

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, pendidikan sendiri diharapkan dapat membantu setiap individu untuk bisa mengembangkan semua potensi yang dimilikinya. Tujuan pendidikan nasional, yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. (UU Nomor 2 Tahun 1989 dalam Hasbullah, 2005: 11)

Sekolah dasar disebut sebagai tingkatan awal pendidikan karena pendidikan di sekolah dasar merupakan lembaga formal pertama yang ditempuh anak mulai usia 7 hingga 12 tahun, selama 6 tahun dengan penanaman sikap yang sopan, berakhlak mulia, bertanggung jawab, dan beriman terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Selain penanaman sikap, terdapat pula sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh peserta didik sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran tersebut yakni mata pelajaran Bahasa Indonesia, di dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat empat keterampilan yaitu keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang harus dikuasai peserta didik kelas IV dalam mengembangkan daya inisiatif dan kreativitasnya adalah keterampilan menulis. Menurut Saddhono & Slamet (2014: 150) keberhasilan pelajar dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar di sekolah banyak ditentukan kemampuannya dalam menulis.

Keterampilan menulis menurut Byrne dalam Saddhono & Slamet (2014: 163) pada hakikatnya bukan sekedar kemampuan menulis simbol-simbol grafis sehingga berbentuk kata, dan kata-kata disusun menjadi

kalimat menurut peraturan tertentu, melainkan keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil. Menulis itu sendiri terdiri dari beberapa bentuk yaitu menulis cerita, puisi, pantun, pengumuman, surat, dialog, naskah pidato, dan menulis karangan.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV terdapat materi menulis karangan. Standar kompetensi dari pembelajaran tersebut adalah mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak. Sedangkan kompetensi dasarnya adalah menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll). Menurut Hidayah (2016: 205), menulis karangan adalah menyajikan informasi, gagasan, dan pengalaman tentang peristiwa yang dialami dengan keterampilan bernalar yang dimiliki.

Observasi yang dilakukan peneliti di SDN Bandungsekaran, menemukan bahwa peserta didik terlihat kesulitan dalam menemukan kosakata dengan media gambar yang diterapkan guru yang tersedia di buku. Ditemukan pula bahwa materi yang disampaikan oleh guru belum maksimal karena langkah penulisan karangan dan penggunaan tanda baca belum tersampaikan. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas IV, diperoleh bahwa guru belum pernah menggunakan media lain kecuali yang tersedia di dalam buku, guru juga menyatakan bahwa kesulitan untuk membuat media. Berdasarkan hasil wawancara juga diperoleh bahwa tingkat keterampilan menulis karangan masih cukup rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi pada kelas IV SDN Bandungsekaran belum mencapai KKM yakni 70. Dari 18 peserta didik hanya 10 peserta didik (56% peserta didik) yang memperoleh nilai di atas

KKM. Sedangkan 8 peserta didik (44% peserta didik) yang mendapat nilai di bawah KKM.

Hal tersebut dapat diartikan bahwa, tingkat ketuntasan masih berada di bawah indikator ketuntasan belajar yaitu sebesar 75%. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, maka permasalahan tersebut harus dicarikan sebuah solusinya, salah satu solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu menggunakan media diorama. Pemilihan media diorama dapat memberikan gambaran seperti wujud asli yang dapat memudahkan peserta didik dalam menghayati, serta dapat memberikan pengalaman secara langsung. Menurut Muhson (2010) peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Melihat dan berinteraksi dengan benda aslinya, yang berarti dipegang, maka peserta didik akan lebih mudah mempelajarinya. Jadi peserta didik dapat menggali ide-ide kreatif dalam mengembangkan keterampilannya melalui media diorama tersebut (Weidermaan dalam Prastowo, 2015: 237).

Media diorama adalah media tiga dimensi yang termasuk ke dalam jenis model (maket). Menurut Sudjana & Rivai (2010: 170) diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Sedangkan menurut Jalinus & Ambiyar (2016: 53) diorama adalah suatu penyajian tiga dimensi yang menyabungkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun yang nyata seperti gambar-gambar spesimen dan pada umumnya menggunakan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang naturalistik. Jadi, media diorama adalah salah satu jenis model pemandangan tiga dimensi bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya yang dibuat dengan bermacam-macam bahan baik simbolik maupun nyata seperti gambar-gambar spesimen yang saling dikaitkan. Kelebihan dari media diorama itu sendiri adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat

melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dan dapat memperlihatkan bagian sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat (Sudjana & Rivai 2010 330:)

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: **Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan bagi Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Bandungsekar.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka muncul beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kesulitan menemukan kosakata melalui media gambar yang diterapkan guru yang tersedia di buku.
2. Materi yang disampaikan oleh guru belum maksimal.
3. Guru kesulitan untuk membuat media.
4. Nilai Bahasa Indonesia materi menulis karangan belum mencapai KKM.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

“apakah media diorama dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar negeri bandungsekaran?”.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang disusun, maka peneliti ini memiliki tujuan sebagai berikut:

“mengetahui apakah media diorama dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar negeri bandungsekaran”.

E. Manfaat Penelitian

Penulisan ini pada umumnya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan kualitas pendidikan di Indonesia dan lebih khususnya dapat bermanfaat lagi bagi:

1. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah peningkatan keterampilan menulis karangan.

2. Bagi Guru

Menambah variasi dalam mengajar agar pembelajaran tidak monoton.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Media diorama dapat memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Media diorama dapat dilihat seperti wujud asli dan dapat dipegang, sehingga peserta didik dapat menggali ide-ide kreatif.
- c. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar karena media diorama yang menarik.

4. Bagi Sekolah

- a. Sebagai acuan penggunaan media pembelajaran.
- b. Peningkatan nilai peserta didik dan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.

F. Definisi Operasional

1. Media Diorama

Media diorama adalah salah satu jenis model pemandangan tiga dimensi bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya yang dibuat dengan bermacam-macam bahan baik simbolik maupun nyata seperti gambar-gambar spesimen yang saling dikaitkan.

2. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

3. Karangan Narasi

Karangan narasi adalah karangan yang menceritakan serangkaian kejadian, tindakan, keadaan secara berurutan dari permulaan awal sampai akhir, sehingga terlihat rangkaian hubungan satu sama lain.

G. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini ditujukan pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan narasi di kelas IV SDN Bandungsekar Kecamatan Balongpanggang Kabupaten Gresik
2. Penelitian ini difokuskan pada pelajaran Bahasa Indonesia semester genap pada Standar Kompetensi: 8 Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dalam bentuk karangan, pengumuman, dan pantun anak.
Kompetensi Dasar 8.1 Menyusun karangan tentang berbagai topik sederhana dengan memperhatikan penggunaan ejaan (huruf besar, tanda titik, tanda koma, dll.)
3. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran langsung dimana peserta didik terlibat secara langsung dalam menggunakan media pembelajaran.
4. Pembelajaran Bahasa Indonesia diajarkan dimulai dengan menjelaskan materi dan memberi contoh, kemudian diterapkan media diorama dengan tujuan menarik perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran dan menambah wawasan untuk menemukan kosakata baru dalam membuat karangan narasi.
5. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar tes berupa LKPD.