

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, tanpanya sangat sulit bagi manusia untuk maju dan berkembang seiring berjalannya. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensinya untuk menjadi orang yang memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan untuk hidup di Masyarakat dan untuk diri mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UUD No 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan nasional, yang menyatakan bahwa Pendidikan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan Pendidikan nasional adalah agar peserta didik menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif dan berani (yosfiah, 2020, pp. 2-3).

Kurikulum Merdeka adalah kebijakan pendidikan yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024. Kurikulum ini bertujuan untuk memberikan fleksibilitas kepada satuan pendidikan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik sekolah, dan konteks sosial budaya setempat. Kurikulum merdeka

belajar merupakan kurikulum yang membangun pemahaman tentang pemanfaatan teknologi di era digitalisasi, meskipun pendidikan karakter yang diutamakan sebagai hasil dari penerapan kurikulum merdeka belajar bukanlah hal baru melainkan pendidikan karakter telah lama diterapkan hanya saja tidak dispesifikan kedalam satu sudut pandang seperti karakter Pancasila (Maulana, 2016; Pratama, 2022). Merdeka belajar dibuat untuk mengubah konsep pembelajaran yang pada awalnya berpatokan pada pendidik menjadi sistem pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Merdeka belajar memiliki prinsip yang serupa dengan aliran humanistik yang mengartikan bahwa anak didik sebagai subjek pembelajaran yang dapat berkembang karena memiliki potensi dari dalam dirinya serta proses pembelajaran yang didasari oleh rasa kemauan untuk memperoleh hasil belajar yang ingin dicapai (Sucipto, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat model baru dan strategi pembelajaran dalam kurikulum Merdeka kemudian hasilnya menunjukkan bahwa inovasi ini dapat keterlibatan siswa, meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis, dan membuat mereka siap untuk menghadapi tantangan (Rossa, 2020, p. 2608).

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan minat siswa. Tujuan belajar Bahasa tidak berbeda dengan tujuan belajar yang lain, yaitu memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap keterampilan berbahasa terdiri dari empat komponen: keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Ali, 2020, p. 35).

Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Keterampilan menulis berbeda dengan keterampilan lainnya karena membutuhkan kemampuan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, konsep, dan keterampilan. Keterampilan menulis juga digunakan untuk berkomunikasi, menghubungkan ide dan pengembangan informasi, atau memberikan argumen kepada pembaca tertentu atau sekelompok pembaca. Keterampilan menulis tidak dapat dipelajari secara instan namun, keterampilan menulis berdampak besar pada kemampuan siswa, terutama keterampilan kognitif dan psikomotorik (Mahfudhoh, 2024, p. 104).

Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, salah satu materi menulis yang diajarkan adalah menulis karangan narasi. Pelajaran ini melibatkan menulis dan mengarang sebuah cerita yang nyata. Banyak siswa sekolah dasar menghadapi kesulitan dalam menulis karangan narasi karena masih kurangnya kemampuan siswa dalam menginterpretasikan persepsi yang terdapat pada pikiran kedalam bentuk teks (Zulikhatin, 2024, p. 105).

Untuk mewujudkan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan. diperlukan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. salah satu pilihan yang efektif adalah media pembelajaran video film animasi. Animasi berasal dari bahasa Latin "anima", yang berarti jiwa, hidup, dan semangat, sehingga animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat beberapa objek yang seolah-olah hidup disebabkan oleh kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian ditampilkan dalam urutan tertentu Limbong, Napitupulu, dan Sriadhi (2020) menyatakan bahwa animasi adalah

gambar yang berasal dari kumpulan objek yang diatur secara khusus sehingga bergerak sesuai alur tertentu pada setiap hitungan waktu (ILMI, 2021, p. 39).

Beberapa peneliti, menunjukkan bahwa video animasi dapat digunakan untuk mengajar siswa menulis. Karena video animasi termasuk dalam kategori media berbasis audio visual, yang terdiri dari lebih dari satu elemen, yaitu suara dan gambar, mereka menawarkan manfaat bagi siswa dan pendidik dalam proses pembelajaran. Video animasi dapat membantu siswa dan membantu siswa yang memiliki gangguan pendengaran atau penglihatan. Mereka juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat. Bagi pendidik, video animasi dapat menjadi cara yang lebih mudah untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa (ILMI, 2021, p. 30).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 25 Palembang, dan wawancara terhadap guru dikelas IV SDN 25 Palembang, bahwa guru hanya memfasilitasi media pembelajaran berupa papan tulis sebagai media pembelajaran. media pembelajaran video film animasi belum ada di SD Negeri 25 Palembang. Guru menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah, Dimana guru menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan serta mengerjakan soal yang diberikan guru.

