

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dari sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pentingnya Bahasa Indonesia dipelajari oleh semua warga negara dengan tujuan untuk membekali keterampilan berbahasa Indonesia yang baik. Dalam kehidupan sehari-hari, bahasa memegang peranan penting dalam kegiatan berkomunikasi antar individu. Individu dapat berkomunikasi dengan individu lainnya melalui keterampilan berbahasa. Hal ini sesuai dengan pendapat Damayanti, (2020) bahwa Bahasa Indonesia penting diajarkan agar peserta didik mahir dalam berkomunikasi dengan individu lain, baik secara lisan maupun tulisan. Untuk bisa memiliki keterampilan berbahasa Indonesia yang baik maka perlu dipelajari empat aspek keterampilan berbahasa, meliputi menyimak, membaca, berbicara dan menulis, (Magdalena et al., 2021; Abidin, 2019 ; Taufina 2016).

Mengingat pentingnya peran empat keterampilan berbahasa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, maka perlu dikenalkan sejak anak belajar di sekolah dasar. Hal tersebut menjadi target yang harus dicapai dalam kurikulum sekolah dasar. Merujuk pada kurikulum merdeka, pada capaian umum (CP) dijelaskan bahwa peserta didik harus memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan tentang hal menarik di sekitarnya, menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, mampu mengungkapkan gagasan dalam kelompok dan memaparkan pendapat secara lisan dan tertulis serta mampu membaca dengan fasih dan lancar.

Keempat keterampilan berbahasa saling berkaitan dan mendukung antara satu dengan yang lainnya untuk mewujudkan berbahasa yang ideal. Dari empat keterampilan berbahasa tersebut, dalam perkembangan saat ini keterampilan membaca merupakan hal yang sedang hangat dikaji di tingkat dunia. Literasi membaca bahkan menjadi salah satu program pemerintah untuk diterapkan di sekolah, seperti adanya Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Abidin, (2017)

Silmi Awalyatun Nisa, 2023

***PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBANTUAN MEDIA VIDEO MOTION GRAFIK DAN VIDEO EKSPLANASI PADA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN CERITA FIKSI***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran membaca salah satunya adalah untuk memperoleh tingkat pemahaman yang cukup atas isi bacaan. Dengan melakukan kegiatan membaca, peserta didik akan mampu memperoleh informasi pada suatu bahan bacaan. Keberhasilan siswa pada kemampuan membaca dapat dinilai dari sejauh mana pemahamannya terhadap kandungan isi dari bahan bacaan yang telah dia baca. Karena pada kegiatan membaca dituntut kemampuan berpikir yang tinggi agar seseorang mengetahui kandungan makna pada sebuah bacaan. Menurut Pohan et al., (2019) pada saat proses pembelajaran di sekolah, setiap peserta didik diharapkan dapat melakukan kegiatan membaca dengan baik, serta tujuan fundamental membaca pada peserta didik yaitu untuk memperoleh informasi atau membentuk pemahaman bagi siswa.

Namun pada praktiknya dari hasil studi pendahuluan, peneliti menemukan permasalahan pada aspek membaca terutama membaca pemahaman. Di lapangan masih banyak siswa yang kesulitan dalam pelajaran membaca pemahaman. Siswa kesulitan ketika dihadapkan dengan teks bacaan terutama pada teks cerita fiksi. Masih banyak siswa yang belum mencapai ketentuan ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan pada pembelajaran membaca pemahaman. Jika siswa diinstruksikan untuk menuliskan sebuah informasi penting atau menuliskan unsur-unsur dari teks cerita fiksi tersebut, masih banyak siswa yang kebingungan dan selalu bertanya kepada gurunya. Kebanyakan siswa hanya membaca dari awal hingga akhir tanpa tahu apa pesan moral yang terkandung pada cerita fiksi yang sudah mereka baca. Pada proses pembelajaran, siswa seringkali menanyakan sesuatu yang sudah ada jawabannya pada teks cerita fiksi, bukti otentiknya terdapat pada jawaban siswa di soal yang sebagian besar jawabannya masih keliru. Hasil studi pendahuluan tersebut menunjukkan adanya masalah yang berkaitan dengan keterampilan membaca pemahaman siswa pada materi cerita fiksi.

Permasalahan tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Ayu et al., (2019) yang menyebutkan bahwa saat pembelajaran di kelas apabila siswa disajikan pertanyaan dalam menanggapi teks bacaan, seringkali antara pertanyaan dan jawaban tidak sesuai dengan isi teks bacaan serta siswa kesulitan membuat kesimpulan berdasarkan teks yang dibacanya. Selain itu pada penelitian yang dilakukan (L. Fitriani & Nurjamaludin, 2020) terdapat permasalahan bahwa ketika

guru membahas suatu cerita fiksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa merasa kesulitan dalam memahami unsur-unsur yang ada pada cerita fiksi, dan diperoleh persentase siswa yang mencapai KKM 70 dari 25 siswa yaitu 40% dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 60%.

