

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin hari semakin berkembang di era globalisasi memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan di sekolah, hal tersebut menyebabkan adanya pertumbuhan yang pesat dalam bidang teknologi informasi. Dengan adanya perubahan tersebut disebabkan lebih mudahnya seorang dalam mencari sumber belajar, karena terdapat banyak opsi untuk memakai serta menggunakan ICT, semakin meningkatnya kedudukan media serta multimedia dalam proses belajar mengajar (Budiman, 2017). Dengan berkembangnya teknologi dalam dunia pembelajaran, pendidik harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perkembangan teknologi yang erat kaitannya dengan dunia pembelajaran dapat membantu pendidik menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pendidikan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan lebih baik.

Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) siswa dapat dengan mudah menggali informasi untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kurikulum 2013 saat ini yang lebih menitikberatkan pada pendekatan saintifik yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengolah dan mengkomunikasikan (5M). Oleh karena itu, pada kurikulum 2013 siswa diharapkan lebih aktif, kreatif dan mampu berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran pendidik diharapkan memanfaatkan media teknologi dalam proses pembelajaran. Namun dalam proses pembelajaran saat ini pendidik belum dapat mewujudkan sebuah pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal tersebut sesuai dengan permasalahan yang terjadi di lapangan yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Jumat, 27 November 2020 yang dilakukan bersama dengan seorang guru wali kelas 4 yang bernama ibu Ni Luh Ketut Sukaniti, S.Pd, M.Pd. Dalam hasil wawancara tersebut didapatkan bahwa pada saat proses pembelajaran pendidik belum dapat mengoptimalkan teknologi yang ada untuk mewujudkan sebuah pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal tersebut dikarenakan terjadi karena beberapa hal seperti terdapat beberapa siswa belum memiliki alat komunikasi sendiri dalam kata lain siswa masih menggunakan alat komunikasi milik orang tua. Dalam proses pembelajaran pendidikan hanya menggunakan media pembelajaran berupa gambar dalam penyampaian materi khususnya pada muatan Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa kedua setelah bahasa ibu. Dalam kehidupan sehari-hari bahasa memiliki peranan yang penting karena manusia sebagai makhluk sosial menggunakan bahasa sebagai sarana untuk berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diterapkan di Sekolah Dasar mempunyai tujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan komunikasinya secara efisien baik secara lisan ataupun tulisan (Jainiyah, 2015). Secara umum manusia memiliki 4 keterampilan berbahasa. Empat keterampilan berbahasa tersebut meliputi keterampilan mendengarkan, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis dan keempat keterampilan berbahasa tersebut dapat dikatakan sebagai *caturtunggal* yang memiliki arti bahwa

empat keterampilan berbahasa tersebut merupakan satu kesatuan yang harus dikembangkan dan dikuasi secara seimbang. Lebih lanjut, bersamaan dengan meningkatnya keahlian berbahasa yang ada pada diri siswa sehingga siswa akan dengan mudah untuk menerima bergai jenis ilmu pengetahuan khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Salah satu keterampilan berbahasa yang terdapat pada muatan Bahasa Indonesia ialah keterampilan membaca. Membaca ialah aktifitas ataupun interaksi dalam menguasai sesuatu lambang bahasa berdasarkan bermacam strategi yang digunakan untuk menguasai makna dari yang tertulis dalam bacaan yang melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik serta metakognitif (Taufina, 2016). Keterampilan membaca harus difokuskan pada salah satu keterampilan yaitu membaca pemahaman. Membaca pemahaman merupakan suatu kegiatan membaca yang dilakukan oleh pembaca untuk memahami isi teks yang dibaca secara keseluruhan. Sejalan dengan hal tersebut, Membaca pemahaman merupakan suatu aktivitas membaca yang dilakukan oleh seseorang pembaca dengan tujuan untuk memahami isi dari sebuah bacaan secara menyeluruh (Nirmala, 2019).

