

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala jenis alat atau sumber yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Menurut (M. Sahib Saleh,dkk 2023)“Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikasi (siswa) sebagai penerima”. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

“Kata media itu sendiri, berasal dari bahasa latin yaitu ‘medist’ yang secara harafiah berarti ‘tengah’ atau ‘pengantar’. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami” (Wulandari dkk. 2023). Media ini dapat berupa materi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau sebagai sarana yang mendukung kegiatan belajar, sehingga pembelajaran dapat lebih menarik, dan menyenangkan.

Defenisi lain dari media pembelajaran adalah “sebagai suatu proses yang melibatkan berbagai elemen, baik fisik maupun non-fisik yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan dan memperbaiki pengalaman belajar peserta didik”(Ani Daniyati 2023). Dari beberapa penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar dengan menciptakan suasana yang menarik, menyenangkan, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

(Muhammad Hasan, 2021)mengemukakan ciri-ciri media pembelajaran sehinggapa media dapat digunakan dan apa saja yang dapat

dilakukan media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien dalam melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan dan mengkonstruksikan suatu kejadian atau peristiwa dan objek.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini menunjukkan kemampuan media untuk mengubah suatu peristiwa yang berlangsung lama atau berhari-hari menjadi tampilan yang dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu singkat, seperti dua atau tiga menit, dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yaitu: (1) memiliki kemampuan merekam, mentransformasikan dan menyajikan suatu kejadian; (2) berbentuk *software dan hardware*; (3) digunakan dalam bentuk interaksi pendidik dan peserta didik; (4) dapat digunakan secara kelompok dan individu.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang sangat penting dalam menyampaikan suatu materi yang disampaikan komunikator (guru) pada komunikan (siswa) untuk dapat memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama dalam kegiatan belajar mengajar (Gunawan 2019). Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Menurut (Andi

Kristanto, t.t.) penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut :

- a. Fungsi Edukatif yaitu memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan, mendidik siswa dan masyarakat untuk berpikir kritis, member pengalaman bermakna, mengembangkan dan memperluas cakrawala, dan memberikan fungsi ontetik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.
- b. Fungsi Ekonomis yaitu pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien, pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu.
- c. Fungsi Sosial yaitu memperluas pergaulan antar siswa, mengembangkan pemahaman, dan mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa.
- d. Fungsi Budaya yaitu memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia serta mewariskan dan meneruskan unsure budaya dan seni yang ada dimasyarakat.

Selanjutnya menurut (Miftah, t.t.) mengemukakan terdapat empat fungsi dari media yaitu :

- a. Mengubah titik berta pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- b. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini menjadi motivasi ekstrinsik bagi pelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pelajar.
- c. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
- d. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Pemilihan, pengembangan, dan pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan efektif akan memberikan manfaat positif bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut (Shoffan Shoffa, 2023) yaitu sebagai berikut :

- a. Mempermudah pemahaman: Media pembelajaran membantu siswa memahami apa yang dipelajarinya secara lebih visual dan konkrit.
- b. Meningkatkan retensi informasi: Gambar, video dan elemen visual lainnya membantu siswa menyimpan informasi lebih lama.
- c. Meningkatkan keterlibatan siswa: Media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran
- d. Mengunggah minat belajar: Media yang menarik memotivasi siswa agar lebih semangat belajar.
- e. Menghemat waktu: media pembelajaran dapat menjelaskan konsep dengan cepat, menghemat waktu yang dapat digunakan untuk materi lain.
- f. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: Media pembelajaran mandiri memungkinkan siswa belajar mandiri diluar lingkungan kelas.
- g. Kolaborasi dan interkasi: media online memupuk kolaborasi antar siswa dan memungkinkan pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok.
- h. Personalisasi dan kustomisasi: Media dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu atau kelompok siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih personal.

