

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia memiliki bakat yang bisa ditingkatkan dengan latihan belajar secara berkala. Pendidikan ialah cara mendidik seseorang menggunakan metode pembelajaran berupa realisasi potensi siswa menjadi kemampuan atau kualifikasi yang datang melalui pendidikan, kita dapat membangun peradaban yang terus berkembang dari hari ke hari. Bahasa adalah alat pendidikan dimana memahami bahasa yang digunakan dalam pengantar pendidikan membantu dalam pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari, sehingga ada pengetahuan yang disampaikan dan diterima dengan baik (Meliana, 2021, hal. 219).

Ruang lingkup dalam pelajaran bahasa Indonesia meliputi empat bagian kemampuan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan juga menulis. Melalui empat kemampuan ini kita dapat menyerap dan mengkomunikasikan pembelajaran secara efektif dan baik (Zulfadewina, 2020, hal. 1309). Kemampuan menulis ialah kemampuan aktif dan juga produktif. Kemampuan ini berarti bahwa siswa dirancang untuk bisa menulis cerita atau karangan, yang mana cerita atau karangan tersebut menghasilkan sebuah karya. Kemampuan menulis diperlukan untuk semua siswa dalam hal kemampuan menulis, dimana siswa diharuskan mempunyai beragam ide,

pengetahuan dan pengalaman apa saja yang bisa kamu tuliskan terhadap tulisan (Kesuma, 2019, hal. 53).

Kemampuan menulis ialah sesuatu yang dibutuhkan bagi siswa SD. Menulis mempunyai makna, yaitu menuangkan gagasan atau pemikiran dalam bentuk huruf maupun angka. Hal tersebut diperlukan ketika siswa akan melanjutkan pendidikan ditingkat yang lebih tinggi. Namun, sekarang yang menjadi masalah ialah kemampuan menulis siswa bahkan pada setiap orang tidak bisa begitu saja dengan mudah muncul secara cepat, karena pada saat menulis siswa butuh banyak ide, gagasan dan inspirasi. Terlebih ketika memulai sebuah tulisan hal tersebut yang menghambat kegiatan menulis.

Permasalahan kemampuan menulis harus dapat ditanggulangi dengan membantu siswa meningkatkan kemampuan menulisnya. Melalui media film animasi siswa dapat menggambarkan atau menuliskan sesuatu dari hasil menonton film animasi tersebut. Penjelasan yang dilakukan siswa dengan menulis kembali isi cerita dapat menjadi modal siswa untuk melatih kemampuan menulisnya.

Pelaksanaan dalam menulis suatu cerita, menjadi ujian kepada guru untuk mengimplementasikan cara pembelajaran untuk mencapai kemampuan berpikir menjadi yang terdepan dalam pembelajaran (Zulherman, 2020, hal. 3). Menulis adalah suatu tahapan yang membuat siswa bisa menjadi aktif dalam kemampuan berbahasa, yang mana penyajian yang tidak menarik dapat menyebabkan siswa banyak berpikir dan membuatnya tidak berminat

kemudian menjadi malas untuk menulis karangan cerita menurut Nurjamal (2019, hal. 4).

Rendahnya hasil belajar dalam kemampuan menulis kembali isi cerita pada siswa kelas V SD Negeri 10 Lahat disebabkan oleh berbagai macam faktor seperti faktor siswa dan juga guru, guru lebih terbiasa membaca cerita dan juga guru sangat jarang memakai media pembelajaran saat berlangsungnya proses belajar mengajar, yang membuat siswa kurang bersemangat untuk dapat ikut dalam proses belajar mengajar.

Melihat hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah alternatif yang dapat meningkatkan tingkat keterampilan menulis siswa kelas V SD menggunakan sebuah media film animasi. Sehingga siswa tersebut mampu menuliskan kembali isi cerita atau peristiwa pada cerita dan siswa mampu memngungkapkan peristiwa secara tepat dengan memperhatikan isi cerita dan menggunkan bahasa serta ejaan yang tepat dan benar.

Dalam proses belajar mengajar dibutuhkan media sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran yang guru berikan mampu membuat siswa termotivasi selama mengikuti pembelajaran di kelas. Agar pembelajaran menulis di SD berjalan dengan baik guru diharuskan dapat lebih terampil dalam mengelola proses pembelajaran, guru dapat menggunakan sebuah media belajar menajar yang dapat melibatkan siswa aktif selama berjalannya proses pembelajaran (Munirah, 2019, hal. 733).

Dari observasi awal atau wawancara guru kelas V SD Negeri 10 Lahat yang saya dapatkan dapat dilihat bahwasannya kemampuan menulis terhadap

siswa tingkat sekolah dasar di SD Negeri 10 Lahat kurang terasah secara baik. Guru lebih sering memberi tugas mengarang tanpa penjelasan yang memadai mengenai kaidah dalam suatu tulisan yang berkualitas dan akurat, sehingga siswa kurang kreatifitas dan imajinatif untuk menuangkan gagasan cerita. Media *powerpoint* yang kurang menarik digunakan oleh guru juga dapat mempengaruhi proses jalan pembelajaran siswa. Berbagai macam media pembelajaran yang bervariasi mampu memancing kreatifitas dan imajinasi siswa untuk dapat berpikir kritis dan mampu menulis ulang sebuah cerita. Pentingnya penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran mampu memberikan kontribusi, agar cara berpikir siswa dapat berkembang dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan juga siswa bisa mengamati secara langsung, seperti visualisasi sehingga siswa lebih mudah memahami alur cerita serta dapat mengaplikasikan komponen-komponen utama dalam menulis ulang cerita.

Media pembelajaran ialah media dalam proses pembelajaran yang guru gunakan untuk menjadi perantara dalam mengantarkan materi pembelajaran sehingga dapat mempermudah guru agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Maka bisa ditarik kesimpulan media ialah suatu bagian sumber belajar mengajar dalam lingkungan siswa untuk belajar. Oleh sebab itu digunakanlah media untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran kemampuan menulis kembali isi cerita salah satunya dengan menggunakan media film animasi.

Film animasi adalah suatu media dengan diciptakannya khayalan gerak dari hasil perekaman berbagai rangkai gambar yang menggambarkan

perubahan tempat. Pesan yang disampaikan oleh media film dilakukan melalui audio visual dengan meliputi unsur gerakan, media ini dapat terlihat menarik serta dapat diterima penonton terlebih dalam kalangan anak-anak. Selain itu film animasi tersebut dapat dengan mudah dipahami karena sudah diubah dalam bentuk gambar yang bergerak dan bersuara. Kelebihan film animasi untuk media pembelajaran ada tiga diantaranya, 1) deskripsi karakter yang unik juga menarik mempermudah untuk diingat, 2) tepat sasaran yang dituju, seperti anak-anak, 3) terdapat banyak ekspresi warna yang menarik.

Dalam penelitian ini digunakan suatu media yang bisa meningkatkan kreativitas serta imajinasi siswa dalam proses menulis ulang cerita yang terdapat dalam film animasi. (Rahayu, 2021, hal. 2). Dimana film animasi tersebut dipilih karena lebih familiar dengan video audio visual dibandingkan dengan buku cerita, sehingga penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji apakah pemanfaatan media film animasi berpengaruh kepada keterampilan menulis kembali isi cerita pada siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memiliki minat untuk memahami adanya pengaruh media film animasi kepada keterampilan menulis cerita terhadap siswa. Oleh karena itu penulis ingin mengambil penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Kembali Isi Cerita Siswa Kelas 5 SD Negeri 10 Lahat".

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian dan penjelasan dalam latar belakang tersebut, maka bisa diidentifikasi beberapa masalah. Adapun identifikasi masalahnya diantaranya:

1. Masih kurangnya media dengan audio visual sebagai penggunaan dalam belajar mengajar pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam menulis kembali isi cerita, dilihat dari sulitnya siswa dalam menyimak sebuah video serta sulit untuk menceritakan kembali alur cerita dalam bentuk tulisan.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Dilihat berdasar identifikasi masalah diatas, maka masalah pada penelitian ini dibatasi menjadi 2, yaitu :

1. Objek penelitian media dengan audio visual sebagai penggunaan proses belajar mengajar pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia
2. Fokus Penelitian pada rendahnya kemampuan siswa dalam menulis kembali isi cerita, untuk menceritakan kembali alur cerita dalam bentuk tulisan.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan lingkup masalah tersebut, maka didapatkan rumusan pada penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita siswa kelas 5 SD Negeri 10 Lahat?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis kembali isi cerita siswa kelas V SD Negeri 10 Lahat.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasar pada latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka peneliti berharap penelitian ini mampu memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis pada bidang pelajaran Bahasa Indonesia.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dalam segi manfaat teoritis, penelitian dapat memiliki potensi untuk memberi gagasan baru dan memperluas konsep serta teori dalam bidang ilmu yang sedang diteliti. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau dasar untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi tiga yaitu bagi guru, bagi siswa, dan bagi peneliti.

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat agar kegiatan mengajar lebih menarik serta meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Siswa Sekolah Dasar

Mampu meningkatkan contoh nyata dalam kemampuan menulis kembali isi cerita dengan memakai media film animasi serta mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam menuliskan ulang isi cerita dengan baik sehingga tulisan dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca.

c. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat menambah acuan atau petunjuk, sekaligus memberikan pengalaman bagi peneliti kedepannya.