

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu negara maka kualitas sumber daya manusianya juga akan semakin baik. Karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk masyarakat yang beradab. Selain itu juga pendidikan mampu mengubah pola pikir masyarakat menjadi lebih baik. Upaya untuk meningkatkan mutu pelajaran di sekolah adalah dengan cara perbaikan proses belajar mengajar. Berbagai konsep dan wawasan baru tentang proses belajar mengajar di sekolah telah muncul dan berkembang seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan tidak hanya menitik beratkan pada kemampuan berfikir siswa saja, tetapi juga harus menumbuhkan kreatifitas dan semua potensi yang ada didalam diri siswa agar kelak setelah dewasa mereka bisa menjadi manusia yang seutuhnya. Pada zaman sekarang, dunia pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh teknologi, jika teknologi di suatu negara semakin berkembang maka semakin berkembang pula pendidikan di negara tersebut. Perkembangan teknologi di dunia pendidikan sangat membantu guru dalam proses pembelajarannya, sehingga pembelajaran tidak monoton. Guru bisa memanfaatkan teknologi yang sudah ada untuk pembelajaran di kelas.

Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 menyebutkan bahwa

kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat 10 mata pelajaran yang meliputi Pendidikan Agama, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Seni dan Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan/Kejuruan, Muatan Lokal dan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

Bahasa Indonesia adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. Pendidikan Bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada siswa disekolah. Maka mata pelajaran ini kemudian diberikan sejak masih di bangku SD karena dari situ diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa. Seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal tersebut dilakukan baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia. Dalam KTSP (2006: 575), bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi.

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sendiri adalah agar siswa memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa. Perkembangan cara berkomunikasi siswa sekolah dasar sangatlah penting, sehingga dalam hal ini peranan tenaga pendidikan dalam hal ini adalah

guru diwajibkan selalu mengarahkan dan memberikan pembelajaran kepada siswa dalam hal berkomunikasi dan berbahasa. Adapun ruang lingkup pelajaran Bahasa Indonesia yang mencakup komponen-komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra antara lain: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat komponen tersebut saling berkaitan, karena merupakan hal yang paling mendasar saat kita belajar bahasa khususnya Bahasa Indonesia, jadi keempat komponen tersebut tidak boleh terpisahkan.

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran adalah bahan, sarana dan alat yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi belajar. Media juga digunakan sebagai alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar siswa dapat memahami isi materi yang dijelaskan guru dengan baik dan bisa membangkitkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan guru untuk membantu penyampaian materi kepada siswa agar siswa tidak mudah bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru juga harus memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, agar tujuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bisa tercapai dengan baik.

Guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik jika guru bisa memaksimalkan kemampuan yang ada pada dirinya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2016 di kelas V SDN Bancaran 4 Bangkalan banyak dijumpai kegiatan pembelajaran yang masih bersifat monoton, dimana guru hanya

menjelaskan materi saja tanpa melibatkan siswa. Dalam pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, dimana di dalam menggunakan metode ceramah guru hanya mengandalkan kemampuan berbicaranya saja, sedangkan kemampuan siswa dalam menangkap materi berbeda-beda khususnya pada pelajaran mendengarkan, hal ini lah yang mengakibatkan siswa menjadi tidak memperhatikan materi pembelajaran dengan baik, siswa mudah mengantuk dan banyak siswa mengobrol dengan temannya. Ketika guru mengajukan pertanyaan, kebanyakan siswa hanya diam dan tidak menjawab pertanyaan karena mereka tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Pembelajaran dengan metode ceramah juga kurang mengembangkan kegiatan kepada siswa karena peran guru lebih banyak sebagai sumber belajar. Sarana prasarana yang ada pada SDN Bancaran 4 Bangkalan sudah lumayan banyak, misalnya saja di SDN Bancaran 4 Bangkalan sudah terdapat LCD yang bisa membantu guru ketika dalam proses pembelajaran guru menggunakan media audio visual seperti video animasi dll. Disekolah juga mempunyai laptop yang bisa dihubungkan dengan LCD. Sarana prasarana yang sudah ada kurang digunakan secara maksimal oleh guru, guru lebih senang menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran karena dengan menggunakan metode ceramah materi pelajaran dapat diatur guru secara langsung. Di dalam pelajaran Bahasa Indonesia juga terdapat bacaan-bacaan yang harus dipelajari siswa, hal tersebutlah yang mengakibatkan siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang membosankan, sehingga saat pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung siswa malas

