

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan atau usaha sadar dan terencana untuk menumbuh kembangkan budi pekerti dan karakter bangsa. Pendidikan menjadi keperluan dasar bagi setiap bangsa, dan pendidikan tidak terlepas dari kondisi obyektif masyarakat. Pendidikan menumbuh kembangkan budi pekerti masyarakat, mempersiapkan peserta didik untuk menjadi anggota masyarakat yang dapat berkontribusi terhadap pembangunan dan masa depan bangsa (Hakim Djarot, 2023) Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Pristiwanti dkk., 2022).

Pendidikan menjadi kunci krusial dalam kemajuan dan perkembangan suatu negara, termasuk Indonesia. Pendidikan menurut Sukmadinata dkk (2019) ialah kegiatan yang memiliki tujuan untuk memaksimalkan potensi, ketrampilan serta karakter dari peserta didik. Ada empat sasaran yang harus dicapai antara lain pengembangan pribadi siswa, pengembangan sosialisasi di lingkungan masyarakat Pengembangan untuk meneruskan pendidikan, dan pengembangan ketrampilan agar siap terjun di dunia kerja. Globalisasi pada era ini inovasi perlu dilakukan untuk memajukan sistem

pendidikan di Indonesia. Inovasi dalam pendidikan dapat diartikan sebagai pengembangan gagasan baru atau perubahan yang signifikan dalam metode mencakup, kurikulum, teknologi, serta strategi pengajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem pendidikan, perubahan dalam era globalisasi membuat sistem pendidikan untuk beradaptasi mengintegrasikan inovasi teknologi dalam dunia pendidikan (Suwardana, 2020).

Globalisasi memberikan dampak signifikan bagi kemajuan IPTEK yang terus berkembang dari waktu ke waktu hingga saat ini dapat menjadi media atau sarana yang membantu tenaga pendidik dalam membuat strategi pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk belajar. Kemajuan teknologi khususnya pada aplikasi multimedia sangat berperan penting dalam membantu proses pembelajaran. Aplikasi multimedia adalah aplikasi computer yang dirancang dan dibangun untuk dapat mengolah atau menggabungkan elemen-elemen seperti: dokumen, suara, gambar, serta video (Toni dan Janner, 2020:9). Menurut Suprpto dkk (2019), bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk merealisasikan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu bentuk media pembelajaran yaitu berupa video, yaitu media yang menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan saat menyampaikan informasi serta dapat mengungkapkan objek dan peristiwa. Media video merupakan gabungan antara audio dan visual yang menampilkan suatu objek yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga materi yang diperoleh dari media

tersebut dapat membantu dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran. Video tergolong media pembelajaran yang bervariasi, efektif dan inovatif sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran termasuk dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, (Widiyasanti dkk, 2023).

Bahasa Indonesia dijadikan sebagai bahasa pengantar dalam penyelenggaraan pendidikan diseluruh jenjang dan berbagai jenis sekolah di Indonesia (Ganing, dkk, 2020). Proses pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik diharapkan mengembangkan kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia oleh karena itu bahasa Indonesia sangat penting untuk dibelajarkan sejak dini melalui pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan peserta didik dapat menciptakan komunikasi serta menerima informasi dengan baik. Pada pembelajaran bahasa Indonesia ada beberapa aspek penting yaitu ketrampilan berbahasa, terdiri atas ketrampilan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Aspek tersebut harus ada secara seimbang dan terpadu terlebih lagi untuk ketrampilan membaca.

Membaca termasuk ketrampilan berbahasa menurut pendapat yang dikemukakan Henry Guntur Tarigan dalam bukunya (1985), membaca merupakan keterampilan berbahasa untuk memperoleh pesan dari penulis. Mengembangkan kemampuan membaca harus memperhatikan kegiatan pembelajaran di sekolah khususnya di kelas rendah karena dapat mempengaruhi siswa menerima informasi untuk dirinya sendiri. Latihan membaca harus dimulai dan dilatih sejak dini. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, keterampilan membaca

merupakan aspek kritis dalam pembelajaran ditingkat sekolah dasar. Pembelajaran membaca permulaan sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dasar membaca pada peserta didik, membekali mereka dengan landasan yang kokoh untuk kesuksesan pembelajaran selanjutnya.

Keterampilan membaca permulaan pada sekolah dasar mencakup beberapa aspek penting yang diakui oleh Permendikbud. Salah satu fokus utama adalah pengembangan kemampuan membaca awal, yang melibatkan pengenalan huruf, pengembangan kosa kata, dan pemahaman frasa sederhana. Dalam kurikulum pendidikan dasar, permendikbud menekankan pentingnya guru dalam membimbing siswa dalam memahami konsep dasar membaca sejak usia dini.

