

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan terencana dengan tujuan untuk mewujudkan kegiatan belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif dan bersemangat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sadulloh, 2021).

Pembelajaran adalah suatu proses bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Suparlan, 2020). Kemudian menurut Ali (2020) Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Hal ini sejalan dengan Gusti (2021) bahwa pembelajaran bahasa indonesia adalah sebagai sarana peserta didik untuk dapat berbicara dan berkomunikasi dengan bahasa yang baik. Maka disimpulkan yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu sarana proses belajar peserta didik dalam keterampilan berbahasa untuk berkomunikasi dengan baik.

Tujuan dari kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ialah agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir untuk berkomunikasi

secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan dan tulisan, menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia, serta dapat memahami bahasa Indonesia menggunakannya dengan tepat dan kreatif.

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup 4 keterampilan yaitu, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keterampilan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang membutuhkan pengetahuan lebih. Menurut Sukirman (2020) menyebutkan bahwa menulis yaitu suatu aktivitas pengekspresian ide, gagasan, pikiran, atau perasaan dalam lambang kebahasaan. Kemudian menulis sendiri adalah kegiatan yang tidak terpisahkan dari seluruh proses belajar siswa disekolah.

Kemudian Menurut Nugroho (2020) menjelaskan bahwa cerita pendek yaitu suatu karangan fiksi yang berbentuk prosa yang singkat dan pendek dimana unsur cerita terpusat pada suatu peristiwa pokok. Hal ini juga senada dengan Agustina (2022) bahwa cerita pendek merupakan karya imajinasi tingkat tinggi artinya dalam penulisan cerpen bukan hanya berisi cerita khayalan yang kosong tanpa makna melainkan sebuah cerita yang dirangkai penuh dengan gaya bahasa berlatar kehidupan sosial masyarakat daerah. Dari penjelasan diatas artinya cerita pendek adalah sebuah karangan dan karya fiksi yang imajinatif dimana terdapat pesan atau makna yang terkandung didalam untuk disampaikan.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau ide yang berbeda serta gagasan yang bervariasi dari berbagai sudut pandang

yang bersifat baru dalam menyikapi suatu permasalahan yang ada (Rajagukguk, dkk. 2020). Hal ini juga sepemikiran dengan Nurlaela (2021) Bahwa Berpikir kreatif adalah suatu rangkaian mental yang digunakan seseorang atau individu untuk membangun ide atau gagasan yang baru secara fasih dan fleksibel. Kemudian sejalan juga dengan Sadulloh (2021) bahwasanya Berpikir kreatif adalah suatu pemikiran yang berusaha menciptakan gagasan baru atau dapat juga diartikan sebagai kegiatan mental yang digunakan seseorang untuk membangun ide yang baru. Lalu kemampuan Berpikir kreatif adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam berpikir serta mampu mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu ide dan kemampuan memberikan penilaian terhadap suatu obyek (Munandar, 2022). Dari pernyataan diatas artinya kemampuan berpikir kreatif adalah suatu kegiatan dan proses pemikiran siswa yang mengkaji permasalahan yang berhubungan dengan cara membedakan, menata atau mengorganisasikan, kemudian menentukan tujuan dari proses pembelajaran dengan menemukan setiap unsur terkecil sehingga menciptakan variasi jawaban yang baru dan unik. Belajar dikatakan berhasil apabila seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, kemudian jika telah dipelajari mampu disampaikan dan diekspresikan dalam bahasa sendiri dengan kemampuan berpikir kreatif nya.

Kemudian kenyataan yang ada dilapangan dari observasi yang dilakukan di SDN 42 Prabumulih, saat melakukan wawancara dengan guru kelas IV di

SDN 42 Prabumulih peneliti menemukan bahwa media pembelajaran pada pelajaran Bahasa Indonesia belum variatif sehingga ada beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami cerita pendek dan unsur-unsur yang terkandung didalamnya. Kemudian dalam kemampuan berpikir kreatif siswa masih sangat minim yang dinilai dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dan dari hasil nilai ketuntasan pada pembelajaran Bahasa Indonesia hasil simulatif siswa, terdapat 62 % siswa belum tuntas memenuhi nilai KKM sekolah dan terdapat hanya 37 % siswa yang tuntas memenuhi nilai KKM sekolah dimana KKM sekolah yaitu 70. Hal ini berarti masih ada banyak siswa yang tertinggal dan memiliki kemampuan berpikir kreatif yang sangat rendah. Dari pembelajaran sebelumnya menunjukkan bahwa yang dialami siswa kelas IV yaitu : (a) kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia karena media pembelajaran yang belum variatif, (b) siswa kesulitan dalam menyimak pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memahami materi, dan (c) kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah untuk menentukan alur cerita pada cerita pendek.

Agar proses pembelajaran berjalan secara efektif sangat diperlukannya media pembelajaran. Media pembelajaran yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan perkembangan siswa. Menurut Muhammad Hasan (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah metode teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran. Dimana media sebagai perantara yang

dipergunakan pengirim untuk penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat dari penerima pesan tersebut.

Media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur antara suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, seperti rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara, dan lainnya (Setiyawan, 2020). Demikian sejalan dengan pemikiran Pranowo (2020) bahwa Karena sifatnya audio (suara) dan visual (gambar) sehingga media audio visual ini dapat memberikan stimulus kepada siswa menjadikan mata dan telinga siswa dalam waktu bersamaan aktif ketika proses pembelajaran berlangsung merupakan media audio visual. Kemudian hal ini juga didukung oleh lukman (2021) bahwa Media audio visual adalah gabungan atau perpaduan antara audio (suara) dan visual (gambar) yang dapat dibuat ataupun dicari melalui teknologi merupakan media pembelajaran audio visual. Dengan begitu disimpulkan bahwa media audio visual adalah media perantara pengirim untuk mengirim informasi atau pesan melalui gabungan suara dan gambar sehingga memudahkan penerima untuk mendapatkan pesan atau informasi yang ditujukan.

Media audio visual memiliki kelebihan yaitu terdapat dua unsur yaitu selain memiliki suara tetapi juga menampilkan gambar dinamis yang bisa menampilkan ekspresi-ekpresi untuk dapat menyimpulkan secara tepat bagi penggunaannya. Contohnya: jenis media audio visual film atau video (Nursifa, 2022). Melalui pembelajaran audio visual seperti film atau video animasi cerita pendek akan memudahkan siswa dalam menyerap materi unsur cerita pendek

pada Bahasa Indonesia yang diberikan oleh guru. Siswa lebih termotivasi jika pelajaran yang diberikan membawa siswa ke dunia nyata dan konkrit sesuai dengan perkembangan kematangan usia siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini dengan media pembelajaran audio visual yaitu berupa melalui video animasi cerita pendek siswa dapat memahami cerpen dan dapat merangsang daya pemikiran serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hal tersebut pernah diteliti oleh Aulia, Nasrah, Safriandi (2021) bahwa perolehan data pada hasil rata-rata yang didapat siswa pada saat post-test dikelas eksperimen sudah mencapai KKM yakni 80,91. Sementara dikelas kontrol tanpa menggunakan media audio visual rata-rata yang diperoleh belum mencapai KKM yakni 70,68 %. Dapat dikatakan bahwa media audio visual berhasil digunakan media audio visual membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran, siswa lebih aktif mengungkapkan kalimat, menggunakan media audio visual siswa tidak hanya mendengarkan tetapi siswa juga memperhatikan video yang ditampilkan guru sehingga memudahkan siswa dalam menulis cerita ulang biografi. Kemudian respon siswa mengenai belajar menggunakan media audio visual sangat baik, 90% siswa memberikan respon positif. Siswa lebih menyukai belajar menggunakan media audio visual, karena media audio visual membantu siswa dalam pembelajaran dikelas.

Kemudian berdasarkan dari penelitian oleh Sidabuntar (2021) diperoleh hasil menulis karangan narasi siswa dengan kemampuan berpikir kreatif tinggi memiliki rata-rata nilai ($X=83,90$) lebih tinggi dari siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah dengan nilai rerata ($X=68,46$), dan

kemampuan berpikir kreatif memiliki perbedaan yang signifikan dari hasil belajar menulis karangan deskripsi siswa.

Dari permasalahan tersebut, peneliti menjadikan kelas IV SDN 42 Prabumulih sebagai subyek penelitian atas kriteria prasyarat agar pada pembelajaran selanjutnya siswa dapat menerapkan kembali kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia terkait Menulis Cerita Pendek. Demikian latar belakang permasalahan yang ada peneliti mengambil judul penelitian **“Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Media Audio Visual Pada Cerita Pendek di SDN 42 Prabumulih”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan atas latar belakang, peneliti mengidentifikasi masalah pada penelitian yaitu:

1. Kurangnya minat belajar siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia karena media pembelajaran yang belum variatif, guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa yang masih rendah pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menentukan unsur-unsur dalam cerita pendek.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, pembatasan lingkup masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 42 Prabumulih yang berjumlah 27 siswa.
2. Penelitian dibatasi dengan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media audio visual berupa video animasi cerita pendek.
3. Siswa menentukan unsur-unsur intrinsik pada cerita pendek melalui soal esay tes kemampuan berpikir kreatif.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media audio visual pada cerita pendek kelas IV di SDN 42 Prabumulih?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media audio visual pada cerita pendek kelas IV di SDN 42 Prabumulih.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoristik

Manfaat dari penelitian ini sebagai bahan kajian untuk mendeskripsikan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media audio visual dalam menentukan unsur intrinsik pada cerita pendek.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar siswa agar siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media audio visual guru berharap siswa dapat fokus belajar dan dapat menentukan unsur intrinsik dalam menulis cerpen dengan baik dan benar.
2. Bagi Siswa, Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar lebih aktif dan semangat serta dalam dapat membangun kemampuan berpikir kreatif nya dengan menentukan unsur-unsur intrinsik pada menulis cerpen dengan baik.
3. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang kurang efektif dan menarik bagi siswa serta dapat meminimalisir kejenuhan belajar siswa disekolah.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, penelitian ini berharap agar peneliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian yang lebih baik dan kreatif dalam melaksanakan penelitian.