerita dongeng. Kemampuan menyimak kreatif sangat penting dalam memahami cerita dongeng. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat

⁵⁸ Riris Nurkholidah Rambe, Gemala Widiyarti, *Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*, 2018.

meningkatkan kemampuan menyimak kreatif siswa melalui pengembangan media pembelajaran video interaktif yang efektif dan menarik.

E. Bahasa Indonesia

Era revolusi industri 4.0 di abad 21 diperlukan keterampilan yang dapat mengantarkan seseorang untuk sukses dalam kehidupannya. Keterampilan tersebut meliputi keterampilan *Critical Thinking* (berpikir kritis), *Creative Thinking* (berpikir kreatif), *Communication* (komunikasi), dan *Collaboration* (kolaborasi/kerja sama). Keterampilan tersebut dapat dilatih melalui pembelajaran di lembaga pendidikan mulai dari TK sampai jenjang perguruan tinggi dengan model-model pembelajaran yang inovatif.⁵⁹ Keterampilan berbahasa siswa pada dasarnya tidak diperoleh secara sempurna, melainkan berkembang secara bertahap, dimulai sejak masa kanak-kanak hingga dewasa. Perkembangan bahasa anak itu melalui tahap-tahap yang akhirnya sampai pada tahap sempurna.⁶⁰ Keadaan awal bahasa anak pada umumnya berisi penyederhanaan tuturan orang dewasa, yang dapat berupa penyingkatan maupun penyesuaian fonologis sesuai dengan perkembangan kemampuan artikulatorinya.⁶¹

Sistem pendidikan nasional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benjamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga

⁵⁹ Arnyana, IBT, "*Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kompetensi 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, dan Creative Thinking) untuk Menyongsong Era Abad 21*", Jurnal Pada Universitas Ganesha, 2018.

⁶⁰ Indra Zamrud, Darmiany, Lalu Hamdian Affandi, Moh. Irawan Zain, *Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Di Kelas Rendah*, Journal of Classroom Action Research, Volume 5 Nomor 2, 2023.

⁶¹ Julrissani, "*Karakteristik Perkembangan Bahasa dalam Berkomunikasi Siswa Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta*", Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2020.

ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Salah satu materi yang di ajarkan adalah Bahasa Indonesia yang merupakan aspek penting untuk diajarkan kepada para siswa di sekolah.⁶² Karena itulah mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan sejak masih di bangku SD karena dari situ diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa. Kemampuan berbahasa seseorang berasal dan diperoleh sebagai akibat dari kematangan kognitif sang anak. Oleh sebab itu perkembangan bahasa harus berlandas pada atau diturunkan dari perkembangan dan perubahan yang lebih mendasar dan lebih umum di dalam kognisi manusia. Dengan demikian urutan-urutan perkembangan kognisi seorang anak akan menentukan urutan-urutan perkembangan bahasa dirinya.⁶³

Pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan.⁶⁴ Oleh karena itu, dilakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi. Mengingat pentingnya kemampuan berkomunikasi, maka perlu dilakukan pembinaan dari tingkat dasar atau sekolah dasar.

⁶² Eko Wahyuni, *Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Terhadap Unsur-Unsur Cerita/Dongeng Melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas IV di SD Negeri I Mipiran*, Jurnal Kualita Pendidikan, Vol. 1, No. 3, 2020, 30-36.

⁶³ Riris Nurkholidah Rambe, Gemala Widiyarti, *Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*, 2018.

⁶⁴ Suparlan, *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 2, 2020.

Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah. Maka dari itu mata pelajaran Bahasa Indonesia diberikan sejak di bangku sekolah dasar dan diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.⁶⁵ Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia meliputi kemampuan berbahasa dan sastra yang terdiri dari empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.⁶⁶ Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan menguasai keterampilan berbahasa yang mencakup empat aspek tersebut, yang pada dasarnya saling berkaitan satu sama lain. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia mengupayakan peningkatan kemampuan siswa untuk berkomunikasi secara lisan dan tertulis serta dapat menghargai karya cipta bangsa Indonesia.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia antara lain: (1) untuk dapat berkomunikasi dengan efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan; (2) untuk menghargai dan bangga dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu dan bahasa negara; (3) untuk memahami Bahasa Indonesia dan memanfaatkannya secara tepat dan kreatif untuk berbagai keperluan; (4) untuk menggunakan Bahasa Indonesia dalam rangka meningkatkan kemampuan intelektual serta perkembangan emosional dan sosial; (5) untuk menikmati dan

⁶⁵ Eko Wahyuni, *Upaya Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Terhadap Unsur-Unsur Cerita/Dongeng Melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Mipiran*, Jurnal Kualita Pendidikan, Vol. 1, No. 3, 2020, 30-36.

⁶⁶ Depdiknas, *Panduan Pengembangan Materi Pembelajaran*, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2008.

memanfaatkan karya sastra guna memperluas wawasan, memperbaiki budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa; (6) untuk menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya dan intelektual bangsa Indonesia.⁶⁷ Pembelajaran bahasa juga diharapkan dapat membantu siswa dalam mengenal dirinya, budaya sendiri maupun budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, ikut serta dalam masyarakat serta mampu menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.⁶⁸

F. Dongeng

1. Pengertian dongeng

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, dongeng dimaksudkan sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak terikat oleh waktu dan tempat, yang biasanya mengandung unsur hiburan, imajinasi, dan fantasi.⁶⁹ Dongeng merupakan cerita khayalan atau cerita fiktif yang tidak benar-benar terjadi dalam kenyataan, yang umumnya bertujuan untuk menghibur sekaligus mengandung nilai-nilai pendidikan.⁷⁰ Dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi

⁶⁷ Octy Pramitha, Beta Rapita Silalahi, *Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Pahlawan untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar*, Jurnal Ability, Vol. 2, No. 4, 2021.

⁶⁸ Hidayah, Nurhadija, *Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Moral*, Jurnal Smart PAUD, Vol. 4, No. 1, 2018, 73-81.

⁶⁹ Widchica Indriani, Heryanto Susilo, *Efektivitas Dongeng Untuk Menanamkan Moral Pada Anak Usia Dini di Rumah*, Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah, Vol. 10, No. 1, Tahun 2021, 329-337.

⁷⁰ Handayani, V. T, *Dongeng Sebagai Stimulan Awal Peningkatan Minat Baca Bagi Siswa Paud Bunda Hajar Jatinangor*, Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal, Vol. 2, No. 1, 2019, 13-18.

dan disebarikan secara lisan.⁷¹ Dongeng dibuat karna terinspirasi dari suatu kejadian dan diceritakan secara berulang-ulang yang menyebabkan anak-anak dapat melihat gambaran di kepala atau imajinasi. Maka dari itu dongeng memiliki potensi untuk memperkuat imajinasi, memanusiakan individu, meningkatkan empati dan pemahaman, menguatkan nilai-nilai dan etika, serta mendorong proses berpikir kritis dan kreatif.⁷²

Dongeng adalah cerita fiktif yang bertujuan untuk menghibur dan mengandung nilai-nilai budi pekerti yang dapat dijadikan panutan oleh anak sehingga membentuk karakter anak menjadi baik. Cerita dari dongeng dapat diambil manfaatnya terutama dongeng yang mengandung pesan moral. Oleh karena itu pendongeng harus pandai memilih dongeng yang sesuai dengan usia anak serta mengandung nilai pendidikan yang bermanfaat untuk anak.⁷³

Cerita dalam dongeng tidak benar-benar terjadi karna berisi tentang petualangan yang penuh imajinasi. Ada kalanya cerita dalam dongeng tidak masuk akal dengan menampilkan situasi dan para tokoh yang luar biasa sehingga bersifat hiburan dan ajaran moral didalamnya. Nilai-nilai moral dalam dongeng yang bersifat individual antara lain kepatuhan, keberanian, sikap rela berkorban, kejujuran, keadilan, kebijaksanaan, sikap menghormati dan menghargai, pekerja keras,

⁷¹ Saidah, Karimatus, Rian Damariswara, *Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur bagi Siswa Kelas III SD*, Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran Premiere Educandum, Vol. 9, No. 1, 2019, 73-81.