belajar. Dengan adanya permasalahan tersebut, pemahaman materi siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kurang maksimal.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada siswa kelas V SDN Bancaran 4. Wawancara dilakukan pada 15 siswa kelas V SDN Bancaran 4 Bangkalan. Jumlah tersebut dipilih peneliti karena sudah mewakili siswa yang pendiam, aktif dan juga siswa yang rata-rata nilainya rendah, sedang dan tinggi. Data yang diperoleh dari hasil wawancara adalah siswa kelas V menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, tapi kenyataan dilapangan siswa sangat mudah bosan ketika pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Hal tersebut terjadi karena guru menjelaskan materi hanya dengan bercerita di depan kelas, cerita yang dibacakan guru sudah sering didengar siswa, oleh sebab itu banyak siswa yang mudah bosan ketika mendengarkan cerita yang dibacakan guru. Pada hasil wawancara juga dapat diketahui bahwa siswa kelas V menyukai video terutama video animasi. Hal tersebut bisa dibuktikan ketika pengembang menunjukkan sebuah video pembelajaran, siswa merasa senang dan mereka juga fokus melihat isi dari video pembelajaran tersebut.

Permasalahan di atas dapat diatasi dengan adanya pemilihan metode, model, sumber belajar bahkan media pembelajaran yang tepat. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri penggunaan sebuah media sangatlah penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak ada satu jenis media yang sesuai digunakan untuk semua kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Tetapi dilihat dari sudut pandang peserta didik, khususnya kelas V SD yang sudah memiliki pikiran yang kritis dan realistis tentang

apa yang ada disekelilingnya, dimana mereka lebih suka dengan pembelajaran yang menggunakan media konkret contohnya kejadian yang ada dikehidupan sehari-hari mereka yang kemudian dikembangkan oleh guru sehingga menjadi media yang lebih menarik misalnya menjadi media audio visual berupa video. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu mereka untuk mempelajari berbagai hal dalam ilmu sosial melalui berbagai perspektif. Variasi media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik akan mampu mengembangkan keterampilan mereka dalam berpartisipasi aktif untuk menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Pencapaian hasil belajar yang dicapai siswa saat guru menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran tidak maksimal, karena sebagian besar siswa hasil belajarnya dibawah rata-rata. Guru harus membuat media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Misalnya, guru menggunakan media berbasis video audio berupa media animasi pembelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa saat pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa bisa maksimal.

Penelitian ini diperkuat dengan adanya penelitian dari Fitriana, Dina (2014) yang berjudul ‘‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang’’. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post test siswa mencapai 80,5 dibandingkan dengan pre test yang nilai rata-ratanya 40,5, sehingga menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa setelah menggunakan produk media pembelajaran interaktif. Hasil

dari tes siswa menunjukkan, 20 siswa yang mengikuti tes didapatkan jumlah siswa yang memenuhi SKM sebesar 17 siswa dengan presentase 85%, sedangkan siswa yang belum memenuhi SKM sebanyak 3 siswa dengan presentase 15%. Hal tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan memiliki pengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini juga diperkuat dengan adanya penelitian dari Adkhar, Bastiar Ismail (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labshool UNNES”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada keefektifan, media video animasi pembelajaran ini dibagi menjadi 3 aspek yakni aspek yang mencapai persentase 93,33%, kemudian aspek tampilan dan hasil produk yang mencapai persentase 82% dan aspek kualitas dan keefektifan mencapai persentase 82,22%. Hal ini dapat diartikan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan termasuk dalam kategori layak. Dari siswa didapatkan persentase sebesar 89,5% . hal ini dapat diartikan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan termasuk dalam kategori layak. Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* yang didesain secara atraktif dan lucu.

