

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu usaha agar peserta didik belajar sehingga memperoleh ilmu pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap peserta didik yang tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional. Dimana dalam proses pembelajaran melibatkan interaksi antara peserta didik dengan guru serta interaksi dengan lingkungan sekitar. Dalam proses pembelajaran, masing-masing sekolah memiliki kewenangan penuh dalam mengatur pendidikan. Selain itu sekolah juga memiliki kewenangan untuk mengatur pembelajaran, merencanakan, mengorganisasikan, menyesuaikan materi yang akan diajarkan dengan lingkungan sekitar dan pengalaman peserta didik serta mengawasi jalannya proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut erat kaitanya dengan kurikulum 2013.

“Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang terbaru dan merupakan hasil pengembangan dan hasil penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya” (Fanani dkk, 2015:34). Dalam Kurikulum menggunakan pembelajaran tematik terpadu dan integratif. Tematik terpadu adalah pembelajaran yang didalamnya terdapat penggabungan dari berbagai muatan pelajaran menjadi satu kegiatan kedalam tema dan subtema yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam tematik terpadu, Bahasa Indonesia digunakan sebagai mata pelajaran pengantar ilmu pengetahuan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa keterampilan berbahasa yang harus dimiliki peserta didik agar dapat terampil dalam berbahasa.

Keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik ada 4 aspek yang meliputi aspek dasar yaitu berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Semua keterampilan tersebut saling terkait satu dengan yang lainnya. (Tarigan, 2013:1). Budiyanto (2009:8) menambahkan bahwa keterampilan berbahasa dalam pembelajaran hendaknya dilakukan secara terpadu dengan pendekatan proses dan

pendekatan hasil. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai dengan baik yaitu keterampilan menulis walaupun aspek-aspek keterampilan yang lain juga tidak kalah penting.

Keterampilan menulis merupakan penyampain pesan (komunikasi) dengan menggunakan tulisan. Melalui menulis peserta didik dapat menuangkan ide, gagasan, serta perasaan berupa tulisan yang runtut dengan menggunakan ejaan yang benar. Selain itu menulis juga dapat mengembangkan daya kreativitas dan juga mendorong seseorang untuk mencari dan mengumpulkan informasi bagi pembaca.

Namun yang terjadi di lapangan berdasarkan pengamatan saya pada magang I peserta didik kelas III SDN Ngagel Rejo I Surabaya peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat pada saat menulis. Karena terbatasnya kosakata yang dimiliki oleh peserta didik serta kurangnya imajinasi atau kreativitas untuk berfikir saat menulis. Ketidaksukaan dalam menulis tak lepas dari pengaruh dari keluarga dan masyarakat, serta pengalaman pembelajaran menulis atau mengarang di sekolah yang kurang memotivasi dan merangsang minat peserta didik. Selain itu kurang adanya minat dalam pembelajaran menulis, rendahnya penguasaan materi dalam menulis, peserta didik merasa bosan apabila banyak materi yang diberikan, dalam proses pembelajaran peserta didik kurang serius (ramai sendiri) dan peserta didik kurang termotivasi dengan media yang diberikan terutama dalam menulis narasi.

Dalam keterampilan menulis narasi membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik untuk meningkatkan daya ketrempilan dalam menulis narasi. Salah satu media yang dapat menjadikan peserta didik lebih dapat menulis karangan narasi yaitu media *Cartoon*. Media *Cartoon* merupakan salah satu dari media pembelajaran sederhana, yang dimana media *Cartoon* merupakan Jenis media gambar berseri. Media ini dipilih sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dalam keterampilan menulis narasi peserta didik. Media *Cartoon* ini memiliki peranan penting untuk memperjelas maksud jalan cerita sehingga diharapkan peserta didik lebih mudah untuk memahami maksud dari gambar tersebut berdasarkan cerita yang terdapat pada gambar. Menurut Brown dkk (dalam sudjana, 2009:12) ilustrasi gambar adalah

perangkat pengajaran yang menarik minat belajar peserta didik secara efektif. Dengan menerapkan gambar ke dalam kegiatan menulis, akan menarik minat belajar peserta didik akan pesan gambar yang ditampilkan, sehingga secara tidak langsung dapat membantu peserta didik untuk lebih memahai menulis narasi.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik meneliti tentang Pengaruh Media *Cartoon* Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Tema 5 Subtema 2 Pb 1 Kelas III SDN Ngagel Rejo I Surabaya.

## **B. Batasan Masalah**

Untuk memfokuskan kajian penelitian dan agar permasalahan yang dibahas nantinya tidak meluas maka ruang lingkup dan batasan masalah yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *Cartoon* yang jenisnya gambar seri terbuat dari kumpulan gambar-gambar kartun yang dari setiap gambarnya dirangkai menjadi sebuah cerita.
2. Fokus permasalahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema 5 (Permainan Tradisional) subtema 2 (Permainan Tradisional di Daerahku) pembelajaran 1.
3. Tempat penelitian dilakukan di SDN Ngagel Rejo I Surabaya.
4. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas III SDN Ngagel Rejo I Surabaya.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media *Cartoon* materi menulis narasi tema 5 subtema 2 pb 1 kelas III SDN Ngagel Rejo I Surabaya?
2. Adakah pengaruh penggunaan media *Cartoon* terhadap keterampilan menulis narasi tema 5 subtema 2 pb 1 Kelas III SDN Ngagel Rejo I Surabaya?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penggunaan media *Cartoon* materi menulis narasi tema 5 subtema 2 pb 1 kelas III SDN Ngagel Rejo I Surabaya.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Cartoon* terhadap keterampilan menulis narasi tema 5 subtema 2 pb 1 Kelas III SDN Ngagel Rejo I Surabaya.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Peserta Didik  
Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan terampilan menulis narasi dengan menggunakan media *Cartoon*.
2. Bagi Guru  
Sebagai alternatif dalam penyampaian materi yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran *Cartoon* sehingga proses mengajar lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi Sekolah  
Untuk memperbaiki masalah-masalah atau kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
4. Bagi Peneliti
  - a. Sebagai pengalaman di bidang penelitian dalam ilmu pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran *Cartoon* dalam menulis narasi
  - b. Sebagai pedoman penelitian yang serupa di masa yang akan datang.