- i. Mengajar dengan beragam gaya belajar: anda dapat menggunakan media untuk mengajar siswa dengan gaya belajar berbeda, antara lain: visual, auditori, dan kinestetik.
- j. Menyajikan konteks dunia nyata: media membantu menghubungkan konsep pembelajaran dengan situasi dunia nyata, menjadikan pembelajaran lebih relevan.
- k. Menghadirkan realitas virtual: teknologi seperti simulasi dan realitas virtual memungkinkan eksplorasi lingkungan virtual yang aman.
- l. Penilaian dan monitoring: anda dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengukur pemahaman siswa melalui kuis, tes, dan pemantauan kemajuan.
- m. Kemudahan akses: media online memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.
- n. Menyediakan berbagai ragam materi: Media dapat memperkaya pembelajaran dengan menyediakan berbagai sumber informasi seperti video, audio, teks dan gambar.
- o. Meningkatkan kreativitas: Media interaktif merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- p. Menghemat sumber daya fisik: Media digital mengurangi kebutuhan akan buku teks fisik dan dokumen lainnya.
- q. Penggunaan sumber daya secara berkelanjutan: Media digital membantu mengurangi konsumsi kertas dan konsumsi sumber daya alam.
- r. Pengukuran dan analisis data: Media pembelajaran digital dapat memberikan data tentang perkembangan siswa yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran.
- s. Mengadirkan keseragaman: Media dapat meminimalkan kesenjangan dengan memastikan bahwa semua siswa memiliki akses terhadap materi pembelajaran yang sama.
- t. Menghadirkan koneksi global: Media online menghubungkan siswa dengan orang-orang diseluruh dunia dan membuka peluang pembelajaran lintas budaya.

2.1.2 *Flipbook*

a. Pengertian *Flipbook*

Desain tampilan buku digital yang banyak dinikmati adalah buku digital dengan teknologi *e-book* yang dikenal dengan *Flipbook* yang memiliki arti yaitu buku yang membalik. *Flipbook* merupakan media interaktif yang dapat mengubah tampilan PDF dalam bentuk link menjadi lebih menarik dan layaknya seperti sebuah buku dan dapat di masukkan sebuah animasi gerak, foto, video dan audio sehingga saat peserta didik sedang membaca buku dengan versi lengkap. Salah satu *software* yang mendukung dalam pengembangan *flipbook* ini adalah Flip PDF Profesionl dalam bentuk link.

Flipbook adalah daun kertas yang mirip dengan album atau kalender dalam bentuk 21 x 28 cm (Rahmawati et al., 2017). *Flipbook* adalah buku digital yang memungkinkan anda untuk menyajikan teks, gambar, suara, dan video untuk meningkatkan antusiasme dan pemahaman

siswa dalam proses pembelajaran (Juliani & Ibrahim, 2023). *Flipbook* ditulis, media terstruktur, dan merupakan gambar suara yang ditampilkan dalam format digital dengan elemen multimedia yang Membuat pengguna lebih aktif (Juliani & Ibrahim, 2023).

Flip PDF Profesional dalam bentuk link merupakan *software* atau aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk Membuat bahan ajar berbentuk *e-book* digital. *Software* ini dapat mengubah bahan ajar berbentuk PDF dalam bentuk link menjadi halaman *flip* sehingga setiap halaman PDF dapat di flip atau bolak-balik seperti buku pada umumnya. Dengan *software* ini juga dapat ,menambahkan dan menampilkan video, gambar, dan audio serta objek multimedia yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah buku digital interaktif yang menyajikan teks, gambar, suara, dan video untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b. Ciri-Ciri dan Manfaat *Flipbook*

Menurut (Ulandari & Syawaluddin, t.t.)Bahwa karakterisitik *Flipbook* adalah sebagai berikut :

1. Diperoleh rasa seperti benar-benar membuka buku.
2. Dapat dikombinasikan dengan file video.
3. Dapat dikombinasikan dengan file animasi.
4. Terdapat vasilitas pencarian
5. Serta dapat pula dikombinasikan dengan gambar dan musik.

c. Kelebihan *Flipbook*

Menurut(Mursidi dkk. 2022)*Flipbook* memiliki beberapa kelebihan yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Sajian materi pembelajaran dapat berupa teks kalimat, gambar, video, audio, maupun animasi dan dilengkapi dengan warna-warna yang menarik perhatian siswa.
2. *Flipbook* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal yang abstrak dengan adanya unsur-unsur di atas.
3. Apabila ingin menggandakan *flipbook* dapat dilakukan dengan mudah dan cepat antar computer maupun laptop serta siswa dapat mengakses materi tambahan yang belum ada pada *flipbook* melalui link yang telah disediakan oleh pembuat *flipbook* apa bila pengguna sedang tersambung dengan jaringan internet.

Menurut (Aziz dkk., 2024) kelebihan *flipbook* terbagi atas beberapa bagian yaitu :

1. Dapat digunakan sendiri.
2. Dapat digunakan dalam ruangan maupun diluar ruangan.
3. Dapat digunakan untuk belajar dirumah.
4. Media pembelajaran *flipbook* ini dikemas dengan tampilan yang kreatif, inovatif, serta interkatif sehingga peserta didik mendapat motivasi dan bias meningkatkan hasil belajarnya.

