

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mengalami kemajuan, sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan cara berpikir manusia. Bangsa Indonesia sebagai salah satu negara berkembang tidak akan bisa maju selama belum memperbaiki kualitas sumber daya manusia bangsa kita. Kualitas hidup bangsa dapat meningkat jika ditunjang dengan sistem pendidikan yang mapan. Dengan sistem pendidikan yang mapan, memungkinkan kita berpikir kritis, kreatif, dan produktif.

Peran pendidikan sangat penting untuk mendorong bangsa Indonesia untuk dapat bangkit dari kebodohan. Madrasah sebagai salah satu lembaga pendidikan di Indonesia harus dapat melakukan perannya sebagai pencetak generasi yang mampu menggerakkan roda pembangunan bangsa Indonesia. Untuk mewujudkan bangsa yang cerdas, harus terbentuk masyarakat yang cerdas, yaitu masyarakat yang mau belajar. Di sinilah letak pentingnya pendidikan yang bertujuan untuk menciptakan tunas bangsa yang cerdas dan mampu bersaing dalam menghadapi era globalisasi.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasana, akhlak mulia, serta keterampilan yang

diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. ¹ Pendidikan sebagai proses, baik berupa pemindaian maupun penyempurnaan akan melibatkan dan mengikutsertakan bermacam macam komponen dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Pendidikan atau mencari ilmu itu diwajibkan bagi setiap kaum muslim laki laki dan perempuan, seperti sebuah hadis berikut ini:

طَلَبِ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ

Artinya : “ mencari ilmu itu diwajibkan bagi setiap kaum muslim laki laki dan perempuan.²

Meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang tertera dalam tujuan pendidikan dapat di tempuh melalui banyak cara, salah satunya dengan peningkatan pembelajaran. Pembelajaran atau pengajaran, secara garis besar merupakan interaksi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran juga merupakan suatu komunikasi yang harus diciptakan oleh guru dan siswa. Selain pembelajaran, proses belajar dan mengajar sangatlah penting, karena dalam proses belajar dan mengajar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Kedua proses ini terjalin interaksi yang sangat menunjang agar hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal lewat proses belajar dan mengajar.

Seorang guru memegang peranan penting dalam sukses atau tidaknya proses belajar dan mengajar. Seorang guru harus mampu dan berupaya meningkatkan kualitas dirinya sehingga dapat mengatasi berbagai masalah dalam menjalankan tugas serta bersikap arif dan bijaksana dalam ucapan dan tindakannya. Selain guru seharusnya berperan sebagai fasilitator dan

¹ Yunus Abidin, *pembelajaran bahasa berbasis pendidkn karakter*, (Bandung : Refika Aditama, 2013) hlm.213

² Syekh Az Zarnuji, *Ta'lim Muta'alim*,(Surabaya : Al Hidayah, 2000), hlm.1.

motivator, yang mendorong minat anak untuk belajar ilmu pengetahuan dan seni. Langkah yang harus di tempuh oleh guru dalam kegiatan proses belajar untuk berfikir kreatif dan pemecahan masalah secara kreatif adalah di ransang dengan mengundang anak untuk mengajukan pertanyaan, untuk menemukan masalah sendiri, untuk menggunakan imajinasinya dalam menentukan macam macam gagasan atau persoalan. Namun, selama ini masih ada guru yang menerapkan pengajaran yang memusatkan pada guru atau bisa di sebut juga *teacher center* yang hanya berpusat pada guru dengan keterlibatan murid sangat terbatas siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Keadaan ini sangat tidak cocok jika seorang pendidik hanya menyediakan bahan ajar yang monoton yang sudah tersedia dan tinggal pakai, serta tidak perlu harus bersusah payah membuatnya. Sehingga pada akhirnya yang harus menjadi korban adalah peserta didik akan merasa bosan mengikuti proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan efisien. Suasana pembelajaran yang menakutkan membuat peserta didik merasa tertekan serta mengakibatkan terhambatnya kreativitas peserta didik.

