**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan Siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Tim Depdiknas, 2006). Di dalam keterampilan bahasa terdapat komponen-komponen yang dapat meningkatkan kemampuan Siswa dalam berbahasa Indonesia dengan baik dan benar.

Dalam Keterampilan berbahasa terdapat empat komponen yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skills*). Keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*). Setiap keterampilan tersebut saling berkaitan erat satu dengan ketiga keterampilan lainnya. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan yang teratur mula-mula pada waktu kecil kita belajar menyimak bahasa, kemudian berbicara sesudah itu belajar membaca lalu menulis.

Khusus dalam keterampilan menyimak, Tarigan (2008:31) mengatakan bahwa menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interprestasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan. Keterampilan menyimak menjadi dasar bagi keterampilan berbahasa lain. Pada awal kehidupan Manusia lebih dulu belajar menyimak, setelah itu belajar berbicara, kemudian membaca,  dan menulis. Penguasaan keterampilan menyimak akan berpengaruh pada keterampilan berbahasa lain. Sebagaimana Tarigan (2008 : 3) menyatakan bahwa dengan meningkatkan keterampilan menyimak berarti pula membantu meningkatkan kualitas berbicara seseorang.

Peran penting penguasaan keterampilan menyimak sangat tampak di lingkungan sekolah. Siswa mempergunakan sebagian besar waktunya untuk menyimak pelajaran yang disampaikan Guru.  Keberhasilan Siswa dalam memahami serta menguasai pelajaran diawali oleh kemampuan menyimak yang baik. Berdasarkan hal–hal tersebut keterampilan menyimak perlu dikuasai secara baik.

Sebuah keterampilan akan dikuasai dengan baik jika dibelajarkan dan dilatihkan. Demikian pula halnya dengan keterampilan menyimak perlu dibelajarkan. Pembelajaran menyimak yang baik dan kontinu sangat dibutuhkan mengingat pentingnya peran menyimak dalam kehidupan. Perhatian untuk keterampilan ini harus sama dengan keterampilan berbahasa yang lain. Seperti halnya ketika menyimak cerita yang di bacakan oleh guru, Siswa senantiasa menyimak cerita dan siswapun dapat menentukan unsur-unsur dalam cerita tersebut.

Banyak cerita yang dapat didengar dan dipelajari siswa, Menurut Aminudin (2004 : 66), cerita adalah kisah atau cerita yang di tambah oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemeranan, latar serta tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita. di dalam cerita terdapat unsur-unsur yang ada di dalamnya seperti tokoh, latar, tema, amanat dan alur.

Masih rendahnya minat siswa dapat diketahui pada saat pembelajaran berlangsung dengan diamati dari berbagai aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran, interaksi antar guru dan siswa, interaksi antara siswa dan siswa. Disamping itu penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakana sehingga imajinasi siswa masih kurang berkembang dan Siswa akan kurang menangkap pembelajaran yang di sampaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah penulis lakukan di SDN Lembangsari Kabupaten Bandung terdapat beberapa masalah terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Di bawah ini dipaparkan data hasil belajar siswa kelas V semester I SDN Lembangsari pada tes kemampuan Mengidentifikasi unsur-unsur cerita yang disajikan dalam bentuk tabel seperti berikut.