Penelitian lain yaitu dari Wardoyo, Tri Cipto Tunggul (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMK Negeri 1 Purworejo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang mengikuti tes didapatkan jumlah yang memiliki nilai sama atau lebih dari 75 adalah 26 siswa, sedangkan jumlah yang memiliki nilai kurang dari 75 adalah 3 siswa. Persentase ketuntasan sebesar 89,66% termasuk dalam kriteria sangat tinggi yaitu berada pada kisaran 85%-100%. Minat belajarsiswa sebelum menggunakan media sebesar 2,25 mengalami peningkatan 0,344 yaitu 15,31% menjadi 2,594 pada minat belajar siswa setelah menggunakan media. Skala peningkatan minat belajar siswa kelas X TGB A dari minat belajarsiswa sebelum menggunakan media sebesar 2,483 mengalami peningkatan 0,635 yaitu 25,58% menjadi 3,118 pada minat belajar siswa setelah menggunakan media. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian lain yang memperkuat penelitian ini adalah penelitian dari Abidin, Fahisal Afif (2013) yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Sebagai Bentuk Simulasi Materi Logika Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Teknik Otomotif”. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media menggunakan bantuan software Adobe Flash CS3 dengan kualitas media yang dikembangkan memperoleh hasil penilaian sangat baik pada aspek materi, sangat baik pada aspek tampilan, dan sangat baik pada aspek kualitas teknis serta produk media pembelajaran yang dikembangkan

peneliti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dalam diri peserta didik.

Dari uraian latar belakang di atas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Materi Mendengarkan Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Bancaran 4”.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media video animasi yang layak ditinjau dari lembar validasi ahli.
2. Mengembangkan media video animasi yang efektif ditinjau dari hasil belajar, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa.
3. Mengembangkan media video animasi yang menarik ditinjau dari angket respon siswa.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk software berbasis video video animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik, adapun spesifikasi produk antara lain:

1. Media video animasi yang dikembangkan untuk siswa kelas V di SDN Bancaran 4. Materi dalam media video animasi ini adalah materi mendengarkan cerita pada semester 2 kelas V.
2. Cerita yang ada pada media video animasi ditekankan pada permasalahan sehari-hari yang dialami siswa, sehingga setelah siswa mendengarkan cerita melalui media video animasi diharapkan siswa kelas V mampu menyebutkan dan menjelaskan unsur-unsur cerita dengan benar.
3. Media video animasi dibuat dalam bentuk *Compact Disc* (CD).
4. CD dapat digunakan oleh guru dalam kelas dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa.

1.4 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan teori untuk kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya. Selebihnya penelitian ini juga akan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan agar pembelajaran lebih aktif.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa penelitian ini sangat bermanfaat dalam menumbuhkan minat belajar, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan daya tarik dan rasa senang dalam proses belajar di kelas. Selain itu, media

animasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi mendengarkan cerita.

2. Bagi guru dengan adanya penelitian pengembangan ini dapat dijadikan referensi tentang media pembelajaran yang efektif serta menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian siswa.
3. Bagi sekolah dapat dijadikan rujukan dalam penggunaan media animasi pembelajaran.
4. Bagi peneliti, penelitian ini akan memberikan manfaat karena peneliti akan memiliki pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran berupa animasi pembelajaran dan peneliti akan lebih mengetahui permasalahan-permasalahan yang timbul dalam kegiatan belajar mengajar sekaligus menentukan solusinya, sebagai bekal peneliti menjadi tenaga pendidik di masa yang akan datang.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1.5.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Menurut Sugiyono (2012: 82) asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa adanya pembuktian. Dalam penelitian ini asumsi digunakan sebagai anggapan dasar yang dianggap kebenarannya tanpa adanya pembuktian yang dilakukan oleh peneliti. Media animasi yang dikembangkan merupakan jenis media audio visual. Media animasi digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi mendengarkan cerita untuk siswa kelas V SD. Dengan penggunaan media video animasi diharapkan dapat membantu terlaksananya

proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan pada media animasi dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan pada produk ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan yang terdapat pada media animasi pembelajaran ini terletak pada ruang lingkup materi yang dibahas, yakni materi mendengarkan cerita.
- 2) Subjek uji coba media terbatas hanya pada siswa kelas V SDN Bancaran 4 Bangkalan.
- 3) Produksi masal hanya terbatas bagi SD yang digunakan untuk penelitian yaitu SDN Bancaran 4 Bangkalan.

1.6 Definisi Operasional

1. Media video animasi pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran dalam bentuk animasi yang diproyeksikan, kemudian media animasi didesain dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. Media animasi dibuat untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat

empat aspek penting yang perlu diajarkan pada siswa yaitu aspek membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.