Selanjutnya kelebihan *flipbook* lainnya menurut (Kasuari gulo 2020) kelebihan dari *flipbook* ini adalah: mampu memuat foto, film animasi, desain template, dan music, serta kemampuan ramah *flipbook*.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *flipbook* adalah media pembelajaran yang efektif dengan berbagai format yang ada didalamnya seperti teks, gambar, video, dan animasi, yang menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman konsep abstrak. Selain itu, flipbook mudah digandakan, diakses online, dan dapat memuat elemen multimedia seperti foto, animasi, dan musik, menjadikannya ramah pengguna dan meningkatkan keterlibatan siswa.

d. Kelemahan *Flipbook*

Menurut (Desi Rahmawati 2017) kekurangan media *flipbook* yaitu hanya biasa digunakan perindividu atau kelompok kecil, yaitu hanya 4 sampai 5 orang.

Selanjutnya menurut (Aziz dkk., 2024) media pembelajaran *flipbook* mempunyai kelemahan yaitu : (1) Dalam Membuat media pembelajaran *flipbook* memerlukan suatu perangkat seperti computer, laptop, atau gadget. (2) Untuk membukanya membutuhkan aplikasi tertentu yang sesuai dengan format yang digunakan. (3) Perlu adanya teknologi yang memadai di setiap sekolah ditengah keterbatasan anak sekolah didesa.

Dari penjelasan kelemahan *flipbook* diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahann *flipbook* adalah keterbatasan jumlah pengguna, ketergantungan pada perangkat teknologi, serta kebutuhan aplikasi khusus untuk membukanya.

2.1.3 Menyimak

a. Pengertian Menyimak

Kemampuan menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam proses pembelajaran bahasa, terutama dalam bahasa Indonesia. Menyimak merupakan proses mendengarkan lambang-lambang bunyi untuk mendapatkan informasi yang dilakukan dengan sengaja dengan penuh perhatian disertai pemahaman, apresiasi, dan interpretasi dalam menangkap isi dan merespon makna yang terkandung didalamnya (Marlina 2021).

Selanjutnya menurut(Mira Gea 2024) “menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan”. Menurut(Subakti 2023)Keterampilan menyimak merupakan dasar pengetahuan berbahasa yang sangat fungsional yang lebih bermakna bagi manusia untuk mengungkap lambang-lambang kata dari orang kedua yang merupakan suatu proses mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya. Menurut (jelita,dkk 2022)Menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat aktif reseptif. Artinya, dalam kegiatan menyimak seseorang harus mengaktifkan pikirannya untuk dapat mengidentifikasi bunyi-bunyi bahasa, memahaminya, dan menafsirkan maknanya sehingga tertangkap pesan yang disampaikan pembicara. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Menyimak adalah proses mendengarkan secara aktif dengan penuh perhatian, pemahaman, dan interpretasi untuk menangkap makna dari pesan yang disampaikan. Menurut para ahli, menyimak melibatkan identifikasi bunyi bahasa, penilaian, dan reaksi terhadap informasi yang diberikan, serta kemampuan untuk memahami dan menafsirkan pesan pembicara. Berbeda dengan mendengar yang hanya melibatkan indera tanpa tujuan, menyimak memerlukan keterlibatan mental dan pemikiran untuk memahami makna komunikasi secara menyeluruh.Menyimak atau mendengarkan berbeda dengan mendengar walaupun keduanya mempergunakan alat indra yang sama, yaitu telinga.

Mendengar tidak memerlukan aktivitas mental atau pikiran karena mendengar dilakukan tanpa tujuan.

3 Tujuan Menyimak

Tujuan menyimak atau mendengarkan dengan cermat dapat beragam, tergantung pada konteksnya. Menurut (Umi Hijriyah 2016)

Tujuan dari menyimak adalah sebagai berikut :