**Tabel 1.1**

**Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Lembangsari**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Siswa | KKM | Nilai | Keterangan |
| Tuntas | Belum Tuntas |
| 1 | Aef Saepul Rozak | 65 | 70 | √ |  |
| 2 | Afif Saepudin | 65 | 40 |  | √ |
| 3 | Ahmad Mulyana | 65 | 80 | √ |  |
| 4 | Andini Fauziah | 65 | 45 |  | √ |
| 5 | Andri Ramadhan | 65 | 40 |  | √ |
| 6 | Anida Nasra Dafina | 65 | 45 |  | √ |
| 7 | Ayu Wulandari | 65 | 80 | √ |  |
| 8 | Deni Firmansyah | 65 | 45 |  | √ |
| 9 | Dera Nursafitri | 65 | 70 | √ |  |
| 10 | Dian Lestari | 65 | 40 |  |  |
| 11 | Edi Hermansyah | 65 | 65 | √ |  |
| 12 | Farhan Sulaeman | 65 | 55 |  | √ |
| 13 | Gilang Imam Permana | 65 | 60 |  | √ |
| 14 | Hanifah Marliani | 65 | 85 | √ |  |
| 15 | Hernita Kurniawati | 65 | 35 |  | √ |
| 16 | Irjan Ramadan | 65 | 40 |  | √ |
| 17 | Irna Irmayanti | 65 | 70 | √ |  |
| 18 | Muhammad Fauzan | 65 | 55 |  | √ |
| 19 | Nuryaafi Labibah | 65 | 60 |  | √ |
| 20 | Reza Firmansyah | 65 | 60 |  | √ |
| 21 | Rifa Ahmad Tresnayadi | 65 | 70 | √ |  |
| 22 | Rika Kurnia | 65 | 75 | √ |  |
| 23 | Risa Aulia Lestari | 65 | 65 | √ |  |
| 24 | Risa Ristiani | 65 | 60 |  | √ |
| 25 | Risma Risda Sinta Dewi | 65 | 55 |  | √ |
| 26 | Rizki Restu Ilahi | 65 | 65 | √ |  |
| 27 | Sahril Rahman Hakim | 65 | 55 |  | √ |
| 28 | Shanny Nadhia Rahma | 65 | 55 |  | √ |
| 29 | Sipa Siti Sarah | 65 | 35 |  | √ |
| 30 | Sri Rahma Nurazizah | 65 | 35 |  | √ |
| 31 | Tatang Taopik | 65 | 35 |  | √ |
| 32 | Yanuar firdaus | 65 | 55 |  | √ |

Persentase (%)$ =\frac{Jumlah siswa perolehan}{Jumlah siswa seluruhnya (32)}×100 \%$

Dari table diatas dapat dilihat bahwa siswa yang telah tuntas dalam pelajaran mengidentifikasi usur-unsur cerita hanya 37.5% dan kebanyakan siswa 62.5% belum tuntas dalam materi tersebut.

Pembelajaran bahasa Indonesia seharusnya disajikan dengan cara yang menarik, hal tersebut di lakukan supaya siswa tidak mudah bosan dengan pembelajaran tersebut apalagi pembelajaran tentang materi cerita rakyat, apabila pembelajaran hanya menggunakan metode yang kurang tepat di terapkan dan tanpa di barengi dengan media sedangkan pembelajaran pun berjalan monoton walaupun telah di rancang menggunakan RPP yang telah dibuat. Dari hal tersebut alternatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bisa bermacam-macam diantaranya bisa menggunakan Metode, Model ataupun media.

14Melihat dari keadaan sekolah yang berada di daerah tepatnya di SDN Lembangsari Desa Tarumajaya Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung upaya yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar anak yaitu dengan menggunakan Media. Menurut Gagne dan briggs (dalam Arsyad, 2002:4) mengemukakan bahwa media secara emplisit meliputi alat yang secara pisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan komputer. Sedangkan menurut Arsyad (2002:5) mengatakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dari pengertian tersebut dapat kita ketahui bahwa media adalah sarana yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan jaman yang begitu modern yang berkembang secara global, media untuk pembelajaran pun mudah untuk di dapatkan. melihat dari kondisi tersebut, penulis memikirkan Media yang tepat untuk memotivasi anak untuk belajar lebih termotivasi adalah dengan menggunakan media Audio Visual, yang dimaksud media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu Media Audio dan Media Visual.  Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan Audio-Visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media tersebut siswa diharapakan akan merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran karena selain disajikan video adapula audio yang mengiringinya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul *“ Meningkatkan Kemampuan Menyimak tentang Mengidentifikasi Unsur Cerita Rakyat Melalui Media Audio Visual pada Siswa Kelas V SDN Lembangsari Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung”.*

* 1. **Perumusan Masalah dan Pembatasan Masalah**
		1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah umum dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Mampukah siswa kelas V SDN Lembangsari Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung Mengidentifikasi unsur Cerita sebelum mengikuti pembelajaran Mengidentifikasi unsur Cerita dengan menggunkan Media Audio-Visual?
2. Meningkatkah kemampuan siswa Kelas V SDN Lembangsari Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita sesudah mengikuti Pembelajaran Menggunakan Media Audio-visual?
	* 1. **Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis membuat batasan masalah sebagai berikut.

