

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan sehingga berfungsi sesuai dengan kompetensinya dalam kehidupan masyarakat (Sagala, 2006: 4). Pendidikan merupakan sarana untuk dapat menyesuaikan diri di dalam kehidupan bermasyarakat sehingga dengan pendidikan seseorang akan mampu mengembangkan diri dalam kehidupan yang sebenarnya.

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2006: 61). Dengan adanya pembelajaran siswa mampu menguasai teori belajar, berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekolahnya baik teman dan gurunya.

Pelaksanaan proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada umumnya mengalami kesulitan. Bagi siswa kurang memahami maksud dari yang diterangkan oleh guru. Kondisi pembelajaran di SD

N Banmati 03 kurang menyenangkan, dengan pembelajaran yang membosankan akan membuat siswa gaduh dan tidak fokus dalam mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), maka perlu didukung guru yang kreatif.

Guna membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis guru perlu menciptakan kegiatan belajar-mengajar yang menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif bagi siswa, siswa akan bersemangat dan termotivasi untuk menulis. Siswa yang berada dalam pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa akan lebih mudah menuangkan pemikirannya dalam karangan.

Pembelajaran yang menyenangkan diperoleh dari penerapan media pembelajaran yang menyenangkan pula. Media pembelajaran dengan media gambar akan membawa kepada pembelajaran yang menyenangkan. Melalui media gambar akan berpengaruh langsung terhadap prestasi belajar siswa. Media ini sangat cocok diterapkan pada Sekolah Dasar untuk membantu mengarang deskripsi dalam keterampilan menulis. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi dengan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD N Banmati 3 Tahun Pelajaran 2009/2010”.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat permasalahan, “Apakah hasil belajar menulis karangan deskripsi siswa SD N Banmati 3 tahun pelajaran 2009/2010 akan meningkat setelah diterapkannya penggunaan media gambar?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatan hasil belajar menulis karangan deskripsi siswa kelas V SD N Banmati 3 tahun pelajaran 2009/2010 setelah diterapkannya penggunaan media gambar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru bahasa dan sastra Indonesia, hasil penelitian ini dapat digunakan dalam menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat memberikan ilmu pengetahuan tentang pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini bisa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran lain yang menyenangkan.

2. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan kajian dalam meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran karangan deskripsi.

- b. Memberikan sumbangan pengetahuan mengenai pembelajaran menulis karangan deskripsi dengan penggunaan media gambar.
- c. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran menulis karangan deskripsi.