Dalam penelitian ini diharapkan siswa mampu dalam memahami materi khususnya dalam membaca pemahaman. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa kesulitan yang dialami siswa khususnya dalam aktivitas membaca pemahaman antara lain: (1) Siswa sulit memahami isi cerita yang telah dibaca sehingga siswa kurang mampu menjawab pertanyaan yang berhubungan seputar isi bacaan, (2) Siswa sulit menemukan pikiran pokok di tiap paragraf cerita, dan (3) Siswa mengalami kesulitan dalam menyimpulkan isi suatu cerita menggunakan kata-kata sendiri menjadi sebuah kalimat utuh. Kesulitan-kesulitan

yang dihadapi siswa dikarenakan rendahnya minat membaca yang ada pada diri siswa. Hal lain pula siswa kurang diikutsertakan dalam berkomunikasi dan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran yang seharusnya dalam proses pembelajaran siswa diarahkan untuk berpikir, bekerja secara intelektual, dan menggunakan pengalaman serta pengetahuan yang dimilikinya secara optimal.

Untuk membantu siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran maka diperlukannya media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Media bisa dikatakan sebagai alat bantu atau pendukung yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk menunjang terciptanya tujuan pembelajaran (Budiarti, 2016). Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan minat, motivasi serta rangsangan aktivitas belajar, dan bahkan media pembelajaran akan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Lebih lanjut, media pembelajaran dapat membantu guru untuk dapat membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian ide yang semula bersifat abstrak akan berubah menjadi konkrit serta akan mudah dimengerti oleh siswa. Apabila media pembelajaran ini dapat di fungsikan dengan tepat serta profesional, maka proses pembelajaran akan dapat berlangsung secara efisien.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran ialah media video pembelajaran. Media video pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini ialah media video animasi. Video animasi merupakan sebuah video pembelajaran yang memadukan antara audio (suara) dengan visual (gambar). Gambar yang terdapat dalam video tersebut merupakan gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup yang mengakibatkan kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian

ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek. Oleh karena itu media video animasi diharapkan mampu meningkatkan minat serta motivasi dalam kegiatan membaca dan memahami isi dari sebuah bacaan.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti juga mengembangkan media video animasi dengan memadukan penggunaan strategi dalam proses pembelajaran. salah satu strategi yang digunakan ialah strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)*. Penerapan strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* dianggap paling efektif dikarenakan strategi ini menitikberatkan pada proses pemikiran tingkat tinggi. Strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* dipilih dan digunakan dalam penelitian karena diharapkan strategi ini dapat meningkatkan keterampilan membaca yang ada pada diri siswa dengan cara memfokuskan keterlibatan siswa terhadap teks bacaan karena siswa akan memprediksi dan membuktikannya ketika membaca.

Dengan adanya pengembangan media video animasi ini siswa akan lebih motivasi dalam kegiatan belajar khususnya dalam proses pembelajaran daring. Dengan demikian peneliti menggagas sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1.2.1. Rendahnya minat membaca pada siswa sehingga siswa sulit untuk memahami isi sebuah bacaan
- 1.2.2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa mengalami kebosanan dalam menerima pelajaran dari guru dalam proses pembelajaran daring.
- 1.2.3. Dalam melaksanakan pembelajaran daring, hanya berpatokan pada media gambar (visual) dan buku ajar.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka diperlukannya pembatasan masalah agar proses pemecahan masalah memperoleh hasil secara optimal. Dalam penelitian pengembangan ini menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia khususnya pada siswa kelas IV berupa media pembelajaran berbentuk video animasi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang inovatif.

Kelayakan dari produk media video animasi ini dapat diketahui dari review ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan pada uji coba perorangan. Dalam penelitian uji coba kelompok kecil maupun uji lapangan tidak dapat dilaksanakan dikarenakan situasi pandemi covid-19.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1. Bagaimana rancang bangun Media Video Animasi berorientasi Membaca Pemahaman dengan strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?

1.4.2. Bagaimana kelayakan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?

#### 1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.5.1. Untuk mengetahui rancang bangun Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

1.5.2. Untuk mengetahui kelayakan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi *Directed Reading Thinking Activity (DRTA)* Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

#### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

## 1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menjadi sarana untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif pada muatan Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan membaca khususnya membaca pemahaman melalui media video animasi dengan strategi *Directed Reading Thinking activity (DRTA)* sehingga tercipta pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai kalangan yaitu:

### a. Bagi siswa

Penggunaan media video animasi khususnya pada muatan Bahasa Indonesia diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan pemahaman membacanya dan siswa akan mendapatkan pengalaman baru dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman siswa yang semula abstrak akan berubah menjadi lebih konkret.

