

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi bahasa Indonesia secara akurat dan lancar. Tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dengan memperhatikan prinsip-prinsip kebahasaan. Namun, sastra mencakup lebih dari sekedar bahasa; itu juga melibatkan prinsip moral, emosi, nilai moral, seni, kreativitas, humanisme, dan apresiasi nilai-nilai kehidupan.

Menurut Depdiknas (2006 : 13).Salah satu komponen penting dalam optimalisasi pembangunan pendidikan yang berupaya menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan berbahasa terbaik adalah pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD). Selain itu, Departemen Pendidikan Nasional menyatakan bahwa belajar bahasa Indonesia bertujuan untuk menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra bangsa Indonesia serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi lisan dan tulisan yang jelas, tepat, dan santun.

Pendidikan merupakan upaya untuk menjamin keberlangsungan pembentukan suatu bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Selain itu, pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu bersaing. Bidang pendidikan dan pengajaran terkena dampak dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini dapat

memberikan dampak yang signifikan terhadap kemajuan suatu negara, yang ditentukan oleh permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan. Proses pembelajaran di kelas dan tujuan pendidikan saling terkait erat; ketika siswa belajar dengan baik, tujuan pendidikan tercapai. Penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan menentukan tingkat prestasi belajarnya.

Media merupakan alat bantu pembelajaran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media dapat membantu pembelajaran berjalan lebih lancar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, media pembelajaran merupakan alat atau sarana komunikasi (bahan pelajaran) dari pemberi informasi (guru) kepada penerima informasi (siswa). Untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, pembelajaran merupakan suatu proses interaktif yang melibatkan guru dan siswa. Guru melaksanakan proses pengajaran, sedangkan siswa melaksanakan proses pembelajaran. Seorang guru harus menyediakan sumber belajar untuk proses belajar mengajar.

Berbagai sumber daya pendidikan, antara lain media, RPP, IKPD, bahan ajar, dan silabus harus tersedia. Fokus utama penelitian ini adalah pada media pendidikan. Ada banyak keuntungan menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Materi yang tadinya abstrak akan menjadi lebih nyata atau konkrit dengan adanya penggunaan media. Ketika siswa diajarkan tentang bentuk-bentuk binatang, misalnya kambing, dan guru menjelaskannya kepada mereka dalam kaitannya dengan sifat-sifat kambing, misalnya, mereka akan menjadi bingung. Misalnya, guru menggambarkan kambing sebagai makhluk pemakan tumbuh-tumbuhan, berkaki empat, dan bertanduk. Oleh karena itu, siswa pasti akan

memiliki pendapat yang berbeda-beda mengenai makhluk ini. Mungkin mereka meyakini hewan yang dimaksud adalah sapi, kerbau, badak, atau jenis hewan lainnya. Namun siswa akan cepat memahami dan mengenali bahwa hewan yang dimaksud adalah kambing jika menggunakan media yang dapat berupa foto.

Agar konsep dapat diterima dengan baik, media pembelajaran visual secara kreatif menyampaikan informasi dengan memosisikan gambar atau grafik agar mudah dipahami oleh penonton. Ketika alat bantu visual dimasukkan ke dalam proses pendidikan, siswa akan merasakan pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah untuk diasimilasi. Karena maraknya media visual, pendidik harus imajinatif dalam penyampaian materinya untuk memastikan siswa memahami mata pelajaran dan proses belajar mengajar menyenangkan.

Seperti yang telah dikatakan sebelumnya, media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang membantu mempertahankan minat siswa selama pembelajaran, mencegah kebosanan sepanjang proses belajar mengajar. Tabel 1.1 menampilkan statistik hasil tes siswa kelas IV SDN 091355 Urung Panei yang menunjukkan bahwa hal tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Siswa Kelas IV SDN 091355 Urung Panei

Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase
< 70	Tidak Tuntas	15	60%
≥ 70	Tuntas	10	40%
Jumlah		25	100%

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa adanya permasalahan pembelajaran dikelas IV, permasalahan tersebut adalah hasil belajar siswa kelas IV SDN 091355 Urung Panei, Hasil belajar 25 siswa kelas IV menunjukkan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) kelas IV adalah 70. Jumlah siswa bernilai lebih atau sama dengan 70 berjumlah 15 siswa, sedangkan siswa yang bernilai kurang dari 70 berjumlah 10 siswa. Jadi tingkat ketuntasan siswa adalah 40% sedangkan tingkat siswa yang belum tuntas adalah 60%.