- a. Menyimak untuk belajar dimana orang tersebut bertujuan agar ia dapat memperoleh pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara.
- b. Menyimak untuk menikmati dimana orang yang menyimak dengan penekanan pada penikmatan terhadap sesuatu dari materi yang di ujkarkan atau di peredengarkan atau dipagelarkan (terutama sekali dalam bidang seni).
- c. Menyimak untuk mengevaluasi dimana orang menyimak dengan maksud agar ia dapat menilai apa-apa yang dia simak
- d. Menyimak untuk mengapresiasi dimana orang yang menyimak dapat menikmati serta menghargai apa-apa yang disimaknya itu.
- e. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide dimana orang yang menyimak bermaksud agar ia dapat mengkomunikasikan ide-ide.
- f. Menyimak untuk membedakan bunyi-bunyi dimana orang yang menyimak bermaksud agar dia dapat membedakan bunyi-bunyi dengan tepat.
- g. Menyimak untuk memecahkan masalah dimana orang yang menyimak bermaksudd agar dia dapat memecahkan masalah secara kreatifd dan analisis, sebab dari sang pembicara dia mungkin dapat memperoleh banyak masukan berharga.
- h. Menyimak untuk meyakinkan dimana orang yang menyimak bermaksud untuk meyakinkan dirinya terhadap suatu masalah atau pendapat yang selama ini dia ragukan.

Selanjutnya tujuan menyimak menurut (Hasriani 2023)terbagi atas beberpa bagian yaitu sebagai berikut :

- a. Menyimak untuk mendapatkan fakta
- b. Menyimak untuk menganalisis fakat
- c. Menyimak untuk mengevaluasi fakta
- d. Menyimak untuk mendapatkan inspirasi
- e. Menyimak untuk mendapatkan hiburan
- f. Menyimak untuk memperbaiki kemampuan berbicara.

4 Jenis-jenis Menyimak

Adapun jenis-jenis menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia (Umi Hijriyah 2016) adalah sebagai berikut :

- 1) Menyimak ekstensif (*Extensive listening*)
Menyimak ekstensif adalah sejenis kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal-hal lebih umum dan lebih bebasterhadap sesuatu bahasa, tidak perlu di bawah bimbingan langsung seorang guru. Penggunaan yang paling mendasar ialah untuk menyajikan kembali bahan yang telah diketahui dalam suatu lingkungan baru dengan cara yang baru.
- 2) Menyimak intensif (*intensive listening*)
Menyimak intensif adalah menyimak yang diarahkan pada suatu yang jauh lebih diawasi, dikontrol, terhadap suatu hal tertentu. Dalam hal ini harus diadakan suatu pembagian penting yaitu diarahkan pada butir-butir bahasa sebagai bagian dari program pengajaran bahasa atau pada pemahaman serta pengertian umum. Jelas bahwa dalam kasus yang kedua ini maka bahasa secara umum sudah diketahui oleh para murid.
- 3) Menyimak sosial (*social listening*) atau menyimak konversasional (*conversational listening*) ataupun menyimak sopan (*courteous listening*) biasanya berlangsung dalam situasi-situasi sosial tempat orang mengobrol mengenai hal-hal yang menarik perhatian semua orang dan saling mendengarkan satu sama lain untuk membuat respons-repons yang pantas, mengikuti detail-detail yang menarik, dan memerhatikan perhatian yang wajar terhadap apa-apa yang dikemukakan, dikatakan oleh seorang rekan. Dengan perkataan lain dapat dikemukakan bahwa menyimak sosial paling sedikit mencakup dua hal, yaitu perkataan menyimak secara sopan santun dengan penuh perhatian percakapan atau konversasi dalam situasi-situasi sosial dengan suatu maksud. Dan kedua mengerti serta memahami peranan-peranan pembicara dan menyimak dalam proses komunikasi tersebut.
- 4) Menyimak sekunder (*secondary listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak secara kebetulan dan secara ekstensif (*casual listening* dan *extensive listening*) misalnya, menyimak pada musik yang mengirimi tari-tarian rakyat terdengar secara sayup-sayup sementara kita menulis surat pada teman di rumah atau menikmati musik sementara ikut berpartisipasi dalam kegiatan tertentu di sekolah seperti menulis, pekerjaan tangan dengan tanah liat, membuat sketsa dan latihan menulis dengan tulisan tangan.
- 5) Menyimak estetik (*aesthetic listening*) disebut juga menyimak apresiatif (*apreciational listening*) adalah fase terakhir dari kegiatan menyimak secara kebetulan dan termasuk ke dalam menyimak ekstensif, mencakup dua hal yaitu pertama menyimak musik, puisi, membaca bersama, atau drama yang terdengar pada radio atau rekaman-rekaman. Kedua menikmati cerita-cerita, puisi, teka-teki, dan lakon-lakon yang diceritakan oleh guru atau murid-murid.
- 6) Menyimak kritis (*critical listening*) adalah sejenis kegiatan menyimak yang di dalamnya sudah terlihat kurangnya atau tiadanya keaslian ataupun kehadiran prasangka serta ketidaktepatan yang akan diamati. Murid-murid perlu banyak belajar mendengarkan, menyimak secara kritis untuk memperoleh kebenaran.
- 7) Menyimak konsentratif (*consentrativ listening*) sering juga disebut *study-type listening* atau menyimak yang merupakan jenis telaah. Kegiatan-kegiatan tercakup dalam menyimak konsentratif antara lain: menyimak untuk mengikuti petunjuk-petunjuk serta menyimak urutan-urutan ide, fakta-fakta penting, dan sebab akibat.
- 8) Menyimak kreatif (*Creative listening*) adalah jenis menyimak yang mengakibatkan dalam pembentukan atau rekonstruksi seorang anak secara imajinatif kesenangan-kesenangan akan bunyi, visual atau penglihatan, gerakan, serta perasaan-perasaan kinestetik yang disarankan oleh apa-apa didengarnya.

- 9) Menyimak interogatif (*interogative listening*) adalah sejenis menyimak intensif yang menuntut lebih banyak konsentrasi dan seleksi, pemusatan perhatian dan pemilihan, karena si penyimak harus mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Dalam kegiatan menyimak interogatif ini si penyimak mempersempit serta mengarahkan perhatiannya pada pemerolehan informasi atau mengenai jalur khusus.
- 10) Menyimak penyelidikan (*exploratory listening*) adalah sejenis menyimak intensif dengan maksud dan yang agak lebih singkat. Dalam kegiatan menyimak seperti ini si penyimak menyiagakan perhatiannya untuk menemukan hal-hal baru yang menarik perhatian dan informasi tambahan mengenai suatu topik atau suatu pergunjungan yang menarik.
- 11) Menyimak pasif (*passive listening*) adalah penyerapan suatu bahasa tanpa upaya sadar yang biasa menandai upaya-upaya kita saat belajar dengan teliti, belajar tergesa-gesa, menghafal luar kepala, berlatih serta menguasai sesuatu bahasa. Salah satu contoh menyimak pasif adalah penduduk pribumi yang tidak bersekolah lancar berbahasa asing. Hal ini dimungkinkan karena mereka hidup langsung di daerah bahasa tersebut beberapa lama dan memberikan kesempatan yang cukup bagi otak mereka menyimak bahasa itu.
- 12) Menyimak selektif (*selective listening*) berhubungan erat dengan menyimak pasif. Betapapun efektifnya menyimak pasif itu tetapi biasanya tidak dianggap sebagai kegiatan yang memuaskan. Oleh karena itu menyimak sangat dibutuhkan. Namun demikian, menyimak selektif hendaknya tidak menggantikan menyimak pasif, tetapi justru melengkapinya. Penyimak harus memanfaatkan kedua teknik tersebut. Dengan demikian, berarti mengimbangi isolasi kultural kita dari 10 masyarakat bahasa asing itu dan tendensi kita untuk menginterpretasikan.

5 Tahapan-Tahapan Menyimak

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian dan pemahaman untuk memperoleh suatu informasi dan menangkap isi atau pesan dari objek tertentu, maka dapat diperoleh simpulan bahwa menyimak adalah suatu proses.

Menurut (Hasriani 2023) tahapan-tahapan menyimak dibagi atas beberapa bagian yaitu :

- 1) Tahap mendengar
 Dalam tahap mendengar, penyimak berusaha menangkap pesan pembicara yang sudah diterjemahkan dalam bentuk bahasa. Untuk menangkap bunyi bahasa itu diperlukan telinga yang peka dan perhatian yang terpusat. Dalam tahap ini baru mendengar segala sesuatu yang dikemukakan sang pembicara dalam ujaran atau pembicaraannya, jadi kita masih berada dalam tahap hearing.
- 2) Tahap memahami
 Bunyi yang sudah ditangkap perlu diidentifikasi, dikenali, dan dikelompokkan menjadi suku kata, kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana. Setelah mendengar, tentunya ada keinginan bagi kita untuk mengerti atau memahami dengan baik isi pembicaraan yang disampaikan oleh pembicara, sampailah kita pada tahap understanding.

- 3) Tahap menginterpretasi
 Penyimak yang baik, cermat dan teliti, belum puas kalau hanya mendengar dan memahami isi ujaran pembicara, dia pasti ingin menafsirkan atau menginterpretasi isi, butir-butir pendapat yang terdapat dan tersirat dalam ujaran pembicara. Dengan demikian penyimak telah tiba pada tahap interpreting.
- 4) Tahap mengevaluasi
 Setelah memahami serta dapat menafsir atau menginterpretasikan isi pembicaraan, penyimak mulai menilai atau mengevaluasi pendapat serta gagasan pembicara, keunggulan dan kelemahan, serta kebaikan dan kekurangan. Penyimak sudah sampai pada tahap evaluating.
- 5) Tahap menanggapi
 Setelah semua tahap dilewati, penyimak menyambut, mencamkan, menyerap serta menerima gagasan atau ide yang dikemukakan pembicara dalam ujarannya. Penyimak sampai pada tahap akhir yakni tahap responding.

