

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dari waktu ke waktu perkembangan ilmu dan teknologi semakin pesat dan terus meningkat, hal ini terbukti dengan adanya berbagai media elektronik yang sedang berkembang di kalangan masyarakat saat ini. Dampak dari fenomena tersebut mengakibatkan semakin ketatnya persaingan dalam kehidupan, terutama di dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan kegiatan positif yang harus ditempuh oleh setiap orang agar tarap kehidupannya lebih baik dari sebelumnya. Karena hanya dengan pendidikanlah setiap orang akan mendapatkan berbagai pengetahuan, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Dunia pendidikan dituntut untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang handal, terutama pendidikan di sekolah. Sebenarnya banyak sekali cara untuk memperbaiki pendidikan suatu sekolah agar tercipta para generasi penerus bangsa yang handal, salah satunya yaitu dengan cara memperbaiki proses pembelajaran di suatu sekolah.

Suatu proses pendidikan di sekolah haruslah sesuai dengan apa yang diharapkan setiap insan, terutama dalam kegiatan pembelajarannya harus mampu menciptakan berbagai cara yang positif untuk mendidik para siswanya dengan baik, karena sekarang ini sering sekali terdapat masalah-masalah yang menghambat majunya proses pendidikan. Diantaranya adalah kurangnya motivasi belajar siswa akibat proses pendidikannya yang kurang kreatif sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa tersebut. Dalam suatu proses pendidikan di sekolah harus lebih kreatif agar memperoleh hasil yang baik, karena pada dasarnya proses yang baik akan membuahkan hasil yang baik pula.

Supriadi (2014, hlm. 1) mengemukakan bahwa “tujuan pendidikan dasar yaitu untuk mempersiapkan lulusannya untuk dapat hidup dalam masyarakat dan mempersiapkan lulusannya yang berpotensi untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.” Pendidikan di sekolah dasar terutama pada pelajaran Bahasa Indonesia sudah sepantasnya menjadi pelajaran yang terdepan. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan suatu pendidikan yang paling utama diajarkan di Indonesia, karena bahasa Indonesia merupakan bahasa yang menjadi pemersatu bangsa kita, yakni bangsa Indonesia. Di dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat beberapa keterampilan yang harus dikuasai siswa, diantaranya adalah keterampilan berbicara, menulis, menyimak dan membaca.

Salah satu hal yang perlu dikuasai seorang siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia ialah kemampuan memahami isi cerita dan unsur-unsurnya. Sa’diah (2013, hlm. 9) menuturkan bahwa “memahami unsur instrinsik cerita anak adalah kegiatan memahami dan menganalisis unsur-unsur yang terdapat di dalam sebuah cerita anak yang dibacakan oleh guru.” Kemampuan memahami isi cerita merupakan kemampuan seseorang untuk mengetahui makna isi cerita yang terdapat dalam sebuah cerita tersebut. Dengan memahami isi cerita, diharapkan siswa dapat menyalurkan dan mengekspresikan pikiran mereka tentang isi cerita yang disimakinya dari berbagai cerita-cerita yang mereka baca/tonton.

Namun pada prakteknya, masih banyak siswa yang belum memahami isi cerita, hal ini sebagaimana yang peneliti temukan di SDN Serang 11. Selain itu juga dikuatkan dengan hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru SDN Serang 11, ibu Novi mengatakan “tidak semua siswa menyukai dan menyenangi pelajaran bahasa Indonesia, oleh karenanya terdapat kesulitan dalam menyampaikan pelajaran bahasa kepada siswa yang kurang meminati mata pelajaran tersebut, khususnya dalam menyimak sebuah cerita.” Ia juga menuturkan bahwasannya “agar anak atau siswa bisa benar-benar memahami isi dari sebuah cerita yang dibacakan, maka pembacaan ceritanya harus

dilakukan secara berulang-ulang.” Kendala tersebut dikuatkan dengan adanya data atau hasil perolehan nilai siswa pada pelajaran bahasa Indonesia khususnya memahami isi cerita dengan nilai rata-rata 65.

Untuk memperoleh hasil yang baik dalam meningkatkan kemampuan memahami isi cerita di SDN Serang 11 khususnya kelas IV, maka pendidikannya harus menggunakan cara yang sekreatif mungkin agar pembelajarannya menjadi menarik sehingga siswanya semangat dalam belajar Bahasa Indonesia. Salah satu cara untuk belajar meningkatkan kemampuan memahami isi cerita, yaitu dengan menggunakan media audio visual, seperti media film kartun. Media film kartun dapat membantu guru dalam mengajarkan pembelajarannya, melalui media film kartun ini juga akan memudahkan siswanya dalam belajar memahami isi cerita agar siswa dapat dengan mudah mengetahui apa yang diceritakan dalam film yang ditontonnya. Karena melalui tayangan film biasanya anak akan lebih fokus untuk menyimak proses pembelajaran, terutama film kartun anak.