### b. Bagi Guru

Penggunaan media video animasi diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan yang positif sebagai alternatif dalam melaksanakan pembelajaran sehingga penyampaian materi dapat lebih mudah tersampaikan.

### c. Bagi sekolah

Kepala sekolah hendaknya menyediakan fasilitas bagi guru-guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

### 1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan produk yang dihasilkan ialah produk yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media video animasi yang digunakan oleh siswa dalam pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut.

- 1.7.1. Media video animasi yang dihasilkan berupa gambar yang semula diam menjadi bergerak terlihat seolah-olah gambar tersebut hidup serta dapat bergerak dan berkata
- 1.7.2. Desain yang digunakan pada media menggunakan variasi tata letak, pilihan warna, animasi bergambar, sehingga siswa akan memberikan pengalaman visual khusus dalam rangka pemahaman yang lebih mendalam
- 1.7.3. Media video animasi berorientasi membaca pemahaman ini memadukan unsur multimedia dalam pengembangannya seperti: teks, animasi, audio, dan visual.
- 1.7.4. Produk video animasi yang dikembangkan ini dapat diakses dengan menggunakan alat komunikasi yang disajikan bentuk kepingan CD dan juga bisa dibagikan melalui *link google drive* yang dapat digunakan siswa melalui *smartphone* maupun komputer/laptop. Video animasi ini juga dapat diakses siswa berulang kali.

### 1.8. Pentingnya Pengembangan

Pada proses pembelajaran di sekolah khususnya pada tingkat Sekolah Dasar (SD), tentunya siswa yang berada pada tingkat Sekolah Dasar (SD) ingin mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga dalam melaksanakan pembelajaran pihak sekolah maupun pendidik harus bisa memfasilitasi berbagai

sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan belajar sehingga pembelajaran tersebut menyenangkan namun memiliki makna bagi siswa sendiri. Merancang suatu media dalam pembelajaran sangatlah penting. Media tersebut dirancang untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini pengembangan media video animasi diharapkan mampu membangkitkan motivasi siswa serta dapat membentuk pemahaman siswa yang semula abstrak menjadi konkret melalui media video animasi. Selain itu media video animasi yang dirancang dengan tujuan untuk dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi yang dipelajari dan siswa juga dapat menggunakan media ini diluar sekolah.

### **1.9. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan antara lain sebagai berikut :

#### **a. Asumsi Pengembangan**

- 1.9.1. Media video animasi mampu membangkitkan semangat belajar siswa sehingga siswa memperoleh pengetahuannya mengenai isi dari sebuah bacaan yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
- 1.9.2. Media video animasi dapat menyajikan materi secara lebih konkrit/nyata karena dalam video animasi ini ditampilkan gambar figur seorang guru yang seolah-olah sedang menjelaskan suatu materi sehingga pembelajaran yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

## b. Keterbatasan Pengembangan

- 1.9.3. Pengembangan media dalam penelitian ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa Sekolah Dasar (SD) dengan materi yang digunakan terbatas pada muatan Bahasa Indonesia siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 1.9.4. Dalam penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk multimedia yang hasilnya berupa media video animasi bagi siswa kelas IV SD.

## 1.10. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah kata kunci yang digunakan. Untuk menghindari kesalahpahaman maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

### 1.10.1. Media video animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk gerakan. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek.

### 1.10.2. Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca yang menitikberatkan pada pemahaman isi bacaan sehingga siswa dapat mengetahui maksud atau makna yang tersirat dari bacaan tersebut sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

### 1.10.3. Strategi pembelajaran *Directed Reading Thinking activity (DRTA)*

Strategi *DRTA* merupakan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memfokuskan keterlibatan siswa dengan teks, karena siswa akan memprediksi dan membuktikannya dengan membaca. Hal tersebut menunjukkan bahwa strategi *Directed Reading Thinking activity (DRTA)* dapat digunakan sebagai salah satu usaha untuk memperbaiki rendahnya keterampilan membaca pada siswa.

### 1.10.4. Muatan Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan salah satu muatan pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan. salah satu tujuan dilaksanakannya pembelajaran Bahasa Indonesia pada pendidikan ialah untuk mengembangkan kemampuan siswa agar dapat berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar.

