

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, pasal 37, ayat 1 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan dasar maupun menengah wajib untuk memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan, muatan lokal serta bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti mengutamakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Karena pada dasarnya, pendidikan di sekolah bertujuan untuk mempertinggi kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa. Umumnya belajar bahasa dipelajari untuk dapat berkomunikasi baik itu berkomunikasi dengan anggota keluarga bahkan berkomunikasi dengan masyarakat luas.

Pembelajaran bahasa selain untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi, juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan cara menalar siswa serta berguna untuk memperluas wawasannya mengenai dunia luas. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi tentang bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan.

Susanto (2013) menyatakan jika pembelajaran dalam bahasa Indonesia terutama di sekolah dasar tidak akan terlepas dari 4 keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Namun dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil satu keterampilan yaitu keterampilan menyimak.

Dari hasil observasi, menyatakan bahwa siswa kelas IV SD Negeri 1 Sukanangan dan SD Negeri 2 Sukanangan belum optimal dalam memahami materi dongeng, terutama dalam mengingat cerita dongeng tersebut. Dengan KKM yang diterapkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu 70, dari total 22 siswa yang ada di SD Negeri 1 Sukanangan dan 10 Siswa yang ada

di SD Negeri 2 Sukanangan, terdapat 30% yang sudah mencapai KKM, sedangkan sisanya yaitu 70% masih belum mencapai KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu guru masih kurang menyadari akan pentingnya membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam menyimak dongeng yang tergambar dari cara guru mengajar dengan masih menerapkan metode ceramah dimana dalam menyampaikan cerita hanya menggunakan buku cerita atau buku paket sehingga siswa mudah merasa jenuh dan bosan dalam menyimak, selain itu dalam proses pembelajaran siswa juga mudah sekali teralihkannya perhatiannya pada hal lain selain materi dan lebih asyik pada teman-temannya daripada memperhatikan guru dalam bercerita. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran menyimak cerita dongeng juga belum mendukung dan menarik perhatian siswa padahal penggunaan media atau alat peraga dalam pembelajaran menyimak cerita juga sangat dibutuhkan, agar siswa bisa tertarik dan tidak mudah merasa jenuh ataupun bosan dalam mengikuti pelajaran khususnya dalam proses pembelajaran menyimak cerita dongeng.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti ingin memecahkan masalah yaitu dengan menerapkan suatu media pembelajaran. Media merupakan alat untuk menyampaikan segala sesuatu materi pembelajaran yang dimanfaatkan guru untuk mempermudah dan memperjelas penyampaian materi pembelajaran agar lebih mudah diserap dan diingat oleh siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu media wayang kartun. Sudjana dan Rivai (2017) mengemukakan bahwa kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang dirancang untuk memengaruhi opini masyarakat. Wayang kartun anak dalam penelitian ini merupakan pengembangan dari wayang kulit. Bentuk dari media wayang kartun anak ini hampir sama seperti bentuk wayang pada umumnya, tetapi wujudnya berupa gambar kartun yang bersifat anak-anak yang terbuat dari bahan kertas karton yang dilapisi kardus dan diberi batang atau kayu untuk pegangan tangan ketika memainkan media wayang kartun anak tersebut.

Peneliti berharap media wayang kartun anak ini semoga dapat menjadi daya tarik dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga bisa mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan siswa lebih mengekspresikan dan memerankan tokoh wayang tanpa rasa malu dan takut. Penggunaan media yang baik seperti media wayang kartun anak dapat membantu siswa dalam mengembangkan analisis terhadap apa yang didengarkan atau dibaca dan membawanya ke dalam konsep yang abstrak. Wayang kartun anak sangat sesuai dengan fungsi dan tujuannya yaitu dapat memberikan pengalaman serta melibatkan siswa langsung dalam proses kegiatan pembelajaran, mampu meningkatkan keterampilan menyimak siswa, dan mengembangkan imajinasi dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu memberikan suatu ide atau pesan peristiwa secara estetik. Dengan demikian diharapkan siswa mampu menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru dan diharapkan siswa mampu untuk mengingat hasil belajar tentang isi materi yang telah diajarkan oleh guru dengan baik dan maksimal.

Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Rizki Oktavianti dan Agus Wiyanto (2014) berjudul "Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD." Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang Gayanghetum efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil analisis uji validator dan guru, kelayakan persentase media wayang Gayanghetum sebesar 90%, kelayakan materi dari validator sebesar 88,33%, sedangkan kelayakan materi diperoleh presentasi sebesar 89,16% serta 91,48% diperoleh dari angket siswa yang menyatakan setuju jika media wayang Gayanghetum digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil analisis tersebut, media wayang Gayanghetum dinyatakan sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan range bobot presentase yang ditentukan oleh Arikunto sebesar 81%-100%.

Selanjutnya penelitian dari Fine Reffiane dan Irvina Mazidati (2016) berjudul “Implementasi Pengembangan Media Wayang Kerton Pada Tema Kegiatan Sehari-hari.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media wayang kerton dapat diterapkan pada tema kegiatan sehari-hari untuk kelas II SD Islam Jetak Kidul Kecamatan Wonopringgo Kabupaten Pekalongan. Dari pengujian validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran dengan rata-rata persentase sebanyak 86,66% dalam kategori baik sekali, dari pengujian validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran dengan rata-rata persentase sebanyak 85,26% dalam kategori baik sekali, dan dari hasil evaluasi dari 25 siswa mendapat perolehan skor rata-rata tes awal 71.70 dan skor rata-rata tes akhir 85.03. N-gain menunjukkan 0,52 dalam kategori sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa media wayang kerton sesuai dan layak untuk digunakan.

Berdasarkan uraian berikut, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Wayang Kartun Menggunakan Model Direct Intructions Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa (Studi Quasi Eksperimen di Kelas IV dalam Materi Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar).**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Metode yang guru gunakan masih konvensional dengan hanya membacakan isi dongeng melalui buku cerita atau buku paket.
2. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang mendukung dan menarik dalam menunjang proses pembelajaran menyimak dongeng.
3. Guru masih kurang menyadari akan pentingnya membangkitkan minat dan perhatian siswa dalam menyimak cerita dongeng.
4. Siswa mudah teralihkan perhatiannya pada hal lain selain materi pembelajaran dan asyik sendiri dengan teman-temannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang menjadi bahan kajian dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi sebagai berikut: Apakah media pembelajaran wayang kartun anak dengan menggunakan model *direct intructions* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa kelas IV dalam materi dongeng Bahasa Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media wayang kartun dengan model *direct intructions* berpengaruh terhadap keterampilan menyimak siswa dalam materi dongeng pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

a. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini yaitu untuk mendukung teori dalam membelajarkan berbahasa dalam materi dongeng siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan bagi para peneliti lain untuk mengadakan sebuah penelitian sejenis yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak dalam materi dongeng bahasa Indonesia.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

- a. Mempermudah dalam penyampaian materi karena sudah terbantu dengan media pembelajaran wayang.
- b. Meningkatkan daya tarik dan keaktifan dalam proses belajar mengajar.
- c. Meningkatkan kualitas pembelajaran.
- d. Kegiatan dan hasil penelitian bisa meningkatkan motivasi untuk guru dengan melakukan kegiatan penelitian yang

sama dengan tujuan untuk meningkatkan atau memaksimalkan proses dan hasil pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Dapat mengembangkan bakat atau keahlian dalam keterampilan menyimak pada materi dongeng pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media wayang.
- b. Dapat membantu meningkatkan motivasi siswa.
- c. Dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Indonesia.
- d. Dapat meningkatkan prestasi dan kreativitas siswa.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dapat menjadi pengalaman, karena dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan atau pengetahuan tentang upaya mengembangkan media pembelajaran dengan media pembelajaran wayang dalam keterampilan melisankan dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ketika menjadi guru nantinya. Penelitian ini juga dapat memberikan pengalaman dan keterampilan kepada peneliti dalam mengembangkan atau membuat sebuah referensi tambahan dalam proses pembelajaran.

F. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi pada kurangnya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di kelas IV dan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami atau mengingat kembali sebuah cerita dongeng. Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin menerapkan media berupa wayang kartun anak untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV.