

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang penting untuk dipelajari. Namun sebagian siswa beranggapan bahwa pelajaran bahasa Indonesia sangat membosankan, karena kebanyakan guru memberikan pelajaran bahasa Indonesia tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian, yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Padahal kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam proses belajar mengajar misalnya dalam unsur intrinsik cerita rakyat. Karena dalam kegiatan belajar mengajar, ketidakjelasan materi pembelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan kehadiran media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkritkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media (Djamarah & Zain; 2002).

Peranan media tidak akan berfungsi bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media.

Manakala diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Kesulitan anak didik dalam memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik antara pengajar dan anak didik. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang akseptabel, guru dapat menggairahkan belajar anak didik.

Alat bantu yang digunakan dapat efektif dan efisien apabila seorang guru memperhatikan beberapa hal antara lain: kesesuaian dengan tujuan, kemudahan guru dalam menggunakan media dan kemampuan berfikir siswa.

Salah satu penyebab rendahnya nilai prestasi belajar bahasa Indonesia siswa kelas V SDN Karyaasih adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran selama ini. Oleh karena itu, perlu sekali mengoptimalkannya, salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk hal tersebut yaitu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Penelitian yang telah dilakukan oleh penulis di SDN Karyaasih kelas V mengkaji tentang media pembelajaran yang berasal dari audio visual pada materi pembahasan unsur intrinsik cerita rakyat. Diharapkan, dengan penggunaan media pembelajaran yang berasal dari audio visual dapat meningkatkan kemampuan memahami unsur intrinsik cerita rakyat.

Berdasarkan pemikiran diatas, penulis menyusun skripsi dengan judul “Meningkatkan kemampuan memahami unsur intrinsik cerita rakyat melalui media audio visual dalam mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas V sekolah dasar negeri karyaasih”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran menggunakan media audio visual dapat mempengaruhi pemahaman siswa tentang unsur intrinsik cerita rakyat?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang unsur intrinsik cerita rakyat?

C. Hipotesis Tindakan

Apabila dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SDN Karyaasih pada pokok bahasan unsur intrinsik cerita rakyat menggunakan media audio visual dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan disajikan secara menarik, maka akan meningkatkan kemampuan memahami siswa dibandingkan dengan menggunakan media yang lain.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

- a. Secara eksplisit, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan memahami unsur intrinsik cerita rakyat melalui media audio visual dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN Karyaasih.
- b. Secara implisit penelitian ini bertujuan :
 - 1) Untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan media audio visual dapat mempengaruhi pemahaman siswa tentang unsur intrinsik cerita rakyat.
 - 2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap peningkatan pemahaman siswa.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh adalah:

- a. Manfaat teoritis secara teoritis hasil penelitian dapat dimanfaatkan :
 - 1) Sebagai fakta pembelajaran cerita rakyat menggunakan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami unsur intrinsik cerita rakyat.
 - 2) Referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal pembelajaran unsur intrinsik cerita rakyat.

b. Manfaat praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1) Bagi guru

- a) Memberikan masukan positif dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita rakyat di sekolah dasar.
- b) Memberikan solusi pada kesulitan pelaksanaan pembelajaran unsur intrinsik cerita rakyat.

2) Bagi siswa

- a) Membantu mengatasi kesulitan pembelajaran unsur intrinsik cerita rakyat dengan memanfaatkan media audio visual.
- b) Menambah motivasi belajar serta pemahaman siswa dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita rakyat.

3) Bagi sekolah

- a) Dapat digunakan sebagai alternative model pembelajaran unsur intrinsik cerita rakyat.
- b) Memberikan pengalaman bagi sekolah berkaitan dengan kegiatan penelitian.

4) Bagi peneliti

- a) Melakukan kajian-kajian lebih lanjut untuk menyusun suatu rancangan pembelajaran unsur intrinsik cerita rakyat dengan media audio visual yang dapat dilaksanakan sesuai dengan kondisi sekolah.
- b) Sebagai penelitian sejenis di masa yang akan datang.

E. Batasan Masalah

Supaya penelitian ini lebih terarah maka peneliti akan membatasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut :

1. Menggunakan media audio visual berupa pemutaran Film Malin Kundang.
2. Studi kasusnya di SDN Karyaasih kelas V.

F. Definisi Istilah

1. Kemampuan Memahami didefinisikan sebagai proses, perbuatan atau cara memahami atau memahamkan kemampuan siswa dalam menyerap arti dari materi atau bahan dari unsur intrinsik cerita rakyat yang dipelajari.
2. Unsur intrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya itu sendiri dari dalam.
3. Tema adalah gagasan, ide, atau pikiran utama yang mendasari suatu karya sastra.
4. Alur adalah urutan atau rangkaian peristiwa dalam cerita rekaan.
5. Latar adalah segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita.
6. Tokoh adalah individu ciptaan/rekaan pengarang yang mengalami peristiwa-peristiwa atau lakukan dalam berbagai peristiwa cerita.
7. Penokohan adalah penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh.
8. Sudut pandang adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya.
9. Media adalah wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan. Yang menjadi objek penelitian adalah siswa SD Karyaasih, kelas V (lima) yang berjumlah 26.

Sesuai dengan penelitian ini, maka tehnik dan instrumen pengumpulan data diperoleh melalui: (1) lembar observasi; (2) lembar angket; (3) lembar wawancara.

Data yang diperoleh berdasarkan instrumen penelitian yaitu hasil observasi, catatan lapangan, wawancara, hasil LKS dan hasil tes dan angket siswa yang diberikan. Pengumpulan data yang akan peneliti lakukan yaitu dengan cara mengumpulkan seluruh data hasil instrumen/ alat pengumpul data yang sudah dirancang sebelumnya.

H. Model Penelitian

Dalam penelitian tindakan kelas ini dipilihlah model Spiral: Kemmis dan Mc Targgart (1988) dengan langkah-langkahnya sebagai berikut.

I. Perencanaan/Persiapan

1. Permittaan ijin dari kepala sekolah. Permittaan ijin ini dengan mudah dapat diperoleh karena: (a) Peneliti adalah seorang guru sukwan di SD tersebut.
2. Observasi dan wawancara. Kegiatan ini telah dilakukan untuk mendapatkan gambaran awal tentang SD Percobaan secara keseluruhan dan keadaan PBM bahasa Indonesia khususnya di kelas V.
3. Identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pengajaran bahasa Indonesia. Langkah ini dilakukan dengan mengkaji KTSP kelas V mata

pelajaran bahasa Indonesia. Dari telaah tujuan pembelajaran, isi materi, buku sumber, metode, serta media yang dapat bermanfaat untuk menumbuhkan pemahaman siswa.

4. Merumuskan spesifikasi media dan model pembelajaran bahasa Indonesia.
5. Menyusun rencana penelitian. Pada tahap ini serangkaian kegiatan secara menyeluruh yang berupa siklus tindakan sebagai berikut :

II 1. Siklus I

- a. Setelah persiapan beres maka dibuatlah rencana tindakan I dengan membuat kegiatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b. Melakukan pemantauan (observasi) PBM Bahasa Indonesia apakah siswa paham tentang materi unsur intrinsik cerita rakyat.
- c. Melakukan evaluasi hasil PBM dengan menggunakan media audio visual.
- d. Melakukan perbaikan media berdasarkan evaluasi hasil pemantauan.
- e. Refleksi I.

2. Siklus II

- a. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk persiapan tindakan II.
- b. Melakukan pemantauan (observasi) PBM bahasa Indonesia apakah siswa paham tentang materi unsur intrinsik cerita rakyat.
- c. Melakukan evaluasi hasil PBM dengan menggunakan media audio visual.
- d. Melakukan perbaikan media berdasarkan evaluasi hasil pemantauan.

e. Refleksi II.

3. Siklus III

- a. Untuk pembelajaran ketiga materi unsur intrinsik cerita rakyat danau toba digunakan media audio visual dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita rakyat danau toba dan memberikan motivasi kepada siswa.
- b. Melakukan pemantauan (observasi) PBM Bahasa Indonesia apakah siswa paham tentang materi unsur intrinsik cerita rakyat.
- c. Melakukan evaluasi hasil PBM dengan menggunakan media audio visual dan memberikan motivasi dalam PBM.
- d. Melakukan perbaikan media berdasarkan evaluasi hasil pemantauan.

