

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka tuntutan tentang peningkatan mutu, relevansi dan efektivitas pendidikan kini semakin marak dibicarakan. Salah satu kebijakan ini antara lain memberi ruang gerak yang luas kepada lembaga pendidikan khususnya sekolah dasar dalam mengelola sumber daya yang ada, dengan cara mengalokasikan seluruh potensi dan prioritas sehingga mampu melakukan terobosan-terobosan sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Tujuan program sekolah dapat terealisasi jika didukung oleh elemen-elemen yang mendukung dalam terlaksananya program di sekolah tersebut. Salah satu elemen terpenting yang dapat mempengaruhi tujuan tersebut adalah Guru. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan mendesain programnya dan menentukan strategi yang harus ditempuh dalam proses pembelajaran untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Aqib (2000:56-64) menyatakan bahwa guru diharapkan mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah menciptakan media belajar yang efektif dan menyenangkan, serta membangkitkan minat belajar. Sehubungan dengan itu Djamarah dan Zain (2006: 122) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajarkan pelajaran yang di sarankan sulit oleh guru. Hal ini karena konsep yang sukar dipahami oleh siswa, oleh karena itu media akan membuat konsep menjadi jelas dan kongkrit. Guru memang bukan sata-satunya sumber belajar, walaupun tugas peranan dan fungsinya sangat penting.

Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku

tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan perkembangan masyarakat serta budaya pada umumnya, maka berkembang pula tugas dan peran guru, seiring dengan perkembangannya jumlah anak yang memerlukan pendidikan.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bidang pengajaran yang membantu siswa dalam proses belajar. Selain itu, pelajaran bahasa Indonesia merupakan bidang pengajaran yang bisa digunakan untuk perkembangan bagi siswa. Termasuk cara seorang siswa bisa mengembangkan kemampuannya dalam mengelola bahasa dan menggunakannya dengan baik. Terlebih dalam kehidupan sehari-hari para pendidik memiliki satu kebiasaan unik dan tidak dapat ditinggalkan sampai saat ini yakni mengajar dengan menggunakan paradigma lama. Paradigma ini berisikan tentang guru yang lebih aktif dalam mencarikan berbagai sumber bahan pokok dan pencapaian materi, padahal saat ini guru sudah diberikan sebuah kurikulum baru yakni Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang isinya bahwa saat ini guru hanya difungsikan sebagai fasilitator.

Kegiatan menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi, secara tidak langsung atau saling bertatap muka (*face to face*) melainkan melalui alat atau media yang dinamakan tulisan. Salah satu keterampilan berbahasa yang dapat dihubungkan dengan media gambar adalah menulis. Menulis sebagai kegiatan kreativitas, juga merupakan kegiatan produktif dan ekspresi. Pada dasarnya setiap orang bebas berekspresi untuk menuangkan gagasannya dalam bentuk lisan, tulisan dan tingkah laku. Setiap kali gagasan itu muncul sebaiknya gagasan tersebut tertuang dalam sebuah tulisan sehingga tidak akan lupa dan kehilangan gagasan. Membiasakan diri dengan cara menuliskan sesuatu akan bermanfaat bagi penulis dan juga orang lain.

Media gambar dipilih karena gambar secara tidak langsung akan mempengaruhi keingintahuan siswa tentang suatu hal. Gambar juga dapat dijadikan sebuah alat untuk mengungkapkan sesuatu melalui kegiatan menulis.

Dalam pembelajaran menulis karangan bahasa Indonesia di sekolah dasar masih ditemukan

berbagai kendala dan hambatan, hal ini yang berkaitan dengan ketepatan penggunaan kalimat atau kosakata yang kurang tepat dalam proses penulisan karangan bahasa Indonesia siswa di kelas IV SDN 10 Mananggu Kabupaten Boalemo. Penulis menemukan beberapa permasalahan yang timbul dari guru maupun siswa. Hal ini diperoleh dari hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan siswa kelas IV SDN 10 Mananggu dalam menulis karangan bahasa Indonesia.

Temuan penulis dalam pembelajaran menulis karangan Bahasa Indonesia guru hanya menyuruh siswa untuk menulis teks karangan yang hanya ada didalam buku paket, kemudian memerintahkan siswa untuk menghafalkan teks karangan tersebut atau guru menyuruh siswa untuk membacakannya di depan kelas. Pastinya pembelajaran tersebut sangat kurang tepat, karena terkesan tidak adanya aktivitas dan kreatifitas siswa dalam menulis karangan bahasa Indonesia . hal ini terlihat saat guru memberikan tugas kepada siswa kelas IV untuk menulis karangan dengan kata-kata atau bahasanya sendiri, siswa terlihat mengalami kesulitan.

Dari kondisi yang peneliti temui di SDN 10 Mananggu khususnya kelas IV menunjukkan bahwa siswa kurang trampil dalam menulis teks karangan bahasa Indonesia. Selain itu, peneliti berpendapat bahwa guru dalam membelajarkan menulis karangan bahasa Indonesia jarang menggunakan media pembelajaran terutama media gambar. Hal ini perlu dicarikan solusi, agar pembelajaran tentang penulisan teks karangan bahasa Indonesia dapat memotivasi kemampuan siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Penerapan Media Gambar Dalam Menulis Karangan Siswa Kelas IV SDN 10 Mananggu Kabupaten Boalemo”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas telah teranalisis beberapa masalah anantara lain :

1. Kegiatan belajar yang dilakukan masih bersifat ceramah, serta selalu memerintahkan siswa untuk menghafalkan semua materi yang berada di dalam buku teks.
2. Siswa belum memahami menyusun kerangka karangan.
3. Masih kurangnya media pembelajaran yang di gunakan dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.
4. Masih kurangnya pemahan pembahasan dan penetapan topik.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah

“Bagaimana Penerapan media gambar dalam menulis karangan siswa kelas 1V SDN 10 Manunggu

Kabupaten Boalemo.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada maka tujuan penelitian ini adalah “untuk memperoleh informasi tentang Penerapan media gambar dalam menulis karangan siswa di kelas IV

SDN 10 Manunggu Kabupaten Boalemo”.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa : dapat mengetahui proses belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Bagi guru : dapat menambah wawasan guru dalam memahami media pembelajaran yang ada.
- c. Bagi sekolah : selalu memberikan kontribusi kepada guru dan kepala untuk selalu meningkatkan kualitas dan mutu sekolah.
- d. Bagi peneliti : dapat menambah wawasan keilmuan yang dimiliki untuk menjadi guru yang professional.