Guru dalam proses pembelajaran harus memiliki bahan ajar yang cocok dengan materi yang akan di sampaikan, salah satunya bahan ajar karya sastra komik yang dapat di gunakan dengan materi penguasaan unsur unsur instrinsik. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang di gunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar sangat berguna bagi guru karena mempermudah penyampaian materi terhadap peserta didik. Berbagai macam bahan ajar yang dapat digunakan

dalam proses pembelajaran sangat banyak, tinggal seorang guru dapat mengaplikasikanya dengan materi pembelajaran secara tepat atau tidak.

Peneliti di sisni menggunakan bahan ajar karya sastra komik sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi unsur unsur instrinsik dalam karya sastra, karena dengan menggunakan media yang cocok dengan materi akan memudahkan pemahaman siswa. Komik merupakan cerita bergambar yang di dalamnya ada pesan yang di sampaikan melalui ilustrasi gambar atau bisa di sebut dengan cerita bergambar.³ Komik juga termasuk media visual komunikatif dalam membaca. Dengan adanya gambar peserta didik akan tertarik dalam membaca karena siswa pendidikan dasar lebih menyenangi gambar, dimana gambar tersebut dapat menyampaikan pesan bagi si pembaca komik tersebut. Salah satu sebab mengapa komik dapat di gemari anak anak adalah komik mudah di pahami dengan bahasa yang ringkas dan sedikit. Untuk membaca komik dapat di lakukan dengan santai dan sesuka hati tidak terpaksa. Keunggulan keunggulan di atas dapat di manfaatkan untuk peseta didik dalam meningkatkan semangat belajar peserta didik di sekolah dasar.

Guru dalam proses pembelajaran juga harus memiliki metode mengajar. Guru hendaknya mengimlementasikan berbagai metode pembelajaran secara bergantian untuk menghindari kebosanan dalam diri siswa. Jika hal tersebut dapat terlaksana dengan baik, maka dapat memotivasi minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara optimal.

Memberikan materi tentang unsur unsur instrinsik karya sastra komik bukanlah pekerjaan yang mudah, seorang pendidik selain harus menguasai

³ Nana sudjana dan Ahmad Rifai, *Media pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2009), hlm. 64.

pelajaran, juga harus memiliki kemampuan untuk memilih, menggunakan metodologi dan media pembelajaran secara tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Karena yang dialami peserta didik kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Jelu Ngasem Bojonegoro pada saat observasi pada tanggal 11 Maret 2019 adalah peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena guru mengalami kesulitan dalam menentukan metode apa yang cocok untuk dipakai dalam mengajarkan mata pelajaran bahasa Indonesia, karena mata pelajaran bahasa Indonesia ini membutuhkan pemahaman yang serius, siswa kesusahan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Salah satunya materi penguasaan unsur unsur instrinsik karya sastra pada kelas 4. Selain itu ada beberapa guru yang mengeluh nilai mata pelajaran bahasa Indonesia kurang memuaskan, minat dan perhatian siswa kurang dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut tidak lain karena para guru kurang tepat dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Penyebab terjadinya gejala gejala di atas adalah metode pembelajaran yang kurang variatif. Guru dominan menggunakan metode konvensional / tradisional yaitu ceramah, Tanya jawab, dan lain lain. Sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan, tidak merangsang minat dan motivasi siswa sehingga mengakibatkan rendahnya nilai mata pelajaran bahasa Indonesia. Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa maka di perlukan tindakan metode pembelajaran yang inovatif, dalam penelitian ini peneliti mencoba menggunakan metode *role playing* berbahan ajar karya sastra komik sebagai upaya meningkatkan penguasaan materi unsur unsur

instrinsik dalam karya sastra. Metode ini adalah suatu cara penguasaan bahan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung apa yang diperankan. Metode *role playing* pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas. Lewat bermain peran peserta didik menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain. *Role playing* memudahkan peserta didik untuk bekerja sama dan menganalisis keadaan sosial, khususnya masalah sosial.⁴ Melalui bermain peran peserta didik dapat memahami dan merenungkan hal yang sungguh nyata terjadi, menampilkan respons emosional sambil belajar respons dari orang lain.

