

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sengaja dan terencana untuk memajukan perkembangan, potensi, dan kemampuan anak. Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, karena dengan pendidikan diharapkan masyarakat dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan perilakunya. Pendidikan yang direncanakan dengan baik bisa menciptakan *output* sumber daya manusia yang berkualitas, dan dalam upaya untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan proses pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa, dan negara”. Oleh sebab itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya sehingga sesuai dengan tujuan pendidikan seperti yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia.

Dunia pendidikan tidak terlepas dari adanya proses pembelajaran yang meliputi unsur guru, siswa, dan adanya media pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan

kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Untuk mewujudkannya, guru dituntut harus memiliki kompetensi, karena dari kompetensi yang dimiliki guru dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan peserta didik baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki peserta didik dari sekolah terdiri atas empat aspek keterampilan yaitu keterampilan mendengarkan (menyimak), keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Dari keempat keterampilan berbahasa itu memiliki satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Hubungan tersebut dapat dilihat dari anak belajar bahasa mulai dengan menyimak bahasa yang didengarnya dari lingkungan, kemudian berbicara. Setelah itu, melalui pendidikan anak baru belajar membaca dan menulis. Berdasarkan keempat keterampilan berbahasa, keterampilan menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting di samping ketiga aspek keterampilan berbahasa lainnya. Karena keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh setiap orang bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat difungsikan untuk menyampaikan suatu informasi dalam pembelajaran, sehingga dengan pemakaian media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan. Dalam proses kegiatan belajar mengajar seringkali seorang guru menyampaikan materi tanpa adanya media, sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan karena terlihat abstrak.

Oleh karena itu, untuk membuat pembelajaran tidak terlihat abstrak bagi siswa diperlukan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan akan sangat bermanfaat bagi guru juga siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Oleh karena itu, seorang guru dituntut kreatif dan inovatif agar mampu membuat media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan menciptakan pembelajaran yang efektif adalah media wayang kartun.

Dalam penelitian ini penggunaan media wayang kartun akan dibuat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, termasuk dengan penggunaan tokoh-tokoh yang diminati oleh peserta didik, misalnya tokoh kartun anak-anak. Diharapkan media wayang kartun ini dapat membuat peserta didik tertarik dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memotivasi peserta didik agar mampu memerankan dan mempresentasikan tokoh wayang dengan rasa percaya diri. Menggunakan media yang berkualitas seperti wayang kartun anak dapat menstimulus peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menganalisis terhadap apa yang didengar atau dibacanya dan membawanya ke dalam pemikiran yang logis.

Wayang kartun anak sangat sesuai dengan fungsi dan tujuannya, yakni mempunyai kemampuan menghadirkan pengalaman dan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, kemampuan untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik, mengembangkan imajinasi dan unjuk kerja peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, dan mampu menyampaikan suatu

pemikiran atau pesan secara interaktif dan estetis terhadap suatu peristiwa. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat memahami materi yang diajarkan oleh guru dan peserta didik mampu mengingat hasil belajar terkait isi materi yang diajarkan guru secara optimal. Wayang kartun merupakan suatu inovasi baru dalam dunia pendidikan dan dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Para guru mulai menciptakan media baru untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan keberhasilan akademik peserta didik agar dapat diterima dengan baik.

Hasil observasi di SD 091407 Sarimatondang menunjukkan bahwa pesera didik kelas III masih belum maksimal dalam memahami materi pembelajaran khususnya kemampuan dalam mengingat cerita dari materi dongeng. Media yang ada kurang memberikan langkah yang tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan belajar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor anatar lain pada saat proses belajar mengajar peserta didik kurang memberikan perhatian ketika guru sedang menjelaskan materi, penggunaan model pembelajaran yang konvensional seperti ceramah, sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih kurang lengkap yakni masih menggunakan buku guru dan buku siswa saja, media yang digunakan dalam proses belajar mengajar juga kurang optimal, dan kemampuan siswa dalam memahami kembali isi cerita yang dibacakan oleh guru masih belum optimal.

Media yang ada masih kurang mampu untuk membangkitkan minat peserta didik dalam belajar, sehingga siswa mudah bosan dan cenderung kurang mampu untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru karena guru merupakan salah satu faktor penting dalam penentu keberhasilan suatu proses

pembelajaran. Salah satu tugas guru adalah merancang dan menciptakan media pendukung pembelajaran. Media yang baik adalah media yang dapat menyampaikan pesan kepada siswa dan siswa mampu menerima pesan tersebut menjadi sebuah wawasan baru.

Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan suatu penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Wayang Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Tema 2 Subtema 1 Siswa Kelas III SD N 091407 Sarimatondang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah yang peneliti paparkan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya media penunjang pembelajaran yang tersedia di SDN 091407 Sarimatondang.
2. Siswa kurang memperhatikan saat guru menerangkan materi pembelajaran.
3. Pemilihan media pembelajaran yang kurang bervariasi terhadap materi yang disampaikan dan guru cenderung menggunakan media dan metode yang konvensional saat pembelajaran.
4. Siswa memiliki kemampuan menyimak yang rendah di dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dijabarkan, maka permasalahan permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar lebih fokus dan terarah. Batasan masalah ini yaitu “Pengembangan Media Wayang

Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 2 Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD N 091407 Sarimatondang”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah dipaparkan, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran Wayang Kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada tema 2 subtema 1 siswa kelas III SD N 091407 Sarimatondang?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media pembelajaran Wayang Kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada tema 2 subtema 1 siswa kelas III SD N 091407 Sarimatondang?
3. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran Wayang Kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada tema 2 subtema 1 siswa kelas III SD N 091407 Sarimatondang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui validitas media pembelajaran Wayang Kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada tema 2 subtema 1 siswa kelas III SD N 091407 Sarimatondang.
2. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran Wayang Kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada tema 2 subtema 1 siswa kelas III SD N 091407 Sarimatondang.

3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran Wayang Kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada tema 2 subtema 1 siswa kelas III SD N 091407 Sarimatondang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan referensi terkait pengembangan media pembelajaran media wayang kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak pada tema 2 subtema 1 siswa kelas III SDN 091407 Sarimatondang.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Menjadi suatu alternatif pemilihan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran, serta dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu dengan menggunakan media wayang kartun maupun variasi media pembelajaran lainnya.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran dan bias menjadi opsi media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat dalam proses pembelajaran yang bias diterapkan oleh guru.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan opsi pembelajaran kepada siswa sehingga dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih berkonsentrasi dan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan media wayang kartun dan menjadi pengalaman keterampilan menciptakan produk berupa media pembelajaran wayang kartun dengan tujuan menciptakan pembelajaran yang lebih baik di masa depan.