6 Kendala Dalam Proses Menyimak

Dalam proses menyimak ada beberapa kendala yang sering ditemui para penyimak. (Umi Hijriyah 2016) menyatakan ada tujuh kendala dalam menyimak sebagai berikut :

- a. Keegosentrisan, yaitu sifat mementingkan diri sendiri (egois) mungkin saja merupakan cara hidup sebagian orang. Dia lebih senang didengar orang daripada mendengarkan pendapat orang lain. Sifat seperti ini merupakan kendala dalam menyimak.
- b. Keengganan untuk terlibat. Keengganan menanggung resiko, jelas menghalangi kegiatan menyimak karena menyimak adalah salah satu kegiatan yang harus melibatkan diri dengan sang pembicara.
- c. Ketakutan dan perubahan. Apabila ingin menjadi penyimak yang baik, harus rela mengubah pendapat bahkan bila perlu harus berani mengubah dan menukar pendapat sendiri kalau memang ada pendapat atau gagasan yang lebih diandalkan dari orang lain.
- d. Keinginan untuk menghindari pertanyaan, dengan alasan jawaban yang diberikan akan memalukan, hal ini merupakan kendala dalam diskusi, kegiatan berbicara, dan menyimak.
- e. Puas terhadap penampilan eksternal. Apabila merasa puas dengan tanda simpatik itu maka kita akan gagal menyimak lebih intensif lagi untuk melihat kalau pengertian itu benarbenar wajar. Orang yang merasa cepat puas karena telah 47 mengetahui maksud pembicara berarti tergolong penyimak yang tidak baik.
- f. Pertimbangan yang prematur, apabila ada sesuatu yang prematur, maka itu merupakan sesuatu yang tidak wajar. Hal itu merupakan contoh penyimak yang jelek, dan sifat seperti itu justru menghalanginya menjadi penyimak yang efektif.
- g. Kebingungan semantik. Makna suatu kata tergantung kepada individu yang memakainya dalam situasi tertentu dan waktu tertentu. Seseorang yang ingin menjadi penyimak yang efektif harus mempunyai kosakata yang memadai.

Jadi, dalam kegiatan menyimak terdapat kendala yang ditemui oleh penyimak. Kendala tersebut, yaitu keegosentrisan, keengganan ikut terlibat, ketakutan akan perubahan, keinginan menghindari pertanyaan, puas

terhadap penampilan eksternal, pertimbangan yang prematur, dan kebingungan semantik.

2.1.4 Teks Berita

a. Pengertian Teks Berita

Teks berita adalah teks yang menyampaikan informasi yang faktual dan aktual kepada pembaca atau pendengar mengenai kejadian-kejadian yang terjadi di masyarakat. Teks berita adalah jenis teks yang menyampaikan informasi atau peristiwa yang terjadi kepada pembaca atau pendengar. Tujuan utama dari teks berita adalah untuk memberikan informasi yang faktual, objektif, dan jelas mengenai suatu kejadian atau isu terkini. Menurut (Rochhayati, t.t.) menyatakan bahwa teks berita adalah informasi tentang suatu kejadian yang disampaikan kepada orang lain, kejadian yang disampaikan biasanya kejadian-kejadian yang unik. Selanjutnya menurut (Ratnasari dkk. 2023) menyatakan bahwa teks berita adalah Teks berita berisi informasi aktual tentang fakta dari suatu kejadian yang hangat diperbincangkan, jadi dapat disimpulkan bahwa teks berita adalah teks berita adalah informasi tentang suatu kejadian yang disampaikan kepada pembaca, di mana kejadian tersebut biasanya bersifat unik atau aktual. Teks berita berfungsi untuk menyampaikan fakta-fakta mengenai peristiwa yang sedang hangat diperbincangkan dan memberikan informasi yang aktual dan relevan kepada masyarakat.

b. Unsur-Unsur Teks Berita

Menurut (Rakhma Subarna, dkk 2021) Unsur-unsur teks berita terbagi atas beberapa bagian yaitu sebagai berikut :