⁷² Eliya NS, Husnul B, Fatrima SS, *Relevansi Dongeng Dengan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*, Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education, Vol.2 No.2, 2019, 322-330

⁷³ Rukiyah, *Dongeng, Mendongeng, dan Manfaatnya*, 2018.

memenuhi janji, rasa terima kasih, kerendahan hati, serta hati-hati dalam bertindak. Sementara itu, nilai-nilai moral sosial mencakup sikap bekerja sama, suka menolong, kasih sayang, menjaga kerukunan, memberi nasihat, peduli terhadap orang lain, dan mendoakan sesama. Adapun nilai-nilai moral religius meliputi keyakinan terhadap kekuasaan Tuhan, kepercayaan pada Tuhan, berserah diri atau bertawakal kepada Tuhan, serta memohon ampun kepada Tuhan.⁷⁴

Efektifnya penerapan dongeng untuk menumbuhkan karakter anak juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Sesuai dengan teori tersebut, dongeng dapat membawa anak pada pembelajaran yang mengaitkan dengan kehidupan nyata anak ataupun mengaitkan dengan lingkungan sekitar anak, sehingga apabila pembelajaran dikaitkan dengan dongeng, anak akan lebih mudah memahaminya. Setelah memahami materi, maka anak juga dapat mengambil ajaran positif dari cerita dalam dongeng.⁷⁵

Dongeng memiliki beberapa manfaat yaitu: meningkatkan sikap positif dan solutif; mempererat hubungan antara orang tua dan anak; menambah wawasan pengetahuan, dengan cerita legenda dalam dongeng yang mengandung nasihat dapat meningkatkan pengetahuan dari perilaku tokoh yang ada dalam cerita tersebut; melatih

⁷⁴ Eliya NS, Husnul B, Fatrima SS, *Relevansi Dongeng Dengan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*, Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education, Vol.2 No.2, 2019, 322-330.

⁷⁵ Ni Putu Candra Prastya Dewi, Ida Bagus Putrayasa, I Nyoman Sudiana, *Membentuk Karakter Anak Melalui Habituasi Dongeng pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra, Vol. 8, No. 2, 2021, 68-77.

konsentrasi dan menumbuhkan minat baca; merangsang imajinasi serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis pada anak.⁷⁶

2. Unsur-unsur dongeng

Dongeng memiliki unsur didalamnya agar sempurna dan diminati pembaca. Unsur pembangun dalam dongeng antar lain:

a. Tema

Tema merupakan pokok pikiran yang digunakan sebagai dasar pengarang, pokok pemikiran pengarang, dan ide pokok dalam masalah. Dalam dongeng biasanya diuraikan beberapa hal antara lain: moral tentang kemenangan melawan kejahatan; kejadian yang terjadi dimasa lampau dan di tempat yang sangat jauh; tugas yang tampaknya tidak mungkin dilakukan; penggunaan mantra ajaib yang misalnya bisa mengubah manusia menjadi hewan; munculnya daya tarik dari kebaikan atau kasih sayang; pemberian bantuan pada orang baik, dan lain-lain.

b. Penokohan

Penokohan menggambarkan karakter dan sifat dari setiap tokoh dalam cerita. Tokoh adalah pelaku atau pemeran dalam sebuah cerita yang ditentukan melalui watak berbagai tindakan dan perilaku yang mereka lakukan. Tokoh yang sering diperankan dalam dongeng antara lain: (a) dewa dan dewi, ibu dan saudara tiri yang jahat, raja dan ratu, pangeran dan putri; (b) peri, penyihir wanita, raksasa, makhluk kerdil, putri duyung, monster, naga; (c)

⁷⁶ Widghica Indriani, Heryanto Susilo, *Efektivitas Dongeng Untuk Menanamkan Moral Pada Anak Usia Dini di Rumah*, Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah, Vol. 10, No. 1, Tahun 2021, 329-337.

binatang, seperti keong emas, ikan ajaib, dan kancil; (d) tempat ajaib, seperti kastil, hantu yang memikat, kerajaan, dan negeri ajaib; (e) benda ajaib, misal lampu ajaib, cincin, permadani, dan cermin ajaib.

c. Latar

Latar adalah keterangan dari suasana kejadian pada tempat dan waktu. Latar dalam cerita dongeng sangat konkret dan jelas. Penggunaan latar bertujuan untuk memberikan kesan realistis atau nyata. Dalam dongeng, latar terbagi menjadi tiga antara lain: latar tempat ialah tempat kejadian peristiwa; latar waktu yaitu masa waktu ketika terjadinya suatu peristiwa; latar suasana adalah gambaran keadaan suatu peristiwa.

d. Sudut pandang

Sudut pandang artinya kedudukan pengarang dalam cerita atau cara pandang pengarang. Setiap pengarang memiliki sudut pandang yang berbeda dalam menyusun cerita. Seorang pengarang bisa menggunakan sudut pandang orang pertama (aku, saya), sudut pandang orang kedua (kamu, kau), atau sudut pandang orang ketiga (ia, dia, atau nama seseorang).

e. Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca atau pendengar melalui sebuah cerita.⁷⁷

f. Alur atau plot

Alur atau plot merupakan rangkaian peristiwa yang disusun secara logis dalam suatu cerita. Peristiwa-peristiwa dalam suatu cerita disusun saling berkaitan secara kronologis, disusun secara sebab akibat.

g. Konflik

Konflik memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah cerita dan mampu membuat sebuah cerita menjadi hidup. Konflik menyebabkan tokoh dalam cerita memiliki watak antagonis dan protagonis. Konflik disebut juga sebagai inti cerita karena ketertarikan sebuah cerita dapat diukur dari konflik yang dibangun dalam sebuah cerita.⁷⁸

3. Ciri-ciri dongeng

Dongeng termasuk cerita rakyat dan merupakan bagian tradisi lisan. Dongeng mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan, yaitu disebarkan dari mulut ke mulut, melalui kata-kata dan dari generasi ke generasi berikutnya.

⁷⁷ Rosaria YK, Suprihatien, Diah YS, *Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Tangan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 2 No. 2, 2020, 24-35.

⁷⁸ Riga Zahara Nurani, Fajar Nugraha, Hana Sakura Putu Arga, *Penggunaan Metode Pembelajaran Guided Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur-unsur Intrinsik Dongeng di Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 2, 2021, 627 – 635.

- b. Disebarkan di antara kolektif tertentu dalam waktu yang cukup lama.
- c. Ada dalam versi yang berbeda-beda ini diakibatkan penyebaran dari mulut ke mulut (lisan).
- d. Bersifat anonim, yaitu penciptanya sudah tidak diketahui lagi.
- e. Biasanya mempunyai bentuk berumus atau berpola seperti kata klise, kata-kata pembukaan dan penutup baku.
- f. Mempunyai kegunaan (*function*) dalam kehidupan bersama suatu kolektif, sebagai alat pendidik, pelipur lara, protes sosial dan proyeksi keinginan yang terpendam.
- g. Bersifat pralogis, yaitu memiliki logika tersendiri yang tidak sesuai dengan logika umum.
- h. Menjadi milik bersama dari kolektif tertentu. Hal ini disebabkan penciptanya yang pertama sudah tidak diketahui lagi sehingga setiap anggota kolektif merasa memilikinya.
- i. Bersifat polos dan lugu sehingga kerap kelihatannya kasar, terlalu spontan. Hal ini dapat dimengerti bahwa dongeng juga merupakan proyeksi emosi manusia yang jujur manifestasinya.⁷⁹