Pendekatan yang digunakan dalam pengajaran membaca permulaan harus bersifat holistik, menyelaraskan aspek membaca dengan kemampuan berbahasa dan pemahaman siswa. Permendikbud menggarisbawahi perlunya guru menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada tahap ini. Mengenali keunikan setiap siswa dan memberikan respons yang tepat terhadap tingkat perkembangan mereka menjadi kunci dalam melibatkan mereka dalam proses pembelajaran membaca.

Dalam implementasinya, guru di sekolah dasar diharapkan memahami prinsip-prinsip psikologi perkembangan anak dan bagaimana hal tersebut berpengaruh pada proses pembelajaran membaca. Permendikbud menciptakan dasar bagi penilaian dan pengukuran kemampuan membaca melalui penekanan pada aspek evaluasi yang mencakup pemahaman bacaan, penguasaan kosa kata, dan kemampuan mengenali

huruf. Peran teknologi dalam mendukung keterampilan membaca juga diakui oleh Permendikbud. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap membaca. Guru diharapkan mampu memanfaatkan sumber daya ini dengan bijaksana untuk menciptakan pengalaman belajar membaca yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Secara keseluruhan, keterampilan membaca permulaan pada sekolah dasar menjadi fondasi yang krusial dalam pendidikan dasar. Dengan mengacu pada pedoman yang diatur oleh Permendikbud, guru dan semua pemangku kepentingan pendidikan memiliki landasan yang kuat untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran membaca yang efektif dan menyeluruh.

Siswa nantinya dapat mengenali simbol bahasa (huruf A—Z), melafalkan bunyi dari simbol-simbol huruf A—Z, mengenali huruf, membaca kata, suku kata, hingga kalimat secara utuh. Menggunakan pendekatan bahasa secara menyeluruh (*whole language approach*) dan pendekatan keahlian dasar dan fonik (*basic skills and phonics*) (Widiani dkk 2023). Pendekatan bahasa secara menyeluruh menekankan cara belajar membaca yang bersifat paralel materi-materi yang diberikan secara utuh dan bermakna dengan cara memberikan cerita utuh sehingga mereka belajar dapat memahami fungsi komunikatif berbahasa. Pendekatan keahlian dasar menekankan cara belajar membaca dengan mengajarkan fonik dan aturan-aturan dasarnya dalam menerjemahkan simbol-simbol dalam bentuk bunyi dan melibatkan materi-materi yang disederhanakan. Pendekatan keahlian dasar ini umumnya siswa memperoleh suatu materi bacaan yang abstrak dan rumit mereka peroleh setelah

mereka memahami aturan-aturan penyampaian pesan yang melibatkan fonem-fonem lisan dengan huruf-huruf abjad yang mewakili suatu tulisan.

Jolly Phonics adalah metode membaca permulaan yang menekankan multisensori dan pengenalan simbol tulisan melalui unsur terkecil, yaitu huruf beserta bunyinya. *Jolly Phonics* menekankan pada aktivitas mengingat, mengenali, dan mengidentifikasi simbol huruf beserta bunyinya melalui *visual*, *auditori*, kinestetik, dan taktil yang diterapkan secara bersamaan (Suci Anggreni dkk, 2019).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan yang bertempat di SDN 1 Pesedahan Kecamatan Manggis Kabupaten Karangasem Provinsi Bali yang telah dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2023 saat penghimpunan data peneliti melaksanakan wawancara dengan wali kelas 1 yang bernama Ibu Ni Nyoman Jero Nuasih S.Pd, di sekolah tersebut dari hasil wawancara tersebut permasalahan ditemukan di SD N 1 Pesedahan Kabupaten Karangasem di kelas 1, terdapat 60% dari sampel siswa yang masih memiliki kesulitan dalam kegiatan membaca permulaan.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan seperti latar belakang dari peserta didik, tidak hanya itu ada faktor lain yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan yaitu metode pembelajaran yang berfokus ke guru, proses pembelajaran masih menggunakan sistem klasikal yaitu ceramah serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan maka peneliti mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan judul pengembangan video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pesedahan, diharapkan

dengan video interaktif ini dapat memotivasi serta meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- 1.1.1 Kurangnya penggunaan video pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung khususnya pada materi membaca permulaan.
- 1.1.2 Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan sistem klasikal atau monoton yaitu dengan metode ceramah saat proses pembelajaran pada materi membaca permulaan.
- 1.1.3 Kesulitan beberapa siswa dalam kegiatan membaca permulaan memahami huruf A/a – Z/z siswa kelas 1 SD N 1 Pesedahan.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pengembangan video ini dibatasi pada kurangnya video pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik kelas 1 pada materi membaca permulaan. Maka dari itu peneliti mengupayakan atau memfokuskan masalah pada pengembangan video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pesedahan.

1.3 Rumusan Masalah

- 1.3.1 Bagaimanakah rancang bangun video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pesedahan.
- 1.3.2 Bagaimanakah kelayakan isi dan desain video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pesedahan.
- 1.3.3 Bagaimanakah efektivitas video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pesedahan.