Setelah melakukan observasi di SD Negeri 25 Palembang peneliti menyadari bahwa, adanya sebuah masalah terkait dengan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi “Menulis Karangan Narasi” kelas IV. Masalah tersebut akibat adanya beberapa faktor diantaranya guru hanya menggunakan buku LKS

dan buku paket sebagai satu-satunya alat pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil nilai menunjukkan bahwa 49% peserta didik tidak mencapai nilai KKTP. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang tepat dalam belajar.

Untuk menunjang pembelajaran telah rekomendasi beberapa media pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran video film animasi kartun. Media video film animasi kartun adalah salah satu media yang menyampaikan informasi gerak gambar dan suara, video adalah salah satu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara menggunakan media video. Peserta didik lebih tertarik dan juga memahami materi, video film animasi kartun ini memungkinkan peserta didik untuk melihat, mendengar, dan memahami materi yang diajarkan lebih efektif dibandingkan dengan teks atau gambar saja. Selain itu media film animasi dipilih karena memiliki latar, tokoh, dan aliran peristiwa atau kejadian. Jalan cerita yang dialami tokoh-tokoh di dalamnya menjadi lebih menarik berkat elemen gambar yang ada. media film animasi ini digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan menulis narasi. Diharapkan bahwa pesan atau informasi yang ada di media ini akan membantu siswa menyampaikan ide-ide mereka ke dalam tulisan. Selain itu, diharapkan media ini meningkatkan pemahaman siswa, menampilkan konsep yang sulit, mendorong keterlibatan emosional siswa, menanamkan nilai-nilai pendidikan, dan mendorong pola pikir siswa untuk berpikir lebih luas dan mengembangkan ide-ide mereka menjadi narasi yang baik.

Berdasarkan uraian di atas penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses mengajar bagi guru maupun siswa, memberikan motivasi untuk siswa dan merangsang proses pembelajaran dan memeberikan hasil belajar yang maksimal. Maka dari itu peneliti meneliti tentang, “Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Kartun Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi”.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat ditentukan identifikasi masalah dalam penelitian ini baik dari guru maupun siswa yaitu:

1. Siswa kesulitan dalam pemilihan kata untuk menuangkan ide Ketika menulis karangan, sehingga cenderung tidak bisa menulis karangan dalam jumlah banyak.
2. Belum digunakannya model dan media dalam pembelajaran menulis narasi.
3. Penggunaan metode dalam menulis karangan narasi masih menggunakan metode ceramah.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi penelitian diatas maka peneliti membatasi permasalahan adalah pengaruh media video film animasi katun terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa kelas IV SD Negri 25 Palembang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan pembahasan lingkup masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu, Adakah pengaruh penggunaan media film animasi kartun terhadap kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi siswa kelas IV SDN 25 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh media film animasi kartun terhadap kemampuan menulis karangan narasi, materi Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 25 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyediakan wawasan baru tentang bagaimana media film animasi dapat digunakan sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran menulis, khususnya dalam konteks menulis karangan narasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru Kelas

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk menulis narasi. Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan

film animasi dapat membantu siswa memahami konsep narasi dengan lebih baik. Selain itu, penelitian ini dapat membantu guru dalam menentukan media kreatif yang dapat membantu keberhasilan pembelajaran dan menarik perhatian dan bakat siswa.

2. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa melalui penggunaan media film animasi, siswa akan lebih mahir dan kreatif dalam menulis narasi, memahami struktur cerita, dan mengembangkan ide-ide menarik. dan dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan materi pembelajaran, khususnya pengembangan keterampilan menulis dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi suatu bahan acuan menambah referensi sehingga peneliti selanjutnya dapat memunculkan ide ide kreatif dan menghasilkan penelitian yang lebih baik.