4. Jenis-jenis dongeng

Dongeng dapat dibagi menjadi delapan jenis, yaitu mitos, sage, fabel, legenda, cerita lucu, cerita pelipur lara, cerita perumpamaan dan parabel. Jenis-jenis dongeng antara lain:

- a. Mite

⁷⁹ Suaibun, *Peran Dongeng Dalam Revolusi Mental*, Jurnal Realita Bimbingan dan Konseling: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 3, No. 5, 2018, 495-500.

Dalam istilah kamus besar Bahasa Indonesia, mite adalah mitos. Istilah mitos memiliki arti bentuk cerita dongeng yang menceritakan hal-hal magis seperti cerita tentang dewa-dewa, peri, Tuhan. Cerita yang melibatkan para pahlawan maupun dewa yang mengandung unsur-unsur tentang asal usul alam, manusia, hantu, atau makhluk halus. Contohnya termasuk Joko Tingkir, Nyi Roro Kidul, dan Ciung Winara.

b. Sage

Sage merupakan dongeng kepahlawanan, keberanian, atau sihir seperti sihir. Sage adalah cerita yang mengandung unsur sejarah, akan tetapi tetap sukar dipercaya keasliannya karena unsur sejarahnya mengandung unsur fantasi. Contohnya seperti Raden Kian Santang, Jaka Sambung dan Jaka Tingkir, dan Gajah Mada.

c. Fabel

Fabel merupakan dongeng yang mengisahkan tentang kehidupan binatang yang dapat berbicara atau berperilaku seperti manusia. Dalam dongeng fabel, tokoh binatang merupakan peran utama sebagai tokoh ceritanya. Contohnya seperti si kancil mencuri ketimun, si monyet pencuri pisang, kucing dan tikus, dan lain sebagainya.

d. Legenda

Legenda merupakan dongeng yang menceritakan tentang sebuah peristiwa tentang asal-usul suatu benda atau tempat dengan unsur ketidaksucian atau sakral, dan belum diketahui kebenarannya.

Contohnya yaitu Candi Sewu dan Candi Prambanan yang dikisahkan melalui Danau Toba dan Roro Jonggrang, Tangkuban perahu yang mengisahkan tentang Sangkuriang.

e. Cerita jenaka atau dongeng orang pendir

Cerita jenaka merupakan cerita yang berkembang di masyarakat dan dapat membangkitkan tawa. Dongeng ini adalah dongeng yang mengisahkan tentang kelucuan atau keanehan yang menimbulkan tawa, yang berisi berbagai kisah jenaka yang mengisahkan tentang perilaku seseorang yang tingkah lakunya membuat tawa. Contohnya: Si Kaya Bayan, Semar dan Bagong, dan Petruk.

f. Cerita pelipur lara

Cerita pelipur lara biasanya berbentuk narasi yang bertujuan untuk menghibur tamu di pesta dan kisah yang diceritakan oleh seorang ahli.

g. Cerita perumpamaan

Cerita perumpamaan merupakan bentuk dongeng yang mengandung kiasan. Contohnya adalah didaktik dari Haji Pelit.⁸⁰

h. Parabel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, parabel adalah dongeng yang berkaitan dengan religi atau agama. Dongeng ini mengandung kisah yang bersifat mendidik. Contohnya adalah

⁸⁰ Ni Putu Candra Prastya Dewi, Ida Bagus Putrayasa, I Nyoman Sudiana, *Membentuk Karakter Anak Melalui Habituasi Dongeng Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra, Vol. 8, No. 2, 2021.

Maling Kundang yang dikutuk menjadi batu akibat durhaka kepada ibunya.

