

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbicara soal kualitas pendidikan, tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa. Guru mempunyai tugas mengajar dan siswa belajar. Mengajar adalah mengkomunikasikan sesuatu kepada seseorang atau sekelompok orang dengan maksud agar mereka mengetahui atau mengerti apa yang diajarkan oleh guru kepadanya (Depdikbud dalam Suka, 2012:18). Sedangkan belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya (Hamalik,2010:4). Perlu disadari bahwa pembelajaran itu merupakan suatu system, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metoda, (4) alat/media dan, (5) evaluasi (Ali,2012:30). Karena pembelajaran merupakan suatu sistem maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut berinteraksi. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Terkait dengan hal itu, Darma, (2013:6) menyatakan: "bahwa belajar memerlukan partisipasi dan

latihan”. Belajar pada dasarnya melakukan aktivitas, maka dalam proses pembelajaran para siswa perlu banyak berpartisipasi. Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan jalan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, dan memikirkan. Terkait hal tersebut Darma, (2013:6) mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar para siswa. Adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar

Menurut Sudjana dan Rivai bahwa (2016:11) media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, dan (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Menurut Santyasa (2017:3) proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses

pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi.

Menurut Azhar Arsyad (20013:15) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang di tata dan di ciptakan oleh guru. Maka dari itu, pemilihan media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak jenisnya tinggal menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut. Beragam jenis media yang ada tersebut mengalami perkembangan yang pesat terutama dari segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif.

Salah satu media pembelajaran yang cukup banyak digunakan yaitu Film animasi, media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan ilmu pengetahuan tentang segala hal, karena tampilan yang menarik dengan pelbagai warna sehingga dapat mengurangi kebosanan anak dalam pembelajaran. Media film animasi merupakan media yang dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran menggambar proyeksi, karena media ini dapat menambah motivasi belajar dan mempermudah dalam memahami isi materi.

Fakta yang ditemukan oleh peneliti dalam pembelajaran jarak jauh, menjadi sebuah kendala bagi guru agar bisa menyampaikan materi pelajaran dengan efektif. Sebab, pembelajaran tatap muka jelas jauh lebih efektif daripada secara daring. Guru mempunyai peranan yang penting dalam pemilihan media pembelajaran. Karena media pembelajaran dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar. Pada kompetensi dasar menggambar proyeksi, guru dapat memanfaatkan media film animasi. Guru harus menyiapkan berbagai materi dengan cara berbeda dibanding sebelumnya, misalnya membuat video, audio, bahan presentasi, serta berbagai hal lainnya. Ini enggak bisa dilakukan instan. Bahkan, terkadang butuh berhari-hari bagi guru untuk menyiapkannya sebelum disampaikan kepada siswa Guru

memerankan sebuah peranan inti di dalam kesuksesan atau kegagalan pada setiap penggunaan film di dalam proses belajar mengajar kelas bahasa. Hal ini dikarenakan guru yang memiliki film, yang berkenaan dengan materi yang ingin disampaikan dengan kebutuha-kebutuhan visual dan menggabungkan video dengan kurikulum dengan area kurikulum bahasa yang lain. Kesempatan- kesempatan yang dimiliki oleh film memiliki peluang dalam mencapai tujuan yang penting untuk memotivasi minat siswa yang menyiapkan praktik listening yang realistik, menstimulasi penggunaan bahasa, dan meningkatkan kesadaran siswa pada point-point bahasa tertentu atau aspek-aspek komunikasi lain yang bisa dikembangkan atau diturunkan dengan cara guru memperkenalkan film dan aktifitas-aktiitas yang lain dan mencari film yang berkaitan dengan pembelajaran. Film menjadi potensial dan diterima dalam pembelajaran bahasa jika bisa digunakan untuk sebagai bagian-bagian integral dalam pembelajaran.

Pada penelitian Hadi (2017) yang berjudul Efektivitas Penggunaan Film Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa secara garis besar Pengembangan Film kartun Pembelajaran saat pandemi Covid 19 membantu guru untuk memberikan materi pembelajaran untuk siswa dengan waktu yang efektif dan singkat

Maka dari itu peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis “film kartun” agar mudah di terima oleh siswa. Pembelajaran menggunakan buku cetak akan menjadi kurang menarik dan membosankan apabila dilakukan secara terus menerus. Guru membutuhkan media pembelajaran yang bersifat interaktif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik serta membuat peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik. Tetapi pada kenyataannya guru tidak memiliki media pembelajaran yang bersifat interaktif. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Di era pembelajaran daring, Guru lebih sering menggunakan video pembelajaran agar memudahkan siswa untuk belajar di rumah yang berguna untuk mengontrol keseharian siswa atau menjelaskan tentang materi yang akan di bahas pada hari ini lalu Siswa memahami materi dengan melihat video yang dibuat oleh guru dan terkadang siswa di beri link soal untuk mengerjakan sebagaimana yang selalu di kerjakan di sekolah bisa juga di kerjakan di rumah masing-masing . Guru juga memberikan beberapa pertanyaan yang dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dan Siswa dapat bertanya kepada guru melalui whatsapp atau google meet jika melakukan tatap muka. Guru dapat menilai seberapa berpikir kritis siswa ketika menjawab soal dan menanggapi suatu permasalahan yang terjadi pada saat ini.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka batasan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pada penelitian kali ini hanya mencapai fase uji coba karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti.
2. Pada penelitian ini terbatas pada materi Bahasa Indonesia.

C. Rumusan masalah

Setelah melihat latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diselesaikan dalam penulisan skripsi ini yaitu Bagaimana efektivitas media film kartun dalam hasil belajar siswa padamata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah yaitu untuk mengetahui efektivitas media film kartun dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SDN Tenggilis Mejoyo 1 Surabaya

E. Manfaat Penelitian

Proposal penelitian ini saya harap dapat memberikan manfaat beberapa pihak, diantaranya:

a. Bagi peneliti:

Dengan pembuatan proposal ini, peneliti mendapatkan manfaat ketika terjun langsung kedalam dunia pendidikan dan menjadi bekal ketika sudah menjadi seorang guru nantinya. Dan juga membuat peneliti tahu bagaimana caranya untuk mengembangkan media pembelajaran yang berhubungan dengan film kartun pembelajaran agar tidak terpaku dengan media jaman dahulu.

b. Bagi siswa:

Dengan penelitian ini, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan meningkatkan pemahan keterampilan pembelajaran dengan memutar film kartun pembelajaran , dengan begitu siswa tidak terlalu sulit untuk memahami pembelajaran yang dijelaskan oleh guru kelasnya.

c. Bagi guru:

Dengan menggunakan pengembangan media film kartun pendidikan guru dapat menyampaikan materi dengan mudah agar lebih cepat di pahami oleh siswa, melalui film kartun pendidikan tersebut dan guru dapat menjelaskannya secara teratur dan menghemat waktu dalam pembelajaran tersebut