

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting dalam pendidikan dan kehidupan manusia karena seseorang dapat mengungkapkan sebuah pemikiran, perasaan kepada seseorang sehingga seseorang tersebut dapat mengetahui maksud yang ingin disampaikan baik secara langsung maupun tidak langsung melalui keterampilan berbahasa (Lusita & Emidar, 2019:122). Dalam pelaksanaan pendidikan, setiap manusia harus melakukan interaksi dan komunikasi dengan manusia lainnya untuk menyampaikan maksud dan tujuannya.

Bahasa Indonesia memiliki empat aspek penting yang saling mempengaruhi seperti keterampilan mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca maupun menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang paling akhir dikuasai dibandingkan beberapa aspek lainnya adalah keterampilan menulis. Menulis merupakan suatu usaha untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan yang ada dalam diri seseorang melalui sebuah tulisan. (Iskandarwassid, dkk 2016:248). Seseorang dapat mengungkapkan gagasan agar dapat diketahui maksud dan tujuan tertentu dengan menggunakan berbagai unsur bahasa yang digunakan dalam menulis.

Menulis tidak dapat dipelajari secara langsung melainkan harus berlatih secara sistematis dan penuh disiplin dengan memahami beberapa penguasaan unsur kebahasaan maupun unsur yang ada di luar kebahasaan sehingga dapat menghasilkan tulisan yang runtut dan padu. (Iskandarwassid, dkk, 2016: 248). Artinya, seseorang tidak akan dapat terampil dalam menulis jika hanya menguasai beberapa aspek penting dalam berbahasa.

Pada kurikulum 2013 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), menulis merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ada di Sekolah Dasar. Peserta didik dituntut untuk dapat terampil dalam menulis dengan tujuan agar peserta didik dapat aktif dalam

mengungkapkan gagasan dalam suatu kerangka berpikir yang sistematis supaya dapat dipahami pada saat berkomunikasi secara tidak langsung dengan memperhatikan urutan, tanda baca maupun ejaan. (Indihadi, 2018: 17).

Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara langsung peneliti dengan salah satu pendidik kelas 3 MI Al-Ma'arif Sukomulyo. Pendidik menyatakan bahwa tulisan yang dihasilkan peserta didik masih menunjukkan adanya tulisan yang belum runtut, sehingga tulisan hanya sebuah paragraf yang pendek. Selain itu, tanda baca maupun ejaan yang digunakan peserta didik masih kurang diperhatikan dengan baik. Hal itu dikarenakan peserta didik kurang termotivasi dalam merangkai gagasan dalam bentuk tulisan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian dari peserta didik kurang dapat berkonsentrasi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang kondusif dan menyebabkan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung.

Pada dasarnya proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Proses komunikasi yang terjadi tidak selamanya berjalan dengan lancar, bahkan proses komunikasi dapat menimbulkan salah pengertian, ataupun salah konsep. Untuk itu, pendidik diharapkan mampu memberikan suatu alternatif pembelajaran bagi peserta didiknya agar dapat memahami konsep-konsep atau materi yang telah diajarkan serta memancing peserta didik untuk dapat antusias mengerjakan tugasnya tanpa ada paksaan.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan

kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk itu pendidik dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal seperti mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan dari pemaparan tersebut, peneliti berencana mengembangkan media video karena media yang diterapkan pendidik dalam proses pembelajaran hanya terbatas pada buku atau power point yang tidak mampu untuk menarik perhatian peserta didik. Selain itu juga pendidik belum pernah menggunakan video sebagai media pembelajaran pada materi menulis narasi meskipun terdapat sarana dan prasarana yang menunjang seperti LCD proyektor, *Soundsystem*, komputer atau laptop serta kemudahan bagi pendidik dalam mengoperasikan media tersebut untuk menunjang proses pembelajaran di MI Al-Ma'arif Sukomulyo.

Menurut Karta (2012: 33) video merupakan media dalam bentuk dimensi baru yang dapat menyampaikan informasi yang efektif sampai kehadiran peserta didik secara langsung. Hal tersebut dikarenakan karakteristik video yang dapat menyampaikan gambar dan suara yang menyertainya serta memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada peserta didik.

Kemajuan teknologi membuat media video mengalami banyak perkembangan. Apalagi dapat dilihat dari karakteristik peserta didik yang mudah bosan. Dalam hal ini, peneliti bermaksud mengembangkan video kegiatanku menggunakan tampilan animasi komik dengan isi konten yang menampilkan kegiatan sehari-hari yang telah disesuaikan dengan tujuan dan materi yang diajarkan. Menurut Martina (2018: 248) komik mempunyai sifat sederhana, dan jelas. Dengan memadukan antara efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu yang ditampilkan dalam proses pembelajaran.