G. Karakteristik Peserta Didik Kelas III

Secara etimologis, kata karakter berasal dari bahasa latin *kharakter* atau bahasa Yunani *kharassein* yang berarti memberi tanda (*to mark*), atau bahasa Prancis *carakter*, yang berarti membuat tajam atau membuat dalam. Dalam bahasa Inggris *character*, memiliki arti watak, karakter, sifat, peran dan huruf. Dalam kamus umum Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai tabiat, watak, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari pada yang lain. Sedangkan secara terminologis, para ahli mendefinisikan karakter dengan redaksi yang berbeda-beda.

Karakter adalah serangkaian sifat, kepribadian, akhlak, budi pekerti, personalitas, tingkah laku, perasaan, dan pemikiran yang ada dalam diri seseorang sebagai ciri khas yang membedakannya dengan menimbulkan perbuatan-perbuatan (kebaikan) tanpa adanya dorongan serta dilakukan secara terus-menerus dalam lingkup pengembangan meliputi nilai-nilai keagamaan dan moral, fisik, kognitif, bahasa, seni, dan sosial-emosional.⁸¹ Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan memiliki rasa ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan. Anak seakan tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar.

⁸¹ Eliya NS, Husnul B, Fatrima SS, *Relevansi Dongeng Dengan Pembentukan Karakter Anak Usia Dini*, Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education, Vol. 2, No. 2, 2019, 322-330.

Seorang anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi untuk terus dikembangkan. Mereka memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, dimana mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan timbul rasa ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasakan seolah-olah tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Memahami perkembangan anak usia dasar menjadi suatu keharusan bagi orang tua, guru dan orang yang lebih dewasa.⁸² Jean Piaget mengidentifikasi tahapan perkembangan intelektual yang dilalui anak salah satunya yaitu pada tahap operasional konkrit usia 7-11 atau 12 tahun.⁸³ Jika menghadapi suatu pertentangan antara pikiran dan persepsi, anak akan memilih mengambil keputusan logis dan bukan keputusan perspektual seperti anak praoperasional.⁸⁴ Dalam hal ini, anak masih menerapkan logika berpikir pada hal yang konkret.⁸⁵ Pada zaman modern yang marak dengan teknologi digital seperti sekarang ini, anak usia sekolah dasar sudah bisa mengoperasikan barang-barang teknologi seperti ponsel, komputer, video game dan lain-lain. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sesuai langkah-langkah pembelajaran berangkat dari karakteristik setiap fase perkembangan kognitif anak.

Guru, dalam menghadapi kesulitan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar, perlu untuk memperhatikan pokok pikiran dan

⁸² Dian Andesta Bujuri, *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*, Jurnal LITERASI, Vol. IX, No. 1, 2018.

⁸³ Nevi Septianti, Rara Afiani, *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2*, Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 1, 2020, 7-17.

⁸⁴ Sufitri, Rini Setyowati, *Pemanfaatan Dongeng dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Siswa*, Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, Vol. 11, No. 1, 2019, 77-84.

⁸⁵ Qurrota Ayu Neina, *Dongeng Abad 21: Modernisasi Sastra Anak Berbasis Psikologi Perkembangan*, Jurnal Sastra Indonesia, Vol. 7, No. 3 2018, 202-211.

karakteristik siswa SD/MI. Hal ini sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan observasi pada anak yang mengalami masalah atau gangguan perkembangan kognitif. Gangguan perkembangan kognitif yang mungkin bisa muncul untuk anak usia SD/MI (fase operasi konkret) berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif, kesulitan belajar dan gaya belajar anak usia tersebut.

Selanjutnya, guru melihat dan menganalisis hasil diagnosanya. Pada perkembangan kognitif anak, kesulitan belajar tersebut akan terklasifikasi menjadi tiga gangguan belajar yakni disleksia, disgrafia dan diskalkulia.⁸⁶ Setelah mengetahui karakteristik anak yang mengalami gangguan belajar yang mungkin muncul di usia SD/MI tersebut, siswa berhak mendapatkan perhatian dan penanganan sesuai dengan pemahaman tentang perkembangan kognitif anak. Hal ini juga dapat mengurangi kemungkinan guru untuk menuntut semua siswanya bertaraf kognisi yang sama rata. Dikarenakan pada kenyataan yang sesungguhnya setiap anak itu memiliki tahapan dan kemampuan perkembangan kognitif yang berbeda-beda sesuai dengan faktor-faktor yang melatarbelakanginya.

