

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan.

Dalam sebuah proses belajar mengajar tidak terlepas dari sebuah media pembelajaran yang mana media berperan sebagai alat dalam proses belajar mengajar agar mempermudah dalam proses pembelajaran dan sebagai alat bantu seorang pendidik untuk menyampaikan sebuah ilmu dan materi. Semakin berkembangnya zaman teknologi yang semakin canggih, maka dengan demikian pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari, teknologi digital adalah salah satu contoh konkret betapa kita sebagai umat manusia saat ini tidak mungkin bisa terlepas dari cengkeramannya.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Berbagai peralatan dapat digunakan oleh seorang guru untuk

menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi jika hanya digunakan alat bantu visual semata.

Penggunaan media pembelajaran berupa media audio visual merupakan salah satu upaya membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media audio visual tidak dapat diabaikan karena media audio visual merupakan sumber pengetahuan yang digunakan untuk memberikan suatu dorongan atau motivasi dan rangsangan yang akan dapat membantu keberhasilan dalam meraih tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dimana siswa dapat melihat, mengamati secara langsung materi yang diajarkan. (H Sujono, 2022 dalam Serungke dkk., 2023:3504).

Hasil belajar merupakan kemampuan dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga menjadi indikator pencapaian siswa yang diukur berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Pendidikan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki peran sentral dalam mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan apresiasi sastra siswa. Salah satu keterampilan berbahasa yang fundamental adalah menyimak. Melalui kegiatan menyimak dongeng, siswa diharapkan mampu memahami isi cerita, mengambil pesan moral, dan meningkatkan kemampuan kognitifnya. Namun, realita di lapangan seringkali menunjukkan bahwa hasil

belajar kognitif siswa dalam aspek menyimak masih belum optimal. Hasil belajar kognitif pada kegiatan menyimak dongeng Bahasa Indonesia mencakup kemampuan siswa pada level C2 (memahami), yaitu memahami isi dan unsur-unsur dongeng.

Berdasarkan hasil pra observasi awal dengan guru kelas IV SD Negeri 01 Sungai Ukoi, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menyimak dongeng, masih menghadapi beberapa kendala. Guru menyampaikan bahwa selama ini pembelajaran menyimak dongeng lebih banyak menggunakan metode ceramah dan membaca teks, sehingga siswa cenderung kurang fokus dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa, terutama pada kemampuan memahami isi dongeng (C2) masih belum optimal. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam menjelaskan kembali isi dongeng, mengidentifikasi tokoh dan alur cerita, serta menyimpulkan pesan moral yang terkandung dalam dongeng.

Selain itu, guru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan menyimak masih terbatas dan belum memanfaatkan media audio visual secara maksimal. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami cerita secara menyeluruh karena hanya mengandalkan penjelasan lisan guru tanpa dukungan tampilan visual yang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam menyimak dongeng. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media audio visual,

karena media ini mampu menyajikan cerita secara konkret melalui suara dan gambar, sehingga dapat membantu siswa memahami isi dongeng dengan lebih mudah dan menarik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa dalam Menyimak Dongeng melalui Media Audio Visual pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Negeri 01 Sungai Ukoi.”**

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, penelitian ini difokuskan pada upaya peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD Negeri 01 Sungai Ukoi dalam materi menyimak dongeng. Fokus penelitian ini mencakup:

1. Objek atau Sasaran Penelitian Objek utama dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa. Secara spesifik, penelitian ini menyoroti kemampuan siswa dalam memahami isi dongeng (seperti unsur intrinsik: tokoh, alur, dan pesan moral). Subjek yang diteliti adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 01 Sungai Ukoi.
2. Sarana Penelitian (Media) Sarana atau alat bantu yang digunakan untuk mencapai peningkatan tersebut adalah media audio visual. Penggunaan media audio visual, yaitu pemanfaatan media yang memadukan unsur suara dan gambar dalam penyampaian materi dongeng untuk membantu siswa lebih fokus, tertarik, dan mudah memahami isi cerita. Media ini berupa video animasi dongeng yang mengombinasikan unsur suara

(audio) dan gambar bergerak (visual) yang dirancang untuk mempermudah siswa menyerap informasi secara konkret.

3. Ruang Lingkup Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek keterampilan menyimak dongeng. Ruang lingkup kognitif yang diukur merujuk pada level taksonomi Bloom (C2) memahami, yakni kemampuan memahami inti sari dongeng yang disajikan.
4. Waktu Penelitian Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Pertanyaan Penelitian Umum

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka yang menjadi pertanyaan umum dari penelitian ini adalah "Bagaimana hasil belajar kognitif siswa melalui media pembelajaran audio visual dalam materi menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 01 Sungai Ukoi?".

2. Pertanyaan Penelitian Khusus

1. Bagaimanakah penggunaan media audio visual dalam menyimak dongeng pada siswa kelas IV SDN 01 Sungai Ukoi?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SDN 01 Sungai Ukoi dalam menyimak dongeng melalui media audio visual?

3. Bagaimana respon siswa kelas IV SDN 01 Sungai Ukoi terhadap penggunaan media audio visual dalam menyimak dongeng?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Penelitian Umum

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan "Untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa melalui penggunaan media pembelajaran audio visual dalam materi menyimak dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 01 Sungai Ukoi".

2. Tujuan Penelitian Khusus

1. Mendeskripsikan penggunaan media audio visual dalam menyimak dongeng pada kelas IV SDN 01 Sungai Ukoi.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui media audio visual dalam menyimak dongeng pada kelas IV SDN 01 Sungai Ukoi.
3. Mendeskripsikan respon siswa selama menggunakan media pembelajaran audio visual dalam menyimak dongeng pada siswa kelas IV SDN 01 Sungai Ukoi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan sebagai kemampuan terutama yang berhubungan dengan proses pembelajaran di kelas.
- b. Memberikan kontribusi penting dan memperluas penelitian di bidang ilmu pengetahuan terkait proses pembelajaran.
- c. Menambah konsep baru yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi pengalaman belajar, mampu menumbuhkan kemampuan dan keterampilan dalam meneliti serta memperdalam pengetahuan terutama dalam bidang yang dikaji.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharuskan memberikan referensi maupun pengetahuan yang lebih luas mengenai berbagai media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pada kurikulum merdeka.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan suatu pengalaman belajar yang baru selagi mampu meningkatkan hasil belajar, keterampilan

intelektual, keaktifan siswa dan siswa dapat mengalami suasana belajar yang menyenangkan serta siswa dapat belajar bekerja sama.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperoleh strategi dan media pembelajaran serta sebagai bahan pertimbangan dalam penyempurnaan program pembelajaran bahasa indonesia disekolah, serta dapat memberikan sumbangan berupa ide untuk menerapkan media audio visual dalam pelajaran bahasa indonesia untuk siswa kelas IV SD.

e. Bagi lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sesuai dengan muatan yang terkandung dalam kurikulum sehingga dapat menciptakan calon guru yang berkualitas inovatif dan kreatif.

F. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 01 Sungai Ukoi Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Objek penelitian adalah peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam keterampilan menyimak dongeng.
3. Mata pelajaran yang diteliti adalah Bahasa Indonesia.

4. Materi pembelajaran dibatasi pada keterampilan menyimak dongeng.
5. Media pembelajaran yang digunakan adalah media audio visual berupa video/film dongeng yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
6. Aspek hasil belajar yang diteliti dibatasi pada ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap isi dongeng).
7. Penelitian dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas melalui penerapan tindakan pembelajaran menggunakan media audio visual.
8. Waktu penelitian dibatasi pada Tahun Pelajaran 2025/2026.