- a. Judul berita
Judul berita menggambarkan isi pokok berita dan menarik perhatian pembaca. Penulis berita harus benar-benar lihai mengemas judul.
- b. Teras berita
Teras berita berisi pokok peristiwa yang akan diberitakan. Biasanya, dalam bagian ini tergambar: apa, di mana, kapan, siapa, bagaimana peristiwa terjadi (biasa disingkat dengan ADIKSIMBA). Teras berita merupakan bagian terpenting karena bagian ini memuat isi pokok sebuah berita.
- c. Isi berita
Bagian isi berita merupakan bagian uraian berita. Dalam bagian ini, penulis menerangkan peristiwa yang ia beritakan.

c. Unsur Kebahasaan Teks Berita

Menurut (Rakhma Subarna, dkk 2021) Unsur-unsur kebahasaan dalam teks berita adalah sebagai berikut :

- a. kalimat tunggal; kalimat yang hanya memiliki satu klausa. Contoh: Polisi menjaga gedung Balai Kota sejak pagi.
- b. kalimat majemuk; kalimat yang memiliki dua klausa atau lebih. Contoh: Ketika presiden datang, para polisi berpatroli di sekitar kawasan Jalan Merdeka, Bandung.
- c. konjungsi atau kata penghubung yang bermakna kronologis, seperti kemudian, lalu, setelah itu, pada akhirnya. Contoh: Polisi memeriksa laboratorium yang terbakar, kemudian mereka melakukan wawancara kepada para saksi.
- d. konjungsi kausalitas, seperti sebab, karena, oleh sebab itu. Contoh: Kebakaran diduga terjadi karena kebocoran tabung gas. Namun, polisi masih terus melakukan penyelidikan. Oleh sebab itu, laboratorium akan ditutup selama satu bulan ke depan.
- e. kata ganti atau promina yang merujuk pada kejadian yang dijelaskan, yang bukan merupakan persona. Oleh karena itu, kata ganti yang digunakan adalah kata tunjuk ini, itu, tersebut dan bukan kata ganti orang, seperti ia, dia, mereka. Contoh: Bencana tanah longsor terjadi di kota Sumedang kemarin malam. Peristiwa ini terjadi akibat hujan deras yang turun sejak pagi.

2.2 Hasil Riset yang Relevan

1. (Erhami, Hetilaniar, dan Aldora Pratama 2023) dengan judul pengembangan media pembelajaran *flipbook* pada materi menyimak teks cerita rakyat pada siswa kelas iv sekolah dasar. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *flipbook* untuk materi menyimak teks cerita rakyat pada siswa kelas IV SD, dengan tujuan untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flipbook* sangat valid, dengan skor rata-rata 86,7% dari ahli media, bahasa, dan materi. Uji coba kepraktisan pada siswa menunjukkan skor 89,1% dalam uji coba individual dan 85,7% dalam uji coba kelompok kecil, keduanya masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Dalam hal efektivitas, posttest menunjukkan 96% siswa mencapai nilai di atas KKM, membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media *flipbook* ini dianggap sebagai solusi untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran menyimak, menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, serta mendorong kreativitas dalam mengajar. Dengan hasil ini, media *flipbook*

sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas IV SD dan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi pembelajaran lainnya.