Siswa kelas III sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret pada usia 7-11 tahun yang dengan demikian dalam memberikan materi pelajaran guru diharapkan lebih menitikberatkan pada media yang lebih bersifat konkret dan logis. Tanpa objek fisik yang ada di hadapannya, anak-anak pada tahap operasional konkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. Untuk mencapai konsep

⁸⁶ Leny Marinda, *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar*, Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman, Vol. 13, No. 1, April 2020.

menjadi konkrit adalah ketika anak terlibat dalam pengalaman langsung dan aktif menemukan sendiri dari pengalaman belajarnya. Sesuai dengan teori Piaget yang diharapkan seorang guru mampu membuat media konkret yang menarik perhatian siswa. Selain itu, perkembangan kecakapan motorik siswa kelas III akan terus membaik. Perkembangan intelektual sangat substansial, karena sifat egosentrik, anak menjadi lebih bersifat logis.⁸⁷ Pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif (naluri) dengan syarat pemikiran tersebut dapat diaplikasikan menjadi contoh-contoh yang konkret atau spesifik.⁸⁸

Tahap operasional konkrit dimana anak mendapatkan pemahaman mengenai pengelolaan secara umum bisa dilaksanakan dengan dibantu menggunakan benda nyata, mengamati serta pemikiran untuk menunjukkan perkembangan. Tahap ini merupakan dimana seorang anak mendapatkan kemampuan baru atau langkah berpikirnya naik 1 level yang bermanfaat pada dirinya sendiri untuk mengkomunikasikan pikirannya terhadap peristiwa yang ia alami. Kemampuan kognitif anak usia 8 tahun atau yang berada pada kelas dua dan tiga pada dunia pendidikan, anak mulai memasuki jenjang C2 yaitu memahami sesuatu dan menuju tahap C3 yaitu menerapkan sesuatu yang lebih baik dan terampil. Anak-anak dapat membaca cerita dengan lancar, membedakan kelompok-kelompok dengan warna yang sama dan menyelesaikan tugas dalam bentuk kolom

⁸⁷ Destrinelli, Dwi Kurnia Hayati, Endang Sawinty, *Pengembangan Media Konkret pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar*, Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, Vol. 3, No. 2, 2018, 313-333.

⁸⁸ Agra Dwi Saputra, Wantri Novita, Aisyah Safitri, dkk, *Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD/MI*, Hypothesis: Multidiciplinary Journal Of Social Sciences, Vol. 1, No. 2, 2023, 122-134.

dan baris. Selain itu, anak mulai memahami pesan-pesan dalam teks, misalnya dalam cerita pendek dan dongeng.

Kemampuan kognitif anak usia 9 tahun atau kelas tiga ke atas, pada tahap ini kemampuan kognitif meningkat. Anak sudah mampu memecahkan masalah yang lebih kompleks karena mereka sudah memiliki cukup pengetahuan, pemahaman dan pengalaman dari proses sebelumnya. Anak tersebut telah berkembang ke tingkat C3, yaitu menerapkan. Pada level ini anak diajak berpikir lebih jauh dan membayangkan objek yang akan dideskripsikan, dimana sistem pembelajarannya sudah dapat diterapkan melalui diskusi kelompok. Namun guru harus tetap memantau dan memperhatikan pelaksanaan kegiatan tersebut, karena kemampuan berbicara anak masih terbatas dan keterampilan berpikir serta kerja sama mereka belum berkembang.⁸⁹

