

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya berlangsung dalam suatu proses. Proses itu berupa transformasi nilai-nilai, pengetahuan, teknologi, keterampilan. Dunia pendidikan adalah dunia yang dinamis, artinya selalu terjadi inovasi dalam hal operasionalnya. Inovasi dalam pendidikan memiliki satu tujuan utama yaitu untuk memperbaiki kualitas pendidikan negara kita. Berbagai upaya dilakukan untuk memperbaiki kualitas pendidikan seperti peningkatan kualitas tenaga pendidik, pembaruan kurikulum, peningkatan sarana dan prasarana pendidikan, penataan manajemen pendidikan, serta penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat dipungkiri bahwa sangat berpengaruh pada segala aspek, salah satunya ialah aspek pendidikan. Teknologi dan pendidikan mampu berkembang bersamaan seiring dengan adanya generasi baru. Pada aspek pendidikan, teknologi memiliki tujuan untuk dapat memberikan atau menciptakan inovasi-inovasi baru dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, teknologi digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Adanya kemajuan teknologi ini bisa mempermudah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti kita ketahui ada beberapa mata pelajaran yang cepat membosankan siswa karena terlalu banyak dengan tulisan saja termasuk pelajaran Bahasa Indonesia. Rasa bosan pada siswa ini juga mempengaruhi tingkat pemahaman siswa di sekolah. Pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan baik, secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi

terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia<sup>1</sup>. Pada hakikatnya, belajar bahasa Indonesia adalah belajar berkomunikasi.

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Berhasilnya suatu pembelajaran salah satunya dapat ditentukan oleh guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran.

Dalam hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN Rawamangun 09 Jakarta Timur menemukan masalah dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang banyak ditemui dari berbagai aspek dengan melihat pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru hanya sekedar menggunakan media buku cetak Tematik, sehingga banyak siswa yang menemui kesulitan untuk memahami dan merasa bosan jika mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia materi pesan dalam dongeng kelas III SDN Rawamangun 09 masih rendah. Ini dibuktikan dengan nilai siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dimana KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75, dimana dari jumlah 31 siswa, terdapat 10 siswa yang tuntas (32%) dan sebanyak 21 siswa tidak tuntas (68%) sehingga hanya memperoleh nilai rata-rata sebesar 56,45%. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal, salah satunya adalah guru masih menggunakan metode konvensional dimana siswa diminta untuk membaca buku cetak Tematik.

Dilihat dari media yang digunakan oleh guru dan dihubungkan dengan perolehan nilai siswa yang rendah, media yang digunakan oleh guru kurang efektif. Dari berbagai media pembelajaran yang ada, media video

---

<sup>1</sup> Zulela M Saleh, '*Pembelajaran Bahasa Indonesia Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*', (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013), h. 4.

memberikan peluang dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hendaknya para guru menggunakan media yang bervariasi guna mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Pada kelas 1-3 sekolah dasar yang berusia sekitar 6-9 tahun dapat dikatakan sebagai anak-anak yang tertarik dan senang pada animasi, gambar-gambar yang berwarna dan menarik. Pengaruh penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dianggap dapat meningkatkan perhatian siswa khususnya di kelas III sekolah dasar. Dewasa ini, peran media pembelajaran menjadi hal yang cukup penting sebagai salah satu komponen dari perangkat pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses komunikasi dalam proses pembelajaran<sup>2</sup>.

Menurut Briggs dalam Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, bahan belajar video adalah suatu alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar. Jadi dengan segala keunggulannya video bisa dijadikan sebuah alternatif dalam pembelajaran dan juga berguna untuk merangsang siswa dalam menerima pesan atau materi bahan belajar<sup>3</sup>. Media dapat membantu proses penyampaian pembelajaran sehingga dapat meminimalkan kemungkinan kejenuhan siswa dalam belajar. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran<sup>4</sup>.

Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain. Banyaknya media video yang ada, media video yang praktis dan mudah dibuat saat ini adalah media Powtoon. Media powtoon lebih mudah digunakan, guru tidak harus menguasai aplikasi tertentu, tetapi hanya membuatnya melalui website saja, bisa membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di powtoon. Dalam hal ini powtoon digunakan dalam pembelajaran materi dongeng.

---

<sup>2</sup> Herlina Usman, Ika Lestari, and Noldy Pelenkahu, *English E-Book for Elementary School Students: Research by Design Based on Whole Language Approach*, Volume 397. ICLIQE 2019 (2020), h. 735.

<sup>3</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta : Penerbit Kencana, 2020), h. 241.

<sup>4</sup> Herlina Usman, *Pelatihan Media Pembelajaran Flashcard Media Berbasis Hots Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ciputat* (Jurnal Dinamika Sekolah Dasar), h. 2.

Dongeng adalah struktur kehidupan imajinatif yang dituturkan melalui bahasa<sup>5</sup>. Dongeng berisikan bacaan-bacaan yang menarik, seperti cerita tentang bagaimana menyayangi binatang, melalui cerita tersebut seseorang dapat mengambil nilai positif untuk menyayangi binatang. Dongeng juga dapat dikatakan sebagai bentuk cerita tradisional atau cerita yang disampaikan secara turun temurun dari nenek moyang yang berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur.

Diharapkan dengan media ini siswa dapat menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi dongeng terutama pesan dalam dongeng, sehingga proses pembelajaran akan menarik bagi siswa yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu<sup>6</sup>.

Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek a) sikap ; b) pengetahuan, dan c) keterampilan. Penilaian sikap merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk memperoleh informasi deskriptif mengenai perilaku peserta didik. Penilaian pengetahuan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur penguasaan pengetahuan peserta didik. Penilaian keterampilan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan dalam melakukan tugas tertentu<sup>7</sup>.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Dongeng Pada Kelas III Sekolah Dasar.

---

<sup>5</sup> Heru Kurniawan, *Keajaiban Mendongeng*, (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2013), h. 74.

<sup>6</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta : PT. Prenamedia Group , 2013), h. 5.

<sup>7</sup> *Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*, h. 3.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kurang bervariasi dan kurang menarik.
2. Siswa cepat bosan dan mudah jenuh pada kegiatan pembelajaran materi dongeng tentang pesan dalam dongeng.
3. Kurangnya pemanfaatan media pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng.
4. Hasil belajar siswa pada materi pesan dalam dongeng masih rendah.

## **C. PEMBATASAN MASALAH**

Masalah yang akan dikaji pada penelitian ini akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media powtoon.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III materi Pesan dalam Dongeng yang terdapat dalam KD 3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.
3. Pengukuran hasil belajar pengetahuan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pesan dalam dongeng.

## **D. PERUMUSAN MASALAH**

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media video animasi berbasis powtoon materi pesan dalam dongeng pada kelas III di SDN Rawamangun 09?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi berbasis powtoon materi pesan dalam dongeng pada kelas III di SDN Rawamangun 09?
3. Bagaimana efektivitas media video animasi berbasis powtoon untuk meningkatkan hasil belajar pengetahuan materi pesan dalam dongeng pada kelas III di SDN Rawamangun 09?

## **E. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

### **1. Kegunaan secara teoritis**

Secara teoritis, penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat berguna dan memberikan pengetahuan serta wawasan mengenai aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran dalam menyajikan mata pelajaran Bahasa Indonesia dan memanfaatkan penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan.

### **2. Kegunaan secara praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa agar dapat lebih memahami muatan pembelajaran terkhususnya Bahasa Indonesia materi pesan dalam dongeng kelas III sekolah dasar melalui media pembelajaran Powtoon.

#### **b. Bagi Guru**

Sebagai masukan agar dapat mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran powtoon.

#### **c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis powtoon yang lebih baik lagi bagi peneliti selanjutnya.