Dengan gelombang inovasi teknologi dalam pendidikan saat ini yang mengantarkan era baru yang berkembang pesat, sistem pendidikan perlu beradaptasi untuk memenuhi kebutuhan tempat kerja. Salah satu jenis pendidikan yang mengikuti kemajuan pendidikan modern adalah pengembangan media. Siswa dapat memahami pembelajaran dengan lebih mudah apabila media yang menarik diciptakan dengan bantuan teknologi.

Menurut penelitian, kemampuan berbicara siswa di kelas bahasa Indonesia dapat ditingkatkan dengan menggunakan materi pembelajaran audio visual. Sehingga membuat peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media Visual Gerak terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 3 Siswa Kelas IV SDN 091355 Urung Panei"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah penelitiannya adalah :

1. Rendahnya hasil belajar tematik dikelas IV SDN 091355 Urung Panei.
2. Belum menggunakan media visual gerak dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 3.
3. Siswa membutuhkan materi pendidikan yang menarik dan menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat beragamnya permasalahan yang mungkin ditemukan dalam penelitian ini, Maka kajian terhadap pengembangan media pembelajaran sebaiknya dilakukan lebih sempit sarannya dan tidak dilakukan secara luas, maka penelitian ini dibatasi pada **“Pengembangan Media Visual Gerak Terhadap Kemampuan Menceritakan Kembali Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 3 Siswa Kelas IV SDN 091355 Urung Panei”**.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media visual gerak pada tema 8 subtema 3 dikelas IV SDN 091355 Urung Panei ajaran 2022/2023?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media visual gerak pada tema 8 subtema 3 dikelas IV SDN 091355 Urung Panei ajaran 2022/2023?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media visual gerak pada tema 8 subtema 3 dikelas IV SDN 091355 Urung Panei ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dan keuntungan penelitian:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media visual gerak pada tema 8 subtema 3 dikelas IV SDN 091355 Urung Panei ajaran 2022/2023.
2. Untuk mengetahui praktikalitas pengembangan media visual gerak pada tema 8 subtema 3 dikelas IV SDN 091355 Urung Panei ajaran 2022/2023.
3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media visual gerak pada tema 8 subtema 3 dikelas IV SDN 091355 Urung Panei ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari penelitian ini, yang diharapkan dapat memberikan manfaat dan memberikan manfaat kepada banyak pihak berdasarkan tujuan penelitian :

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber teori bagi kemajuan media visual gerak.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat bagi guru, siswa, dan peneliti lain adalah tiga kategori yang dapat diklasifikasikan dalam penelitian ini ketika mempertimbangkan penerapan praktisnya. Penjelasan keunggulan masing-masing penelitian dapat dilihat di bawah ini.

a. Manfaat Bagi Siswa

Salah satu manfaat penelitian bagi siswa adalah karena ini penelitian menghasilkan materi yang dapat mereka manfaatkan untuk meningkatkan pengalaman belajar mereka tanpa merasa bosan.

b. Manfaat Bagi Guru

Guru dapat memperoleh manfaat dari penelitian karena penelitian akan mengembangkan bahan ajar yang dapat mereka gunakan untuk membantu siswa dalam pembelajaran mereka.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini memiliki keuntungan bagi sekolah karena akan menyediakan materi pendidikan yang akan menggalang dana untuk materi pendidikan di kelas.

d. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti kedepannya yang ingin membuat media visual gerak dapat mengambil manfaat dari penelitian ini. Jika peneliti lain ingin melakukan penelitian serupa, mereka dapat menggunakan temuan tersebut sebagai panduan.