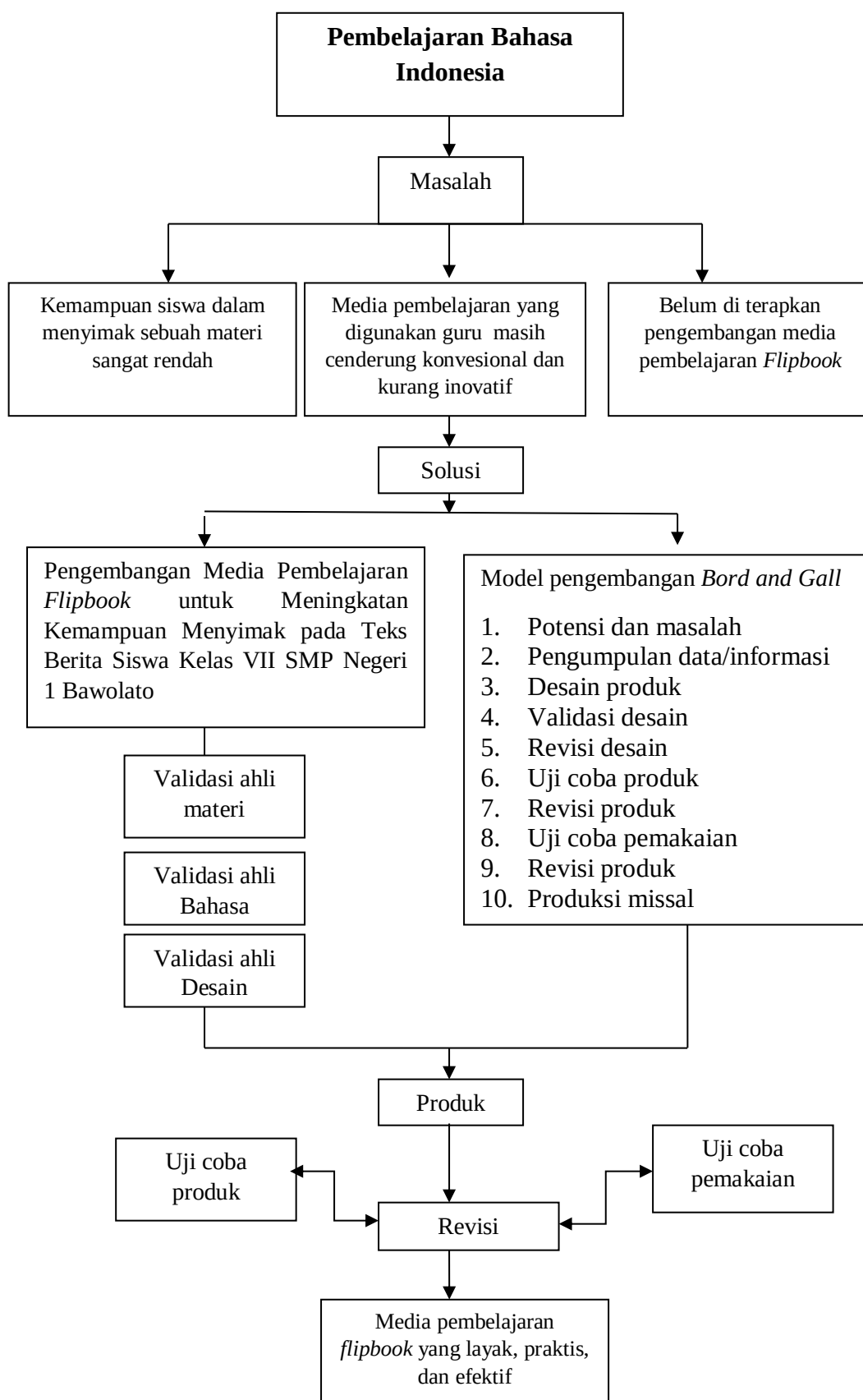
2. (Sari dan Ahmad 2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Digital di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *flipbook* digital untuk mata pelajaran IPS kelas IV dengan materi "Indahnya Keragaman di Negeriku" dapat meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang terdiri dari lima tahapan: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diisi oleh pakar media, pakar materi, dan responden dari pendidik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media *flipbook* digital yang dikembangkan sangat layak digunakan. Penilaian dari pakar media menghasilkan persentase sebesar 86,6%, yang masuk dalam kategori "sangat layak", sementara penilaian dari pakar materi memperoleh persentase sebesar 90,6%, yang juga dikategorikan "sangat layak". Uji coba pada kelompok kecil memperoleh persentase 86,8%, dan uji coba kelompok besar mencapai 87,4%, yang menunjukkan bahwa media ini diterima dengan baik oleh siswa. Dengan demikian, media *flipbook* digital untuk materi IPS kelas IV ini dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman materi tentang keragaman budaya di Indonesia.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran penelitian ini dimulai dengan identifikasi masalah, di mana peneliti mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam konteks penelitian, seperti kemampuan menyimak siswa yang masih kurang, media yang digunakan guru masih berpusat pada buku pelajaran, dan belum ada pengembangan media pembelajaran *flipbook*. Proses ini bertujuan untuk memahami tantangan yang ada untuk menentukan fokus penelitian yang tepat. Selanjutnya, dari masalah yang telah diidentifikasi, dirumuskan tujuan penelitian yang jelas. Tujuan ini akan menjadi dasar bagi peneliti untuk

mencapai solusi yang relevan, seperti mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif dengan menggunakan model *Borg and Gall* untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa.

Kemudian setelah menetapkan solusi maka hasil akhir adalah dibuat produk yang berupa media pembelajaran *flipbook* yang layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Dengan demikian, kerangka pemikiran ini menggambarkan alur penelitian yang terstruktur, mulai dari identifikasi masalah hingga solusi untuk mencapai hasil atau produk yang lebih efektif.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir