

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu mata pelajaran yang perlu dipelajari siswa di sekolah adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia termasuk dalam susunan kurikulum 2013 untuk SD/MI dan SMP/MTs dengan standar kompetensi yang didasarkan pada prinsip pembelajaran bahasa, yaitu belajar berkomunikasi. Adapun tujuan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat SD/MI adalah agar kemampuan komunikasi lisan dan tulisan siswa dapat meningkat (Depdiknas, 2006). Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga mengarahkan anak supaya mempunyai keterampilan berbahasa dengan baik dan benar.

Keterampilan berbahasa memiliki empat aspek yang terdiri dari menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa sekolah dasar adalah menulis. Keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang diajarkan sejak pertama kali masuk sekolah, contohnya menulis huruf, kata, serta kalimat sederhana (Ramadhan & Indihadi 2020). Secara definitif, keterampilan menulis ialah keterampilan menerjemahkan pandangan atau gagasan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan kalimat yang tersusun dengan rapi, sehingga pembaca dapat memahaminya.

Keterampilan menulis tidak terlepas dari proses kegiatan belajar mengajar. Menulis memerlukan proses latihan secara berulang-ulang agar dapat dikatakan terampil. Menulis terdiri dari beberapa jenis yaitu menulis puisi, pantun, cerita, pengumuman, surat, dialog, naskah pidato, dan karangan. Di antara beberapa jenis menulis yang telah disebutkan, yang wajib diajarkan pada tingkat sekolah dasar adalah menulis karangan narasi.

Menulis karangan narasi merupakan aktivitas penalaran yang membutuhkan waktu untuk mengungkapkan pikiran dan gagasan secara tertulis. Sebuah tulisan disusun terstruktur dan sistematis agar isi dari tulisan dapat dipahami oleh pembaca (Hilyas 2021). Dalman dalam Setya (2021) menyatakan

“karangan narasi yaitu berupa karangan yang menceritakan suatu keadaan baik nyata maupun fiktif serta mengandung prinsip tokoh, latar, suasana, dan sudut pandang.”. Berdasarkan konsep tersebut, ditarik kesimpulan bahwa menulis karangan narasi adalah kegiatan menulis sebuah cerita yang telah terjadi, dan kemudian menyusunnya ke dalam tulisan dengan rangkaian waktu sehingga dapat dipahami oleh pembaca.

Semua hal yang berkaitan dengan karangan narasi cukup rumit dan menghambat siswa dalam mencoba memahaminya. Sebab, selama ini siswa berpikir bahwa menulis karangan narasi adalah pembelajaran yang sulit dan membosankan. Terdapat beberapa faktor yang membuat siswa jenuh dalam belajar, seperti faktor dari guru yang belum berhasil membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Berdasarkan pendapat Aryanto *et al.* (2017) bahwa keberhasilan dalam pembelajaran tidak akan terjamin, tetapi pada dasarnya tergantung peran guru dalam memberikan ruang dan makna bagi kontribusi siswa.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan praktik lapangan ditambah dengan hasil observasi awal serta wawancara dengan guru beserta siswa kelas V B SDN Sukamaju 03 menunjukkan bahwa saat pembelajaran menulis karangan narasi, siswa tampak sulit menemukan gagasan dengan media yang guru gunakan. Siswa tidak dapat mengungkapkan buah pikiran ke dalam tulisan, siswa sulit untuk mengembangkan ide dalam karangan, dan siswa kurang aktif mengikuti pembelajaran yang berakibat pada menurunnya kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi.

Diperoleh data siswa dalam menulis karangan narasi masih belum maksimal, karena idealnya siswa kelas V sudah mampu menulis karangan narasi, namun kenyataannya masih ada beberapa siswa yang kurang mampu dalam menulis sebuah karangan narasi. Di samping itu hasil belajar siswa belum sesuai indikator penilaian keterampilan menulis yaitu isi gagasan belum sesuai dengan tema, organisasi isi belum sistematis, struktur tata bahasa masih belum baik, serta ejaan dan tanda baca yang digunakan belum sesuai. Kondisi ini ditetapkan berdasarkan nilai menulis karangan narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V B SDN Sukamaju 03 belum memperoleh

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni nilai 70. Dari 30 siswa, hanya 47% (14 siswa) yang mencapai KKM, dan 53% (16 siswa) lainnya belum mencapai KKM. Maka dapat dinyatakan bahwa tingkat ketuntasan berada di bawah indikator ketuntasan belajar yaitu sebesar 75%. Hal ini disebabkan karena pembelajaran menulis karangan narasi masih kurang inovatif.

Salah satu faktor yang mendukung pembelajaran inovatif adalah penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang disajikan. Menurut Kustandi & Sutjipto dalam (Nurdyansyah 2019) media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar mengajar dan membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi adalah media film animasi. Film animasi adalah media yang berupa imajinasi gambar fiktif yang dapat bergerak (Astuti & Ali 2014). Implementasi film animasi sebagai media dinilai sebagai cara yang tepat untuk meningkatkan pemahaman, minat dan keterampilan siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru. Cerita dalam film animasi memiliki alur yang runtut sehingga memudahkan siswa untuk menulis karangan narasi dan meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa.

Dalam film animasi juga terdapat narasi dan dialog yang menggunakan kosakata yang variatif sehingga dapat menambah kosakata yang dapat digunakan siswa untuk menulis karangan narasi. Selain itu, media film animasi ini diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk berpikir lebih runtut dan lebih mengembangkan idenya menjadi karangan narasi. Pemutaran film animasi berbasis pengajaran diharapkan dapat membangkitkan ingatan emosional siswa dan dapat menjadi wadah bagi siswa yang lamban dalam mengikuti pembelajaran menulis karangan narasi.

Ini bukanlah satu-satunya penelitian yang pernah dilakukan, sebelumnya terdapat penelitian relevan mengenai media film animasi dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi. Penelitian relevan dilakukan oleh Sukmaniar *et al.* (2013) yang berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi dengan Menggunakan Media Pembelajaran Film Animasi. Dari hasil

penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi.

Bersumber dari penelitian terdahulu, dikatakan bahwa kemampuan menulis karangan narasi dapat meningkat dengan menggunakan film animasi sebagai media. Penelitian ini merupakan pengembangan berbagai penelitian sejenis yang memiliki nilai *novelty* atau kebaruan yaitu belum ada hasil penelitian terkait film animasi Nussa dan Rara. Alasan memilih media film animasi ialah karena faktanya menulis karangan narasi dengan memanfaatkan film animasi sebagai media sudah jarang dilakukan di sekolah tersebut terkait dengan adanya pandemi Covid 19, sehingga keterampilan siswa menulis karangan narasi menjadi menurun, padahal penelitian terdahulu mengatakan bahwa film animasi dinilai mampu meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi. Maka dari itu, peneliti ingin memanfaatkan film animasi sebagai media pembelajaran.

Film animasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah film animasi Nussa dan Rara, karena film animasi tersebut merupakan salah satu film animasi anak yang berjenis hiburan pendidikan sehingga penuh dengan nilai pengetahuan. Film animasi Nussa dan Rara adalah sebuah film animasi yang menceritakan keseharian dunia anak-anak yang digambarkan oleh dua bersaudara yang bernama Nussa dan Rara yang ingin belajar untuk selalu berbuat baik, berpikir positif dan selalu bersyukur terhadap apapun yang terjadi dengan penyampaian bahasa yang mudah dimengerti. Selain sebagai hiburan yang menyenangkan bagi anak-anak, terdapat pula penanaman nilai-nilai pendidikan (Nuha 2021). Pesan yang disampaikan melalui film animasi Nussa dan Rara memiliki jangkauan yang sangat luas, oleh karena itu film animasi ini dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Adapun kaitannya film animasi Nussa dan Rara dengan pembelajaran menulis karangan narasi adalah karena film animasi Nussa dan Rara ini sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dipelajari, film ini juga memiliki nilai edukasi yang dapat menjadi contoh yang baik bagi siswa, sehingga siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan. Film animasi ini juga memiliki alur cerita yang pendek dan tokoh yang lebih sedikit serta penyampaian bahasa yang

mudah dipahami, sehingga diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk menuliskan kembali film tersebut ke dalam sebuah karangan narasi.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul: Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Media Film Animasi Nussa dan Rara di Kelas V B SDN Sukamaju 03 Kabupaten Bekasi.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya yaitu:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan media film Animasi Nussa dan Rara dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V B SDN Sukamaju 03 Kabupaten Bekasi?
- b. Bagaimana langkah-langkah penerapan media film animasi Nussa dan Rara yang dapat meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V B SDN Sukamaju 03 Kabupaten Bekasi?
- c. Bagaimana hasil peningkatan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V B SDN Sukamaju 03 Kabupaten Bekasi pada setiap siklus setelah diimplementasikannya media film animasi Nussa dan Rara?

2. Pemecahan Masalah

Adapun cara pemecahan masalahnya yaitu menggunakan film animasi Nussa dan Rara sebagai media, dengan harapan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V B SDN Sukamaju 03 Kabupaten Bekasi dapat meningkat. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menyebutkan bahwa media film animasi ini berhasil meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi. Di samping itu, media film animasi dapat membuat anak lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran sehingga lebih mudah bagi siswa menemukan ide pikiran dalam menulis karangan narasi.

C. Tujuan Penelitian

Bersumber pada rumusan masalah di atas dapat diambil beberapa tujuan di antaranya:

- a. Memberikan gambaran komprehensif terkait perencanaan pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan media film animasi Nussa dan Rara dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V B SDN Sukamaju 03 Kabupaten Bekasi.
- b. Memberikan gambaran komprehensif terkait langkah-langkah penerapan media film animasi Nussa dan Rara dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V B SDN Sukamaju 03 Kabupaten Bekasi.
- c. Mengetahui peningkatan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa kelas V B SDN Sukamaju 03 Kabupaten Bekasi pada setiap siklus setelah diimplementasikannya media film animasi Nussa dan Rara.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam beberapa bidang, baik teoritis maupun praktis. Adapun manfaat-manfaat tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mengetahui peningkatan keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan media film animasi Nussa dan Rara.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi Siswa

Melalui media film animasi, diharapkan dapat membantu menghilangkan rasa jenuh siswa dalam mengikuti pembelajaran menulis karangan narasi.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan meningkatkan kualitas profesi guru dan memberikan pengalaman bagi guru dalam mengkreasikan pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah

Dengan meningkatnya kualitas pembelajaran melalui penelitian ini, maka meningkat pula kualitas sekolah sehingga penelitian ini dapat

dijadikan pijakan sebagai bahan kajian guna memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan diadakannya penelitian ini, peneliti akan mendapatkan pengalaman dan wawasan dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media film animasi Nussa dan Rara.

