

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi penguatan informasi yang kemudian disimpan dalam memori. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespon dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri siswa ataupun lingkungannya. Sedangkan hasil dari pembelajaran tersebut adalah pola-pola perbuatan, nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Karena perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja¹.

Dalam proses pembelajaran, bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Belajar bahasa adalah belajar bagaimana cara berkomunikasi. Maka dari itu, tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu materi pembelajaran yang ada pada tingkat sekolah dasar adalah materi tokoh cerita anak. Materi ini mempelajari

¹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam pembangunan Nasional*, (Jogjakarta : AR-RUZZ MEDIA : 2013), hlm. 20.

3

ognitif siswa berbeda, gaya belajar siswapun b
ar yang dimiliki oleh siswa juga berbeda. Karen
media audio visual gerak kartun sangat c
oses pembelajaran. Oleh karena itu seharusnya y
alita seperti itu maka tindakan yang cocok ad
bang dengan pengetahuan dan kemampuan siswa
Musholla Surabaya adalah sekolah yang diaj
itian. Sekolah ini terletak di Surabaya b
alan Bogen Masjid No. 1. Sekolah ini didirikan

Musholla Surabaya adalah sekolah yang diajarkan ilmu keislaman. Sekolah ini terletak di Surabaya boulevard Jalan Bogen Masjid No. 1. Sekolah ini didirikan

ses belajar mengajar RPP yang digunakan dalam
 gan materi yang berkaitan, sehingga proses
 sistematis. Selain itu guru juga ikut berpe

pengajaran dan penyampaian materi, akan tetapi menurut hasil observasi yang terjadi di lapangan. Faktor yang berkaitan dengan metode pengajaran dan buku teks sebenarnya bukanlah sebab kurangnya hasil belajar siswa akan tetapi yang paling utama penyebab terjadinya penurunan hasil belajar siswa adalah kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran.

Pemilihan media pengajaran ditentukan apakah media yang akan digunakan sesuai atau cocok dengan karakteristik materi yang akan disajikan dan dapat menarik perhatian siswa. Bilamana hal tersebut dapat terpenuhi maka tugas selanjutnya adalah meneliti lebih cermat apakah media yang akan digunakan tersebut dapat terjangkau oleh biaya dan dana yang ada dan apakah tidak ada alternatif media lain yang sekiranya lebih mudah didapat disekitar lingkungan sekolah.

Antara hasil belajar dengan media masih erat kaitannya, mengapa demikian ? karena adanya respon yang ditimbulkan oleh stimulus. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran akan menimbulkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga dengan secara otomatis hasil belajar siswa akan meningkat.

Media Audiovisual Gerak adalah media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film dan suara dan *video-cassete*.⁴ Sehingga tujuan serta indikator pembelajaran akan terpenuhi.

Film kartun adalah film animasi yang dibuat dengan memotret lukisan atau gambar. Gambar film disusun dalam serial *flash* yang sangat cepat, yakni berupa

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Srategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT.RINEKA CIPTA : 1996), hlm. 141.

lembaran gambar yang membentuk cerita dan saling terkait lengkap dengan karakter tokoh yang dibangun.⁵

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas dapat di tarik beberapa permasalahan yang dapat dirangkum dalam bentuk rumusan masalah, antara lain:

1. Bagaimana cara penerapan media audiovisual gerak kartun pada pelajaran bahasa Indonesia materi tokoh cerita anak di MI Noor Musholla Surabaya?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa materi tokoh cerita anak dengan menggunakan media audiovisual gerak kartun ?

C. Tindakan yang dipilih

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi dalam peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia kelas III MI Noor Mushollah Surabaya, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran audio visual gerak kartun . Dengan menggunakan media ini diharapkan peningkatan hasil belajar belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkat.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan media audio visual gerak kartun pada pelajaran bahasa Indonesia materi tokoh cerita anak di MI Noor Musholla Surabaya.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar belajar siswa pada materi tokoh cerita anak pada pelajaran bahasa Indonesia MI Noor Musholla Surabaya

E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini bisa tuntas dan terfokus, sehingga hasil penelitiannya akurat, permasalahan tersebut di atas akan dibatasi pada hal-hal tersebut dibawah ini:

1. Subjek penelitian adalah pada siswa kelas III MI Noor Musholla semester ganjil tahun ajaran 2014/2015.
2. Media pembelajaran yang menggunakan media audio visual gerak kartun, yaitu suatu alat peraga yang digunakan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran.
3. Peningkatan hasil belajar materi tokoh cerita anak Bahasa Indonesia dimaksudkan sebagai semangat siswa dalam mempelajari dan menerapkan materi tokoh cerita anak dengan bentuk pembelajaran yang menyenangkan sehingga menimbulkan sikap semangat dalam proses pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat mengetahui pemanfaatan media audio visual gerak kartun untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi tokoh cerita anak Bahasa Indonesia di kelas.
- b. Guru dapat mengetahui kelemahan dan kelebihanannya dalam melakukan proses pembelajaran sehingga terjadi proses perbaikan.

2. Bagi Siswa

Dalam proses belajar mengajar siswa dapat belajar dengan penuh semangat dan tekun karena adanya media pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

- Memberikan sumbangan yang bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran serta profesionalisme guru.
- Refrensi media pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peran guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia.

G. Definisi Operasional

Judul penelitian tindakan kelas yang penulis angkat berjudul ” Penggunaan Media Audio Visual Gerak Kartun untuk meningkatkan Hasil Belajar materi tokoh cerita anak pelajaran bahasa Indonesia kelas III MI Noor Musholla Surabaya. Agar tidak terjadi salah arti dalam penulisan, maka dijelaskan beberapa istilah berikut :

1. Peningkatan

Peningkatan adalah proses,perubahan,cara meningkatkan usaha.⁶

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.⁷ Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Siswa dikatakan berhasil dalam belajarnya apabila tuntas dalam belajar. Ketuntasan belajar mengacu pada KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

3. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan untuk peserta didik. Ilmu bahasa merupakan ilmu yang spesifik. Kespesifikannya adalah ilmu bahasa berurusan dengan bahasa sebagai bahasa. Bahasa itulah yang menjadi ontology/hakikat yang dikaji oleh ilmu bahasa. Dengan demikian ilmu bahasa adalah ilmu yang mencari hakikat bahasa.⁸

⁶ Tim prima pena, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Gitamedia press), hlm. 70.

7 Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta : Multi Pressindo : 2013), hlm. 14.

⁸ Trimastoyo Jati Kesuma, *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*, (Yogyakarta : Carasvatibook :2007), hlm. 8 .

4. Media

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran⁹.

5. .Audio Visual Gerak Kartun

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassete¹⁰.

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang di desain untuk mempengaruhi opini masyarakat¹¹.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam skripsi ini penulis susun secara sistematis dari bab ke bab yang terdiri dari lima bab dan anantara bab satu dengan bab yang lainnya merupakan integritas atau kesatuan yang tak terpisahkan serta memberikan atau menggambarkan secara lengkap dan jelas tentang penelitian dan hasil-hasilnya.

Adapun sistematika pembahasan selengkapnya adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan, meliputi: (a) Latar Belakang Masalah (b) Rumusan

⁹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT.RINEKA CIPTA : 1996), hlm 137.

¹⁰ Ibid, hlm 141.

¹¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung , CV. Sinar Baru Bandung : 1997), hlm 58.

Masalah (c) Tindakan yang dipilih (d) Tujuan Penelitian (e)
Lingkup Penelitian (f) Manfaat penelitian (g) Sistematika
Pembahasan.

BAB II : Kajian teori, meliputi: (a) Hasil belajar, (b) Bahasa Indonesia, (c) Media Audio Visual Gerak Kartun.

BAB III : Prosedur Penelitian Tindakan Kelas, meliputi: (a) Metode Penelitian, (b) Setting Penelitian, (c) Variabel yang diteliti, (d) Rencana Tindakan, (e) Data dan Cara Pengumpulan, (f) Indikator Kerja, (g) Tim Peneliti dan Tugas.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi: (a) Hasil penelitian meliputi: (1) Siklus I, (2) Siklus II. (b) Pembahasan.

BAB V : Penutup meliputi (a) Kesimpulan (b) Saran dan kritik.