1. mengukur kemampuan siswa sebelum mengikuti pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita dengan menggunakan Media Audio-Visual pada siswa kelas V SDN Lembangsari Kecamatan Kertasari.
2. mengukur kemampuan siswa sesudah mengikuti pembelajaran Mengidentifikasi Cerita dengan menggunakan Media Audio-Visual pada siswa kelas V SDN Lembangsari Kecamatan Kertasari.
3. membandingkan kemampuan siswa setelah dan sebelum mengikuti pembelajaran Mengidentifikasi Cerita dengan menggunakan Media Audio-visual.
4. media pembelajaran yang digunakan adalah media audio-visual.
5. materi yang digunakan adalah mengidentifikasi Unsur-unsur Cerita, meliputi tema, alur, tokoh, penokohan, dan latar atau tempat
	1. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
		1. **Tujuan Penelitian**
		2. **3.1.1 Tujuan Umum**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

* + - 1. **Tujuan Khusus**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, Tujuan khusus yang ingin di capai penulis adalah sebagai berikut.

untuk mengetahui penggunakan media Audio Visual yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak Siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat di kelas V SDN Lembangsari Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung;

untuk mengetahui Langkah-langkah Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Audio Visual yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak Siswa Kelas V SDN Lembangsari Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung;

untuk menguji Media Audio Visual yang diterapkan kepada Siswa Kelas V SDN Lembangsari Kecamatan Kertasari Kabupaten Bandung dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Unsur-unsur cerita rakyat.

* + 1. **Manfaat Penelitian**

Setelah di adakannya penelitian ini Manfaat yang diharapkan oleh penulis adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi Sekolah

Dengan hasil penelitian diharapkan SDN Lembangsari dapat lebih meningkatkan penggunaan Media-media Pembelajaran Terutama Media Audio Visual dalam proses belajar mengajar, tidak hanya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

1. Bagi Siswa
2. memberikan motivasi untuk mengoptimalkan kemampuan berfikir dan menggembangkan potensi diri siswa;
3. membangkitkan rasa ingin tahu siswa;
4. mengembangkan kretifitas siswa;
5. mengembangkan kemampuan visual;
6. mengembangkan imajinasi siswa;
7. proses belajar Siswa akan lebih terarah pada materi;
8. pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri Siswa;
9. tercapainya nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
10. Bagi guru
11. dijadikan masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia;
12. mengembangkan kreatifitas;
13. penelitian ini dapat memberikan informasi dan menambah wawasan serta sebagai bahan masukan guru dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
14. Bagi penulis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.

1. Bagi PGSD

Untuk memperkaya hasanah keilmuan khususnya untuk konsentrasi Kebahasaan di PGSD.

* 1. **Anggapan Dasar dan Hipotesis**
		1. **Anggapan Dasar**

Dalam penelitian ini penulis memiliki anggapan dasar sebagai berikut.

1. Menyimak adalah salah satu aspek keterampilan berbahasa (Tarigan:2008)
2. Cerita adalah kisah atau cerita yang di emban dari pelaku-pelaku tertentu dengan pemeranan, latar serta tahapan dan rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjadi sebuah cerita (Aminudin:2004)
3. Media Pembelajaran adalah alat-alat grafis, photografis, atau elektronik, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad:2002)
4. Media Audio-Visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau symbol-simbol yang serupa (Arsyad:2002)
	* 1. **Hipotesis**

Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut.

1. Siswa kelas V SDN Lembangsari mampu mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Audio-visual.
2. Kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat siswa kelas V SDN Lembangsari sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan Media Audio-visual menunjukan hasil yang meningkat.
	1. **Metode dan Teknik Penelitian**
		1. **Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2009:2) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian tindakan adalah praktisi (guru). Dalam penelitian ini peneliti tidak bekerjasama dengan siapapun, kehadiran peneliti sebagai guru di kelas sebagai pengajar dan dilakukan seperti biasa, sehingga siswa tidak tahu kalau sedang diteliti. Dengan cara ini diharapkan didapatkan data yang seobjektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan.

Adapun tahapan yang harus di lalui dalam PTK seperti yang di ungkapkan oleh Supardi (2009:104) dimulai dari perencanaan tindakan (planning), penerapan tindakan (action), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (observation dan evaluation), dan melakukan refleksi (reflecting), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (kriteria keberhasilan)

* + 1. **Teknik Penelitian**

Beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Teknik Studi Pustaka

Telaah pustaka merupakan proses menelaah buku-buku yang akan digunakan untuk memperoleh materi serta teori-teori yang relevan dan berhubungan dengan pembelajaran tentang mengidentifikasi unsur cerita. Adapun buku-buku yang penulis telaah adalah buku tentang cerita anak, buku tentang keterampilan membaca dan buku tentang media audio-visual.

1. Uji Coba

Dalam penelitian ini penulis melakukan uji coba untuk menguji pembelajaran mengidentifikasi unsur-unsur cerita rakyat dengan media pembelajaran audio visual.

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran cerita dengan menggunakan media Audio-visual. Adapun bentuk tes yang digunakan adalah tes terulis.

1. Teknik Analisis

Penulis menggunakan teknik analisis dengan cara menguji data yang terkumpul. Hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil yang akurat dan digunakan untuk menganalisis kesulitan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran.

* 1. **Populasi dan Sampel**
		1. **Populasi**

Populasi dalam penelitian merupakan sumber data. Artinya, sifat-sifat atau karakteristik dari sekelompok subjek, gejala, atau objek. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Berdasarkan hal tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah:

1. kemampuan penulis dalam mengajarkan materi Bahasa dan Sastra Indonesia;
2. kemampuan siswa kelas V SDN Lembangsari dalam berbahasa Indonesia.
	* 1. **Sampel**

Sampel adalah yang mewakili populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini, penulis mengambil sampel dengan cara *purposive sampling.* Tujuannya agar penulis dapat menentukan sampel yang diperlukan penulis sehingga memenuhi keinginan dan kepentingan peneliti sesuai dengan tujuan penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas, sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan tujuannya, sampelnya adalah kemampuan penulis dalam melaksanakan pembelajaran Mengidentifikasi unsur-unsur rakyat cerita dengan menggunakan media Audio-visual pada siswa kelas V SDN Lembangsari.
2. Berdasarkan sasaran, siswa yang menjadi sampel penelitian adalah kemampuan siswa kelas V SDN Lembangsari dalam menyimak.
	1. **Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi kesalahan dalam pengertian istilah, maka penulis merumuskan definisi operasional untuk istilah yaitu sebagai berikut.

1. Penerapan adalah suatu kegiatan mempergunakan sesuatu guna mencapai tujuan yang diinginkan.
2. Media Audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat).
3. Pembelajaran adalah suatu proses dimana adanya interaksi antara guru sebagai pendidik dengan siswa untuk mendapatkan ilmu yang akan di peroleh dari hasil belajar dan untuk pembentukan sikap siswa.
4. Cerita adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Yang di dalamnya terdapat amanat atau pesan yang hendak di sampaikan dengan cara tidak langsung.
5. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran cerita rakyat menggunakan media audio visual merupakan pembelajaran yang mengandung keunggulan sebagai upaya mempelajari cerita rakyat dengan cara menyimak langsung dengan kedua indra yaitu indra pendengaran dan indra penglihatan, sehingga menjadikan pembelajaran cerita menjadi lebih mudah di simak khususnya oleh siswa serta menumbuhkan pemahaman siswa tentang unsur-unsur yang ada dalam cerita rakyat tersebut.