Metode *role playing* di terapkan dengan media berbahan ajar komik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karena dengan menggunakan media yang cocok dengan materi akan memudahkan pemahaman siswa. Peneliti menggunakan metode *role playing* berbahan ajar komik agar siswa dapat memahami dan siswa lebih aktif sehingga pembelajaran berlangsung efektif, menyenangkan dan tidak membosankan. Karena siswa dituntut untuk aktif sebagai pemain peran dan sebagai pengamat permainan peran.

Berdasarkan permasalahan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian, karena dalam kondisi peserta didik yang sudah dijelaskan diatas kira kira bagaimana cara guru atau metode guru dalam menyampaikan materinya agar dapat diserap oleh peserta didik dengan baik

⁴ Hamzah B.Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi aksara,2011), hlm. 26.

dan menjadi sebuah pengetahuan yang utuh yang akhirnya dapat menjadi pijakan dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari. maka penulis mengangkat judul skripsi” **PENGARUH BAHAN AJAR KARYA SASTRA KOMIK TERHADAP PENGUASAAN UNSUR UNSUR INSTRINSIK TEMA BERBAGAI PEKERJAAN PADA SISWA KELAS 4 MI NURUL HUDA JELU NGASEM BOJONEGORO**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan metode *role playing* berbahan ajar karya sastra komik terhadap penguasaan unsur unsur instrinsik tema berbagai pekerjaan pada siswa kelas 4 MI Nurul Huda Jelu Ngasem Bojonegoro?
2. Bagaimana penguasaan materi unsur unsur instrinsik karya sastra kelas 4 tema berbagai pekerjaan pada siswa kelas 4 MI Nurul Huda Ngasem Bojonegoro?
3. Adakah pengaruh metode *role playing* berbahan ajar karya sastra komik terhadap penguasaan unsure unsure instrinsik tema berbagai pekerjaan kelas 4 MI Nurul Huda Ngasem Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan metode pembelajaran *role playing* berbahan ajar karya sastra komik pada kelas 4 MI Nurul Huda Ngasem Bojonegoro.
2. Untuk mengetahui penguasaan unsur unsur instrinsik karya sastra tema berbagai pekerjaan pada kelas 4 MI Nurul Huda Ngasem Bojonegoro.

3. Untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* berbahan ajar karya sastra komik terhadap penguasaan unsur unsur instrinsik tema berbagai pekerjaan pada siswa kelas 4 MI Nurul Huda Ngasem Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Setelah karya ilmiah ini tersusun, penulis berharap dapat berguna:

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai sumbangan penting dan memperluas kajian ilmu pendidikan yang menyangkut peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam memahami pengaruh metode *role playing* berbahan ajar karya sastra komik terhadap penguasaan unsur unsur instrinsik kelas 4 tema berbagai pekerjaan.
- b. Menambah konsep baru yang dapat di jadikan sebagai bahan masukan untuk penelitian yang akan datang khususnya masalah yang berkaitan dengan pengaruh metode *role playing* berbahan ajar karya sastra komik terhadap penguasaan unsur unsur instrinsik tema berbagai pekerjaan pada kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah.
- c. Menjadi masukan bagi guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran terkait masalah metode *role playing* berbahan ajar karya sastra komik terhadap penguasaan unsur unsur instrinsik tema berbagai pekerjaan pada siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah.

2. Manfaat praktis

- a. Dapat menjadikan masukan bagi guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran terkait masalah pengaruh metode *role playing* berbahan

ajar karya sastra komik terhadap penguasaan unsur unsur intrinsik tema berbagai pekerjaan pada kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah .

- b. Dapat memberikan solusi permasalahan dalam mengatasi kendala dalam proses pembelajaran, khususnya masalah yang berkaitan dengan metode *role playing* berbahan ajar karya sastra komik terhadap penguasaan unsur unsur intrinsik tema berbagai pekerjaan pada kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah .

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesa dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Jadi hipotesa adalah kesimpulan yang belum final artinya masih harus dibuktikan kebenarannya sesuai judul yang penulis angkat. Maka penulis menggunakan hipotesa H_a dan H_o , yaitu :

1. Hipotesis Alternatif (H_a) adalah adanya pengaruh positif dan signifikan antara variable pengaruh metode pembelajaran *role playing* berbahan ajar karya sastra komik (X) dan penguasaan unsur unsur intrinsik karya sastra (Y).
2. Hipotesis Nol (H_o) adalah tidak ada pengaruh positif dan signifikan antara variable pengaruh metode pembelajaran *role playing* berbahan ajar karya sastra komik (X) dan penguasaan unsur unsur intrinsik karya sastra (Y).

F. Ruang Lingkup Penelitian

Batasan ruang lingkup masalah perlu di kemukakan agar, penelitian mendapat arah yang jelas dan pasti.

1. Ruang Lingkup Subjek

Subjek penelitian ini adalah kelas 4 MI Nurul Huda Jelu Ngasem Bojonegoro. Dengan jumlah siswa 20 anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif.

2. Ruang Lingkup Area

Penelitian ini berlangsung di MI Nurul Huda Jelu Ngasem Bojonegoro yang terletak di jalan Mbah Buyut no 12 Jelu Ngasem Bojonegoro.

3. Ruang Lingkup Materi

Dalam penelitian ini materi yang akan dijadikan obyek penelitian adalah materi unsur unsur instrinsik dalam karya sastra pada kelas 4 MI Nurul Huda Jelu Ngasem mengenai karya sastra tentang dongeng dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan KD 3.5 Membangun pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya). KD 4.5 Mengomunikasikan secara lisan dan tulisan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih sendiri dan dibaca yang didukung oleh alasan dengan Indikator 3.5.1 Menilai tokoh yang terdapat didalam cerita. 4.5.1 Mendeskripsikan tokoh melalui gambar dan teks tulisan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dalam memahami isi skripsi ini, maka dirumuskan sistematika pembahasan yang dibagi dalam bab-bab sesuai dengan masalah yang dibahas. Dari bab bab tersebut terdapat sub sub bab yang merupakan rangkaian dari urutan pembahasan dalam penelitian.

Sistematika pembahasan dalam penulisan proposal ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab pertama adalah pendahuluan sebagai kerangka acuan isi penulisan laporan dan mempermudah pembaca untuk mengetahui isi skripsi ini, yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, sistematika penulisan, keaslian penelitian, devinisi istilah.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Merupakan pembahasan tentang kajian pustaka, berisi : metode pembelajaran yang meliputi : pengertian metode pembelajaran, prinsip prinsip penentuan metode, unsur penting dalam metode pembelajaran. Kemudian metode pembelajaran *role playing* yang meliputi pengertian *role playing*. Fungsi *role playing*. Manfaat *role playing*. Langkah langkah bermain peran. Kemudian bahan ajar yang meliputi pengertian bahan ajar, fungsi pembuatan bahan ajar, tujuan pembuatan bahan ajar, manfaat pembuatan bahan ajar, Unsur Unsur Bahan Ajar yang perlu dipahami. Kemudian karya sastra yang meliputi pengertian karya sastra, macam macam karya sastra. Kemudian komik yang meliputi pengertian komik, komik berdasarkan bentuknya, komik berdasarkan ceritanya. Kemudian

unsur unsur instinsik meliputi pengertian unsur unsur instrinsik, kandungan dalam unsur instrinsik.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang metode penelitian yang meliputi tentang populasi dan sampel, jenis data, sumber data, teknik pengumpulan, dan teknik analisa data.