Dengan kombinasi tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengeksplorasi informasi yang disampaikan melalui pengamatan secara tidak langsung karena konten yang dimuat pada video tersebut menampilkan kegiatan sehari-hari yang dapat dijadikan perantara dalam menyampaikan pesan edukasi dan menjadi sebuah penyegaran dalam perantara penyerapan informasi maupun pengetahuan bagi peserta didik. Dari penjabaran latar belakang yang telah dikemukakan di atas, peneliti akan melakukan kegiatan penelitian dengan judul *“Pengembangan Video Keegiatanku pada Materi Menulis Narasi di Sekolah Dasar”*.

#### B. Rumusan masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan video keegiatanku pada materi menulis narasi di MI Al-Ma'arif Sukomulyo?
2. Bagaimana hasil validasi pengembangan video keegiatanku pada materi menulis narasi di MI Al-Ma'arif Sukomulyo?
3. Bagaimana hasil validasi materi dalam pengembangan video keegiatanku pada materi menulis narasi di MI Al-Ma'arif Sukomulyo?
4. Bagaimana efektivitas pengembangan media video keegiatanku pada materi menulis narasi berdasarkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Ma'arif Sukomulyo?

#### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses dari pengembangan video keegiatanku pada materi menulis narasi di MI Al-Ma'arif Sukomulyo.
2. Untuk mengetahui hasil validasi pengembangan video keegiatanku pada materi menulis narasi di MI Al-Ma'arif Sukomulyo.
3. Untuk mengetahui hasil validasi materi dalam pengembangan video keegiatanku pada materi menulis narasi di MI Al-Ma'arif Sukomulyo.

4. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media video kegiatanku pada materi menulis narasi berdasarkan hasil belajar peserta didik di MI Al-Ma'arif Sukomulyo?

#### D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah dijabarkan dengan beberapa poin yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan lembaga dalam membuat kebijakan-kebijakan pelaksanaan program kerja sekolah sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah menjadi lebih baik terutama dalam pengadaan sarana dan prasarana sebagai penunjang proses pembelajaran.

2. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam meningkatkan proses pembelajaran dan memberikan pengalaman serta wawasan.

3. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan peserta didik untuk dapat terampil dalam menyampaikan gagasan secara tertulis dengan menggunakan video kegiatanku yang memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Hasil dari kegiatan ini diharapkan dapat dijadikan modal peneliti ketika terjun dalam kegiatan nyata sebagai upaya meningkatkan keprofesionalan pendidik serta menambah wawasan yang sebelumnya belum pernah diketahui oleh peneliti.

#### E. Batasan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang berkaitan dengan pengembangan video kegiatanku pada materi menulis narasi di Sekolah dasar. Terdapat beberapa batasan masalah agar dapat terhindar dari perbedaan penafsiran. Batasan masalah tersebut akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 di MI Al-Ma'arif Sukomulyo tahun pelajaran 2019-2020.
2. Materi yang digunakan adalah menulis narasi. Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah tema 8: Pramuka, subtema: Aku Suka Berpetualang, pembelajaran ke 2 dengan Kompetensi Dasar yang dikembangkan adalah 4.9 Menyajikan hasil identifikasi lambang/symbol (Rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang Negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif.
3. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti menggunakan lima tahapan yakni analisis (*Analysis*)/pra perencanaan, perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), Uji Coba (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

#### F. Definisi operasional

Definisi Operasional dalam penelitian ini dimaksudkan agar menghindari kesalahpahaman dalam memahami batasan masalah penelitian yang diuraikan, sehingga mudah dipahami. Definisi operasionalnya adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan video kegiatanku adalah suatu pengembangan media video dengan menggunakan animasi komik yang mempunyai sifat sederhana, dan jelas untuk menyampaikan informasi secara konkret dengan audio-visual (penglihatan dan pendengaran) yang berkesinambungan antara suara dan gambar yang menampilkan kegiatan sehari-hari yang ada di sekitar yang dapat menyampaikan pesan edukasi.
2. Keterampilan menulis narasi adalah salah satu kegiatan untuk dapat mengungkapkan gagasan, pikiran maupun perasaan yang dilakukan secara tidak langsung ke dalam bentuk tulisan yang menjadi rangkaian kata, kalimat, dan alinea dengan membahas suatu topik agar menjadi suatu karangan yang sederhana agar dapat menggambarkan suatu peristiwa pada suatu waktu.