Selain itu peneliti juga dikuatkan oleh hasil penelitian terdahulu dengan menggunakan media film kartun yang disusun oleh Novita (2012), dalam tesisnya yang berjudul “Penggunaan Media Kartun Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Perkalian Bilangan Bulat” dengan hasil yang cukup efektif dalam proses pembelajarannya. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Film Kartun Dalam Meningkatkan Kemampuan Memahami Isi Cerita Pada Siswa Kelas IV SDN Serang 11 Tahun Ajaran 2015/2016.”

B. Rumusan Masalah

Untuk meringankan peneliti dalam menyusun penelitiannya agar lebih terarah sesuai dengan latar belakang masalah sebelumnya, maka masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media film kartun dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN Serang 11 tahun ajaran 2015/2016?

Arip Budiman, 2106

PENGGUNAAN MEDIA FILM KARTUN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI CERITA PADA SISWA KELAS IV SDN SERANG 11 TAHUN AJARAN 2015/2016

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagaimana peningkatan kemampuan memahami isi cerita pada siswa kelas IV SDN Serang 11 tahun ajaran 2015/2016 dengan menggunakan media film kartun?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dicantumkan di atas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui, menganalisis, dan mendeskripsikan tentang:

- 1) Penerapan media film kartun pada pembelajaran memahami isi cerita di kelas IV SDN Serang 11 tahun ajaran 2015/2016.
- 2) Peningkatan kemampuan memahami isi cerita pada siswa kelas IV SDN Serang 11 tahun ajaran 2015/2016 dengan menggunakan media film kartun.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Untuk memfasilitasi serta mempermudah siswa dalam proses belajar keterampilan menyimak agar dapat meningkatkan kemampuan memahami isi cerita.
 - b. Untuk mengurangi kesulitan siswa dalam pembelajaran keterampilan menyimak pada pelajaran bahasa Indonesia.
 - c. Untuk meningkatkan prestasi serta minat belajar pada siswa terutama belajar bahasa Indonesia.
 - d. Memberitahukan kepada siswa bahwa belajar bahasa Indonesia itu menarik untuk dipelajari terutama pada keterampilan menyimak sebuah cerita.
2. Manfaat bagi guru

- a. Memahami peran metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang telah ditentukan.
 - b. Untuk meningkatkan mutu atau kualitas pelajaran bahasa Indonesia dengan metode dan media yang disampaikan.
3. Manfaat bagi peneliti
 - a. Untuk menambah wawasan serta meningkatkan pengetahuan di dunia pendidikan
 - b. Mengetahui secara langsung permasalahan yang dialami siswa dan guru dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar
 - c. Memperoleh pengalaman belajar mengajar menggunakan metode dan media pembelajaran
 4. Manfaat bagi kepala sekolah
 - a. Mempublikasikan fasilitas sekolah melalui metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia
 - b. Menawarkan metode yang tepat dalam pembelajaran keterampilan menyimak agar kualitas sekolah bisa meningkat.

E. Definisi Operasional

1. Film kartun

Film kartun merupakan tayangan yang sangat digemari anak pada umumnya, karena pada tayangan kartun tersebut bersifat lucu dan menggemaskan. Menurut Sadiman (dalam Novita, 2012, hlm. 5) mengemukakan bahwa “kartun adalah salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan-pesan secara cepat dan ringkas atau sesuai sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.”

Kartun adalah lukisan tentang peristiwa-peristiwa harian yang digambarkan secara menyenangkan/menarik. Kartun dibuat dengan gambar yang semenarik mungkin sehingga dapat menarik minat para penggemarnya. Kartun juga bersifat lucu dan menggemaskan. Pada

Arip Budiman, 2106

PENGUNAAN MEDIA FILM KARTUN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI CERITA PADA SISWA KELAS IV SDN SERANG 11 TAHUN AJARAN 2015/2016

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian ini film kartun yang digunakan peneliti adalah film kartun anak yang bertema cerita anak muslim, pada siklus I judulnya “aqiqah,” sedangkan pada siklus II berjudul “musuh menjadi teman.”

2. Isi cerita

Adapun isi dari cerita film kartun anak yang bertema “cerita anak muslim” ialah sebagai berikut :

a. Aqiqah

Cerita yang berjudul aqiqah pada siklus I ini menceritakan seorang anak yang nakal, bandel dan usil. Hingga saat pergi ke pasar anak tersebut memperlakukan seekor kambing yang sangat galak, kemudian ia dikejar-kejar oleh kambing tersebut. dan ternyata kambing tersebut akan dijadikan aqiqah oleh pemiliknya. Aqiqah adalah menyembelih kambing pada hari ke tujuh dari hari kelahiran bayi sebagai ungkapan rasa syukur atas rahmat Allah SWT. Pada hari itu juga bayi diberi nama dan dicukur rambutnya hingga gundul. Rambut tersebut ditimbang lalu di hargai senilai perak, lalu hasilnya di sedekahkan kepada fakir miskin.