Perkembangan kognitif akan mempengaruhi fungsi otak untuk berpikir, seperti mengetahui, memahami, menganalisis, menyintesis, bernalar, berkeaktifitas dan bertindak. Perkembangan otak terbagi menjadi dua bagian, yaitu otak kiri dan otak kanan. Perkembangan otak kiri meliputi kemampuan berpikir rasional, ilmiah, logis, analitis, dan berkaitan dengan kemampuan belajar membaca, berhitung dan bahasa. Perkembangan otak kanan meliputi kemampuan berpikir holistik, non-linier, non-verbal, intuitif, imajinatif dan kreatifitas.⁹⁰ Penalaran anak masih terbatas, kendati dapat menalar secara logis dan memahami

⁸⁹ Agra Dwi Saputra, Wantri Novita, Aisyah Safitri, dkk, *Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD/MI*, Hypothesis: Multidiciplinary Journal Of Social Sciences, Vol. 1, No. 2, 2023, 122-134.

⁹⁰ Dian Andesta Bujuri, *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*, Jurnal LITERASI, Vol. IX, No. 1, 2018.

hubungan-hubungan kausal, mereka belum dapat melakukan penalaran hipotesis atau abstrak. Anak hanya dapat memecahkan suatu masalah ketika objek dari masalah tersebut bersifat empirik (nyata) atau ditangkap oleh panca indra mereka, bukan yang bersifat khayal.⁹¹

Sekolah dasar memiliki tujuan untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam upaya menciptakan kepribadian sebagai warga negara yang baik. Kembali lagi pada guru sekolah dasar yang diharapkan dapat menyusun pembelajaran sesuai karakteristik siswa terutama siswa kelas III yang termasuk dalam siswa kelas rendah. Meskipun berada pada fase perkembangan yang sama namun tetap ada perbedaan yang harus diketahui dan dipahami oleh guru. Siswa kelas rendah merupakan masa transisi pembelajaran dasar siswa sehingga guru dipastikan untuk dapat mendesain pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa.⁹² Maka dari itu, penting untuk guru agar dapat memahami karakteristik siswa kelas III.

Kemampuan siswa sekolah dasar pada kelas tiga pada tujuan utama pengajaran Bahasa Indonesia yaitu agar siswa terampil berbahasa, dalam arti siswa terampil menyimak, berbicara membaca dan menulis. Siswa akan bersungguh-sungguh sadar akan nilai menyimak sebagai sumber informasi dan kesenangan, memperlihatkan keangkuhan dengan kata-kata atau ekspresi yang tidak mereka pahami maknanya, menyimak secara kritis terhadap kesalahan dan petunjuk yang kurang tepat, menyimak pada

⁹¹ Ridho Agung Juwantara, *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika*, Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 9, No. 1, 2019, 27-34.

⁹² Nina Swihadayani, *Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*, Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH), Vol. 3, No. 6, 2023.

aneka ragam cerita puisi, rima dan kata-kata serta memperoleh kesenangan dalam menemui tipe baru, menyimak laporan orang lain pita rekaman laporan mereka sendiri, dan siaran-siaran dengan tujuan tertentu serta dapat menjawab pertanyaan yang bersangkutan⁹³.

Pada teori perkembangan kognitif ini, Jean Piaget berusaha menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan mengobjek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek, seperti mainan, perabot, dan makanan, serta objek-objek sosial seperti diri, orang tua dan teman.⁹⁴ Perkembangan kognitif ini memiliki keterkaitan dengan perkembangan proses berpikir anak dan juga bagaimana proses pemikiran ini mempengaruhi cara memahami serta berinteraksi dengan dunia atau dengan kata lain kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

⁹³ Renni Ramadhani Lubis, *Kajian Literatur Tentang Kemampuan Menyimak Siswa Dengan Menggunakan Metode Cerita di Kelas Rendah*, Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS dan Bahasa Inggris, Vol. 3, No. 2, 2021, 56-64.

⁹⁴ A Thahir, *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan*, 2018, 1-260.