

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar maupun mengajar. Salah satu jenis pendidikan di Indonesia adalah pendidikan formal yaitu, pendidikan yang dilakukan secara terstruktur dan terencana seperti, pendidikan di sekolah. Pendidikan di sekolah yang diselenggarakan mulai dari tingkat dasar sampai menengah. Menurut Margono (2004:75) tujuan pendidikan di sekolah yaitu mengubah siswa agar dapat memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan sikap belajar sebagai bentuk perubahan perilaku belajar.

Pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam sebuah pendidikan karena, pembelajaran adalah sebuah kegiatan sadar di mana ada dua elemen utama jika pembelajaran itu dilakukan di dalam kelas, yaitu elemen guru dan siswa yang saling berinteraksi. Kegiatan belajar bertujuan untuk mengubah siswa dari tidak tau menjadi tau, dimana guru sebagai seorang pembimbing dan siswa orang yang dibimbing keduanya saling terjadi interaksi. Menurut Jongiyanto (2006:2) proses pembelajaran yang baik hendaknya, guru sebagai pengelola pembelajaran harus mampu menghidupkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta mampu mengupayakan terbentuknya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu pembelajaran di sekolah adalah mengajarkan mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Dalam mata pelajaran ini terdiri dari dua aspek yaitu kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang masing-masing mencakup empat aspek yaitu, mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Sufanti, 2010: 49). Dari ke empat aspek berbahasa itu salah satu tujuannya untuk memahami, seperti membaca untuk memahami dan mendengarkan untuk memahami. Namun, pembelajaran dengan tujuan untuk memahami banyak masalah yang dihadapi pada saat proses pembelajaran di sekolah. Seperti pembelajaran dengan KD mengidentifikasi unsur intrinsik novel remaja di SMP Muhammadiyah 2 Surakarta.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP Muhammadiyah 2 Surakarta yaitu Bapak Slamet menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa tentang unsur intrinsik novel rendah yaitu ditunjukkan dengan gejala yang muncul dari siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung, maupun saat dilakukan evaluasi oleh guru. Gejala pertama yang muncul yaitu ketika proses tanya-jawab, siswa tidak mampu menyebutkan dan menjelaskan unsur intrinsik novel secara lengkap. Kedua, siswa kurang memahami perbedaan antara unsur intrinsik dan ekstrinsik novel, sehingga dalam menyebutkan unsur-unsur tersebut masih sering terbalik. Ketiga, dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru melalui tes tertulis, nilai sebagian siswa tidak mencapai KKM yaitu 6,5. Berdasarkan dokumen yang diperoleh sebelum dilakukannya penelitian, nilai rata-rata siswa adalah 6,1 dengan presentase nilai siswa yang di atas KKM

yaitu 45,71% atau 16 siswa dan di bawah KKM 54,28% atau 19 siswa. Sedangkan keaktifan siswa baru mencapai 37,14% atau 13 siswa. Hal ini tentunya sangat menghawatirkan bagi siswa, karena beberapa dari soal dalam ujian nasional yang membahas tentang unsur intrinsik novel. Namun, kurangnya pemahaman ini, selain karena faktor siswa, guru juga berperan penting dalam proses pembelajaran karena kurangnya kemampuan guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran.

Dengan demikian, harus diambil langkah untuk mengatasi masalah tersebut, jika masalah siswa tidak segera diatasi akan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa akan materi yang diajarkan, dan siswa juga sulit untuk mengembangkan dirinya karena pelajaran hanya berorientasi pada guru saja, sehingga pada akhirnya akan menyebabkan jeleknya prestasi belajar siswa. Menanggapi keadaan ini, peneliti akan menggunakan media *audio-visual* yang berupa film *Laskar Pelangi* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran unsur intrinsik novel.

Media *audio-visual* efektif untuk dijadikan media pembelajaran dalam memahami unsur intrinsik novel remaja karena media *audio-visual* mampu menampilkan cerita dari novel dengan gambar yang bergerak serta dilengkapi dengan suara sehingga diharapkan, mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang unsur intrinsik novel. Film merupakan salah satu contoh dari media *audio-visual* yang dapat dipakai dalam proses pembelajaran ini. Film yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu film *Laskar Pelangi* karena, isi film *Laskar Pelangi* ini sangat mendidik untuk anak usia remaja. Disisi lain

film ini dibuat berdasarkan cerita dalam novel *Laskar Pelangi*. Sehingga, bila digunakan dalam pembelajaran, guru akan lebih mudah menyampaikan isi dari unsur intrinsik novel *Laskar Pelangi* dengan menggunakan film *Laskar Pelangi*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Unsur Intrinsik Novel Laskar Pelangi dengan Memanfaatkan Media Audio-Visual Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta..*

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Seberapa besarkah media *audio-visual* dapat meningkatkan pemahaman unsur intrinsik novel *Laskar Pelangi* pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta?
2. Seberapa besarkah media *audio-visual* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran unsur intrinsik novel *Laskar Pelangi* pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan pemahaman unsur intrinsik novel pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta.

2. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran unsur intrinsik novel pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Surakarta.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Dalam Penggunaan media *audio-visual* dalam pembelajaran unsur intrinsik novel, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran novel, serta membantu siswa lebih mudah memahami unsur intrinsik novel.

- b. Bagi Guru

Agar guru dapat memanfaatkan media yang tepat dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan nilai belajar.

- c. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman dan pengetahuan tentang penelitian yang memanfaatkan media baru.

2. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat dipergunakan untuk referensi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.
- b. Dipergunakan sebagai media alternatif bagi guru di sekolah lain dalam pembelajaran unsur intrinsik novel agar lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan prestasi belajar.