b. Musuh menjadi teman

Pada siklus II cerita anak muslim yang berjudul “musuh menjadi teman” ialah menceritakan tentang anak sekolah yang bermusuhan. Salah satu anak memusuhi anak yang lain karena sifatnya yang jahat, suka berkelahi dan suka mengejek teman yang lain. Hingga suatu ketika anak tersebut mendapatkan musibah yaitu tiba-tiba pingsan di tengah jalan karena belum sarapan. Setelah itu anak tersebut ditolong oleh anak yang dimusuhinya tersebut, hingga anak tersebut di bawa ke rumah sakit dan mendapatkan pertolongan. Akhirnya anak tersebut merasa bersalah karena telah berbuat jahat kepada anak yang menolongnya tersebut. Dari situlah anak itu sadar kalau berteman itu lebih baik dari pada bermusuhan.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Arip Budiman, 2106

PENGUNAAN MEDIA FILM KARTUN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMAHAMI ISI CERITA PADA SISWA KELAS IV SDN SERANG 11 TAHUN AJARAN 2015/2016

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk mengetahui apa saja yang terkandung dalam skripsi ini dan sekaligus untuk mempermudah pembaca dalam menelaah/membaca sebuah skripsi yang telah dibuat, maka peneliti menyusun struktur organisasi skripsi sebagai berikut :

Bab I pendahuluan : Di dalam pendahuluan pada skripsi ini terdapat poin-poin penting yang harus diketahui. Pertama, ialah latar belakang masalah, yaitu berisikan teori-teori tentang Bahasa Indonesia, pembelajaran bahasa Indonesia, hakikat bahasa Indonesia, macam-macam pembelajaran keterampilan bahasa Indonesia, ruang lingkup, identifikasi masalah, solusi dari adanya masalah, dan judul yang diambil peneliti berdasarkan masalah yang ada. Kedua, rumusan masalah. Dalam rumusan masalah yang dibuat peneliti berisi beberapa pertanyaan mengenai media film kartun yang dibuat sesuai latar belakang masalah tadi. Ketiga, tujuan penelitian. Pada tujuan masalah yang telah dicantumkan tersebut berdasarkan isi dari rumusan masalah-masalah sebagai upaya harapan peneliti dalam proses penelitiannya. Ke empat, manfaat penelitian. Manfaat-manfaat penelitian sebenarnya banyak sekali, akan tetapi hanya beberapa yang dicantumkan peneliti pada penelitian ini, yaitu manfaat yang berhubungan dengan suatu proses penelitiannya. Ke lima, definisi operasional, dimana pada definisi operasional ini terdapat beberapa penjelasan mengenai apa yang diteliti, seperti definisi film kartun dan mengungkapkan isi cerita. Ke enam, struktur organisasi skripsi. Adapun isi dalam struktur organisasi skripsi tersebut ialah susunan apa saja yang terdapat di bab I pada proses penelitian yang dilaksanakan.

Bab II kajian pustaka : Pada kajian pustaka yang dibuat peneliti menjelaskan tentang beberapa poin yang sangat berpengaruh dalam penelitiannya. Diantaranya ialah, pertama, kajian teori. Bahasan pada kajian teori ini mengenai media yang akan digunakan peneliti, seperti media kartun. Di dalamnya mencakup definisi kartun, macam-macam kartun, kelebihan dan kekurangan media kartun, ciri-ciri kartun, tujuan pembuatan kartun, pesan

moral pembuatan kartun, dan langkah-langkah dalam penggunaan media kartun. Kedua, kajian penelitian terdahulu. Adapun isi dari kajian penelitian terdahulu dicantumkan peneliti sebagai bahan pertimbangan dan juga sebagai acuan peneliti dalam menjalankan penelitiannya. Ketiga, hipotesis tindakan. Dalam hipotesis menjelaskan tentang bagaimana jawaban peneliti mengenai masalah yang akan diteliti. Jawaban tersebut hanya bersifat sementara, sehingga peneliti harus mengkaji lebih dalam untuk mendapat jawaban yang sesuai dengan masalahnya.

Bab III metodologi penelitian. Dalam metodologi tersebut membahas mengenai berbagai teknik penelitian. Pertama, metode penelitian. Di dalamnya menjelaskan metode yang ada pada penelitian, pendekatan penelitian dan model penelitian. Kedua, prosedur penelitian. Ialah membahas jalannya penelitian, dari mulai pra siklus, siklus-siklus dan refleksi penelitian. Ke tiga, lokasi dan subjek penelitian, isinya menjelaskan tempat yang diteliti dan apa yang diteliti. Ke empat, instrumen penelitian. Pada instrumen ini berisi tahapan penelitian, seperti wawancara, tes, dan observasi. Ke lima, teknik pengumpulan data. Pada teknik ini peneliti menjelaskan bagaimana cara mendapatkan data yang diteliti. Ke enam, teknik analisis data. Yaitu berisi pembahasan mengenai proses penelitian. Ke tujuh, validitas dan reabilitas penelitian. Adapun pada validitas dan reabilitas tersebut merumuskan bagaimana cara pengujian soal penelitian yang dilakukan peneliti.