

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar terjadi karena adanya interaksi seperti mengamati, menalar, menanya, mencoba, dan mengomunikasikan. Dalam proses tersebut maka penyampaian pesan memerlukan perantara seperti media agar dapat tercapai penyampaian materi dan tujuan pembelajaran. Media dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yang dapat digunakan untuk merangsang perhatian, pikiran, kemampuan dan keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran terdapat beberapa jenis yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, dan media berbasis visual.

Menurut Tarigan (2008:3) keterampilan berbahasa meliputi empat keterampilan dasar, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Setiap keterampilan memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan lainnya. Keterampilan berbahasa yang pertama kali dimiliki oleh manusia pada umumnya adalah menyimak, berbicara, kemudian membaca dan menulis. Semakin baik keterampilan dalam berbahasa maka dapat melatih keterampilan berpikir pula. Untuk itu, berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia baik secara lisan maupun nonlisan harus dimiliki dan ditingkatkan. Hal tersebut yang dituntut seorang guru untuk dapat mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan.

Menurut Tarigan (2001:6.11) Bercerita berfungsi sebagai sarana menyampaikan pesan seperti menjelaskan suatu hal, kejadian, peristiwa dan sebagainya kepada pendengar. Kegiatan bercerita juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa. Sebelum kegiatan bercerita dimulai si pembicara mempersiapkan

bahan dan penyusunannya kembali dalam bentuk tulisan. Ini berarti bahwa kegiatan bercerita jelas-jelas meningkatkan kemampuan berbicara, menyimak, membaca dan menulis. Dari pernyataan tersebut bahwa cerita dibangun oleh unsur-unsur intrinsik (unsur yang membentuk karya sastra dari dalam karya itu sendiri) unsur intrinsik yaitu tema, alur, tokoh dan penokohan, latar, amanat, sudut pandang.

Saat ini kemajuan teknologi yang semakin berkembang dapat mempermudah pengguna media pembelajaran dalam penyampaian materi. Salah satu media berbasis visual yaitu media audio visual. Susilana dan Riyana (2017:19) menyatakan bahwa media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya merupakan gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Media audio visual merupakan perpaduan audio dan visual sehingga penyerapan materinya melalui pendengaran dan pandangan. Media audio visual terdiri dari media audio visual diam yaitu menampilkan suara dan gambar diam (contohnya film bingkai suara/*sound slide*), dan media audio visual gerak yaitu menampilkan suara dan gambar bergerak (contohnya seperti film, televisi).

Menurut Sadiman (2014:190), media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatan media pembelajaran dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam proses pembelajaran seringkali kondisi didalam kelas saat pembelajaran kurang berjalan dengan maksimal, hal itu disebabkan kurangnya keaktifan siswa bertanya, menanggapi, dan pengetahuan siswa yang kurang, atau juga pembelajaran yang diberikan pendidik kurang menarik. Khususnya saat menyimak ataupun membaca cerita, seringkali peserta didik merasa bosan, malas, bahkan

mengantuk saat pembelajaran berlangsung, karena dalam penyampaian materi khususnya saat bercerita suara atau intonasi kurang jelas dan tidak tepat, penghayatan kurang, dsb.

Dengan pemanfaatan media audio visual (video) diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik, mendapatkan suasana pembelajaran baru yang menyenangkan dan membantu peserta didik dalam belajar, sehingga diharapkan hasil pembelajaran peserta didik dapat meningkat. Dari permasalahan tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian tentang “Pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar mengidentifikasi unsur-unsur cerita kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Ruang lingkup masalah yang diteliti dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut.

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya
2. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur dan mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar mengidentifikasi unsur-unsur cerita pada kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya.
3. Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi unsur-unsur cerita menggunakan media audio visual.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

Adakah pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar mengidentifikasi unsur-unsur cerita pada kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar mengidentifikasi unsur-unsur cerita pada kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya.

2. Tujuan Khusus

Untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2013:161). Di dalam penelitian ini terdapat dua macam variabel yaitu:

1. Variabel Independen

Variabel independen dalam Bahasa Indonesia disebut variabel bebas atau disebut juga sebagai variabel stimulus, prediktor. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab/penyebab perubahan atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media audio visual.

2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam Bahasa Indonesia disebut variabel terikat atau disebut juga sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil belajar mengidentifikasi unsur-unsur cerita.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Mengetahui ada tidaknya perbedaan minat belajar siswa dengan menggunakan media audio visual.
- b. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam pembelajaran khususnya untuk mengidentifikasi unsur-unsur cerita dan meningkatkan motivasi dalam proses belajar dengan hasil belajar serta dapat mengatasi permasalahan belajar yang dihadapi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan inovasi bagi guru dalam mengembangkan upaya penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran.