

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Apabila karya-karya sastra dianggap tidak bermanfaat untuk menafsirkan dan memahami masalah-masalah dunia nyata, maka tentu saja pengajaran sastra tidak akan ada gunanya lagi untuk diadakan (Rahmanto, 2004:15). Pandangan tersebut menjelaskan bahwa pengajaran sastra masih sulit diterapkan dalam kehidupan dunia nyata, karena dalam menafsirkan suatu karya sastra membutuhkan apresiasi yang mendalam terhadap karya sastra tersebut, jika penerapan dalam pengajaran untuk mengapresiasi karya sastra itu kurang maksimal tentunya anak tersebut tidak akan mampu menemukan amanat yang terkandung di dalam karya sastra sehingga tidak dapat menggunakan amanat tersebut sebagai acuan dalam menanggapi masalah-masalah di dunia nyata, padahal dalam pembelajaran berbahasa sangatlah diperlukan kemampuan bersastra sebagai manfaat dalam mengembangkan pengetahuan kepekaan dan wawasannya.

Komponen kemampuan bersastra adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk kegiatan apresiasi dan ekspresi dengan materi sastra (Sufanti, 2010: 14). Apresiasi dan ekspresi seseorang akan dapat berkembang tidak hanya melalui teori yang diterima oleh siswa saja, namun pengalaman pribadi siswa akan berpengaruh terhadap pengetahuan yang diterimanya, maka dari itu dalam pendidikan sastra sangat diperlukan pengajaran yang bersifat

melatih pengalaman apresiasif dan ekspresif agar siswa memperoleh manfaat dalam pembelajaran karya sastra secara maksimal.

Empat manfaat sastra adalah membantu ketrampilan berbahasa, mengembangkan cipta dan rasa, meningkatkan pengetahuan budaya, dan menjunjung pembentukan watak (Rahmanto, 2004: 16). Manfaat sastra hanya dapat diperoleh apabila pengajaran sastra dilakukan dengan cara yang tepat, dimana guru mampu mengajak siswa berpartisipasi aktif dalam mengapresiasi karya sastra sesuai Standar Kompetensi yang ada. Pengajaran yang bersifat teoritis tanpa adanya kegiatan mengapresiasi karya sastra akan menyebabkan siswa kurang mendalami materi yang diajarkan, hal ini berpengaruh pada manfaat pengajaran sastra yang tidak akan berfungsi secara maksimal, maka dari itu sangat diperlukan kesadaran dalam memahami pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia yang harus dimiliki oleh guru, sehingga manfaat dalam belajar mengajar dapat dirasakan secara maksimal oleh siswa dan menjadi pembelajaran yang berguna di kehidupan masyarakat berbudaya.

Berdasarkan data wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Plesungan 02 Gondangrejo Karanganyar yaitu Bapak En 'Ami S.Pd, menunjukan tingkat pemahaman siswa pada materi KD mengidentifikasi unsur cerita (tokoh, tema, latar, amanat) rendah, yaitu ditunjukan dengan gejala yang muncul dari siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun saat dilakukan evaluasi guru. Gejala pertama yang muncul adalah siswa masih bingung menjelaskan secara lisan dengan sifat-sifat tokoh melalui tanya jawab secara individu. Kedua, keaktifan

siswa terhadap materi kurang responsif sehingga siswa terhambat pada penceritakan kembali cerpen yang sudah dibaca secara individu. Ketiga, dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru melalui tes tertulis, nilai sebagian dari siswa tidak mencapai KKM yang berjumlah 6,5.

Berdasarkan data yang diperoleh pada saat penilaian, nilai rata-rata seluruh siswa adalah 5,81 dengan nilai tuntas siswa 43.75% berjumlah 7 siswa dan jumlah nilai tidak tuntas 56.25% berjumlah 9 siswa. Hal ini disebabkan karena kurang aktifnya siswa dalam membaca materi pelajaran yang bersifat tertulis sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi, namun faktor rendahnya pemahaman siswa ini juga berasal dari kurangnya kemampuan guru dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif, maka dari itu harus diambil langkah untuk mengatasi masalah tersebut, apabila masalah tersebut tidak segera diatasi akan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi sastra, dan siswa akan merasa kesulitan dalam mengembangkan dirinya karena beorientasi pada bacaan yang diserap tanpa adanya apresiasi dan ekspresi pada karya sastra tersebut,

Peneliti akan menggunakan media animasi untuk meningkatkan kemampuan mengidentifikasi siswa terhadap pembelajaran sastra. Media Animasi memiliki proses penerapan yang sama dengan media audio-visual yang mampu menampilkan cerita pendek secara visual yang disertai dengan audio pengiring untuk melengkapi gambar animasi, sehingga dalam pengajaran kepada peserta didik cukup efektif dan tidak menyita banyak waktu. Menurut Ijang (1995: 106) gambar-gambar bergerak biasanya lebih

menarik perhatian daripada yang diam, oleh karenanya banyak orang memanfaatkannya sebagai alat hiburan, periklanan, pendidikan, dan sebagainya.

Peneliti tertarik untuk menyarankan solusi masalah tersebut dengan melakukan penelitian tindakan kelas mengenai Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Cerita Pendek Dengan Media Animasi pada anak kelas V di SD Plesungan 02 Gondangrejo Karanganyar.

B. Perumusan Masalah

Agar memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan prosedur penelitian, maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keaktifan siswa dalam kegiatan mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media animasi pada siswa kelas V SD Plesungan 02 Gondangrejo Karanganyar.
2. Bagaimana peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media animasi pada siswa kelas V SD Plesungan 02 Gondangrejo Karanganyar.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media animasi pada siswa kelas V SD Plesungan 02 Gondangrejo Karanganyar.
2. Meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita pendek dengan media animasi pada siswa kelas V SD Plesungan 02 Gondangrejo Karanganyar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pada dasarnya animasi sudah dikenal oleh anak melalui berbagai sarana, baik sarana televisi maupun internet, sehingga tanpa perlu melewati pengenalan yang lama, media ini mampu menarik perhatian siswa agar lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek.

b. Bagi Guru

Mengubah sebagian besar pandangan guru tentang animasi yang difungsikan sebagai sarana hiburan semata, dimana sebenarnya animasi dapat dijadikan sebuah gagasan media inovatif untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar, baik dari segi waktu, maupun minat anak terhadap pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Peneliti memiliki kesempatan untuk mengamplifikasi kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media baru sebagai dasar pengetahuan dan pengalaman dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini, dapat digunakan sebagai referensi penelitian lain dengan konteks materi yang sama.
- b. Penelitian ini dapat digunakan sebagai media alternatif untuk guru di sekolah lain dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita pendek guna meningkatkan prestasi belajar siswa.