1.4 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang dicapai pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Untuk mengetahui rancang bangun video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pesedahan.
- 1.4.2 Untuk mengetahui kelayakan isi dan desain video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pesedahan.

1.4.3 Untuk mengetahui efektivitas video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas I di SD Negeri 1 Pesedahan.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai penunjang dalam pendidikan, sebagai *kazanah* dalam memperkaya pengetahuan dalam bidang pendidikan sehingga dapat menunjang teori yang berkaitan dengan video interaktif *jolly phonics* dan juga pada materi membaca permulaan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Pengembangan video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan ini diharapkan dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami secara mendalam bentuk dan bunyi huruf dari materi membaca permulaan yang diberikan oleh guru.

2. Bagi Guru

Produk video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan ini memiliki tujuan untuk guru, agar lebih termotivasi dan bisa berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran secara kreatif di era perkembangan teknologi multimedia yang terus berkembang pesat. Selain itu tujuannya juga adalah agar bahan ajar yang direncanakan sesuai dengan fungsinya sebagai alat bantu atau pendukung dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan inovasi terhadap dunia pendidikan bahwa guru sebaiknya kreatif dan selektif dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran didalam proses kegiatan pembelajaran serta mendorong peningkatan kualitas sekolah.

4. Bagi Peneliti lain

Sebagai referensi yang nantinya bisa diterapkan dalam menghadapi masalah-masalah didunia pendidikan secara nyata dan untuk kepentingan belajar secara lebih dalam lagi.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan video ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada pelajaran bahasa Indonesia di kelas I sekolah dasar yang tujuannya agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi dasar membaca permulaan yang telah diberikan. Produk

pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa (media interaktif) dalam bentuk video interaktif dengan rincian produk sebagai berikut:

1.6.1 Bentuk Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa video interaktif pada mata bahasa Indonesia, video yang dikembangkan berisi muatan materi pengenalan huruf A/a – Z/z yang disertai dengan gambar dan suara yang berhubungan dengan materi yang akan dijelaskan didalam pengembangan video interaktif ini. Pengembangan video interaktif ini digunakan untuk membantu menyampaikan pesan pada peserta didik agar mudah dalam memahami materi yang akan di pelajari. Selain itu video ini juga dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa langsung dalam bentuk video yang dapat diakses melalui media berupa *hand phone* (HP) maupun laptop.

1.6.2 Program yang digunakan

Pengembangan video interaktif ini, aplikasi android yang digunakan adalah Capcut dan Canva yang berisi gambar-gambar serta suara yang diberikan sesuai dengan materi membaca permulaan pada muatan mata pelajaran bahasa Indonesia, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Pesedahan, penting untuk melakukan pengembangan video interaktif. Pentingnya pengembangan video interaktif adalah untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Indonesia muatan materi membaca permulaan pada peserta didik kelas I sekolah dasar. Penggunaan video

interaktif dapat meningkatkan semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan pada siswa kelas 1 di SD N 1 Pesedahan ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan, sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi

1. Video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan dapat menambah pengetahuan, minat serta membantu siswa dalam tahap awal membaca permulaan.
2. Video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan ini memuat materi ajar dengan menekankan multisensori melalui pengenalan huruf dengan kegiatan bernyanyi serta taktil yang menyenangkan serta menarik perhatian siswa.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memiliki keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan sebagai berikut.

1. Video interaktif *Jolly Phonics* muatan bahasa Indonesia materi membaca permulaan hanya memuat materi membaca permulaan untuk peserta didik kelas 1 sekolah dasar.
2. Membutuhkan laptop, LCD Proyektor, listrik dan *sound system* dalam menggunakan video interaktif.

3. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*desain*), (3) Pengembangan (*development*), (4)implementasi (*implementation*), dan (5) Evaluasi (*evaliation*).

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut :

- 1.9.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, dan menguji kelayakan, serta efektifitas produk tersebut.
- 1.9.2 *Jolly phonics* adalah metode membaca yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan peserta didik di kelas awal melalui sintesa bunyi yang menekankan pada pembelajaran bunyi huruf dan menekankan pendekatan multisensori melalui aktivitas atau kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik.
- 1.9.3 Membaca permulaan adalah keterampilan dasar membaca untuk peserta didik sebagai alat yang digunakan untuk mengetahui makna materi pembelajaran yang dipelajari.
- 1.9.4 Video interaktif *jolly phonics* adalah video yang berisi gambar yang bergerak yang disertai oleh suara yang menekankan multisensori berupa pengenalan huruf dalam membaca permulaan melalui kegiatan bernyanyi yang menyenangkan dapat dilihat atau ditampilkan sesuai dengan materi-materi pembelajaran yang akan diberikan guru ke peserta didik.