BAB IV : LAPORAN HASILPENELITIAN

Berisi tentang hasil penelitian yang meliputi tentang: penyajian data dan analisis data.

Bab V : PENUTUP

Berisi tentang penutup yang meliputi tentang : kesimpulan dan saran.

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian penelitian Pengaruh Metode pembelajaran *Role Playing* Berbahan Ajar Karya Sastra Komik Terhadap Penguasaan Unsur Instrinsik Tema Berbagai Pekerjaan Pada Siswa Kelas 4 yang pernah dilakukan sebelumnya, yakni :

NO	Nama peneliti,judul, dan tahun penelitian	persamaan	perbedaan	orisinalitas penelitian
1	Meti Safitri Skripsi : pengaruh metode <i>role palying</i> (bermain peran) terhadap motifasi	pada obyek penelitian tentang metode pembelajaran	pada kajian dan subyek penelitian	pengaruh metode <i>role playing</i> berbahan ajar karya sastra komik terhadap

	belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SDN Cempaka Putih 1,2015	role playing		penguasaan materi unsur instrinsik Tema Berbagi pekerjaan pada siswa kelas 4.
2	Dedi Rizkia Saputra jurnal : penerapan metode bermain peran (role playing) untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V, edisi 10 tahun ke IV juni 2015	pada obyek penelitian tentang metode pembelajaran role playing	pada kajian dan subyek penelitian	
3	Kurnia Hermawati Skripsi ; Pengaruh Penerapan Metode terhadap hasil belajar siswa kelas III tema kegiatan jual beli di SDN Jember Kidul 04 Jember tahun	pada obyek penelitian tentang metode pembelajaran <i>role playing</i>	pada kajian dan subyek penelitian	

	pelajaran 2015/2016, 2016			
4	Ardian Biantara skripsi : pengaruh penggunaan metode <i>role palying</i> terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negri Blondo 3 kecamatan Mungkid Kabupaten Magelang. 2013	pada obyek penelitian tentang metode pembelajaran <i>role playing</i>	pada kajian dan subyek penelitian	
5	Galuh Cita Sagami Skripsi : keefektifan media komik tanpa teks dalam pembelajaran menulis dongeng pada siswa kela VII SMP Negri 1 Wates	pada media yang digunakan yaitu komik	pada kajian dan subyek penelitian	

I. Definisi Operasional

Upaya mempermudah pemahaman dalam judul proposal ini, maka perlu penulis tegaskan bahwa judul skripsi ini pengaruh bahan ajar karya sastra

komik terhadap penguasaan unsur unsur instrinsik tema berbagai pekerjaan pada siswa kelas 4 Mi Nurul Huda Jelu Ngasem Bojonegoro, dan sudah sepatutnya bagi penulis untuk mendefinisikan kata kata atau istilah yang terkait dengan judul penelitian yang sukar di pahami demi menghindari perbedaan pengertian bagi pembaca diantaranya:

1. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran

2. *Role playing* (bermain peran)

Role playing atau metode bermain peran suatu cara penguasaan bahan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan yang dilakukan siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas, dalam bermain peran terdapat tujuan, aturan, dan sekaligus melibatkan unsur kesenangan.

3. Bahan ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang di gunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

4. Komik

Komik merupakan cerita bergambar yang di dalamnya ada pesan yang di sampaikan melalui ilustrasi gambar atau bisa di sebut dengan cerita bergambar. Komik juga termasuk media visual komunikatif dalam membaca.

5. Karya sastra

Karya sastra merupakan kreativitas seseorang terhadap ide, pikiran, dan perasaan yang dimiliki oleh pengarang. Karya sastra merupakan hasil imajinasi manusia yang mengambil kehidupan manusia sebagai sumber inspirasinya.

6. Unsur instrinsik

Unsur unsur yang membangun dalam sebuah karya sastra yang terdiri dari tema, tokoh, watak, latar, amanat, alur, gaya bahasa.