Penyebab rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa pada materi cerita fiksi menurut peneliti disebabkan oleh dua faktor penyebab. Pertama, faktor dari diri siswa yaitu rendahnya kemauan untuk membaca. Hal tersebut sesuai dengan hasil survei yang dilakukan PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study), Indonesia berada pada Level 41 dari 45 peserta PIRLS dengan skor 405. Hal ini dapat dikatakan bahwa di Indonesia kegiatan membaca belum tumbuh sebagai kebiasaan yang ditanamkan pada kehidupan masyarakat sehari-hari, jika bukan dalam dunia pendidikan yang mengharuskan anak selalu melakukan kegiatan membaca. Rasa malas siswa untuk membaca membuatnya tidak sungguh-sungguh dan tidak fokus dalam membaca. Bahan bacaan yang dikemas kurang menantang dan kreatif sehingga membuat siswa merasa jenuh dengan kegiatan membaca pemahaman. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan (Afni et al., 2020) bahwa kurangnya kemampuan membaca pemahaman pada siswa disebabkan karena rendahnya literasi membaca dan kurangnya pengembangan media dalam pembelajaran membaca membuat siswa merasa pembelajaran membaca tidak menarik dan membuat bosan.

Faktor kedua, ditinjau dari aspek guru sebagai pengajar yang dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, baik peneliti maupun guru pada umumnya belum menggunakan media yang bervariasi. Tanpa menggunakan media yang bervariasi pembelajaran bahasa kurang interaktif, karena media merupakan komponen pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan (Afni et al., 2020) pembelajaran bahasa pada hakikatnya harus menciptakan proses pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, serta menantang. Hal ini dapat membantu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian siswa sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikis siswa.

Dari kedua faktor penyebab tersebut, yang menjadi ketertarikan peneliti adalah penggunaan media pembelajaran yang belum dikembangkan dan belum digunakan oleh guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan membaca pemahaman cerita fiksi. Seiring dengan kemajuan teknologi, guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi informasi untuk proses pembelajaran sebagaimana tercantum pada empat kompetensi guru di dalam permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 bahwa kompetensi pedagogik guru nomor 5 adalah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik.

Dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) guru harus mengembangkan media pembelajaran yang berbasis TIK. (Sa'ud & Sumantri, n.d. 2019) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa teknologi memiliki peran penting sebagai media penunjang sistem kurikulum sekolah dan diharapkan dapat memicu dan meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi diyakini dapat memberikan dampak positif bagi siswa. Menurut Dinas Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia, kemajuan teknologi dapat menjadi penunjang kegiatan belajar serta dapat memicu kreativitas siswa karena banyak menggunakan beragam media yang berbasis teknologi, Dinkominfo dalam (Dewi et al., 2022). Media pembelajaran berbasis teknologi beragam jenisnya, meliputi media powerpoint interaktif, video animasi atau video motion graphic, video eksplanasi, infografis, podcast, Augmented Reality, serta media Virtual Reality. Diantara ragam jenis media berbasis teknologi yang telah disebutkan tersebut menurut pertimbangan peneliti media video motion grafik dan video eksplanasi dianggap cocok untuk mengatasi permasalahan tentang membaca pemahaman cerita fiksi. Merujuk pada penelitian yang dilakukan Sa'adah et al., (2017) bahwa media pembelajaran berbentuk video motion graphic dapat membuat siswa lebih tertarik, memudahkan siswa dalam belajar, serta dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Video motion graphic juga tidak hanya berisi mengenai simbol dan grafik, tetapi dapat digabungkan dengan penggunaan audio, narasi, musik, tipografi, serta foto atau gambar, sehingga video yang dihasilkan terlihat sangat menarik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa dapat diupayakan pada perbaikan kualitas media pembelajaran yang digunakan para proses pembelajaran. Karena

pada dasarnya, terdapat dua unsur penting dalam proses belajar mengajar yang diantaranya yaitu metode mengajar dan media pembelajaran sebagai media interaksi, rekreasi serta berkreasi peserta didik (Surasmi, 2016) ; Pratiwi, (2017).

Saat ini sudah banyak media pembelajaran buku digital yang dikembangkan untuk keterampilan membaca. Beberapa diantaranya seperti penelitian yang dilakukan Danaei, D. yang mengembangkan perpaduan buku cetak dan augmented reality (AR) (Danaei et al., 2020)(Tobar-Muñoz et al., 2017). Lauricella & Ihmeideh yang mengembangkan buku elektronik (Ihmeideh, 2014)(Lauricella et al., 2014), buku cerita interaktif yang dikembangkan oleh Zipke dan Richter (Zipke, 2017)(Richter & Courage, 2017), multimedia story application yang dikembangkan oleh Zhou&Yadav (Zhou & Yadav, 2017), buku cerita animasi bergerak(Takacs & Bus, 2016), buku cerita dengan fitur media interaktif(Takacs et al., 2015). Buku-buku tersebut dirancang untuk memfasilitasi membaca dengan menambahkan konten multimedia dan ada kecenderungan besar terhadap teknologi saat ini serta diyakini mampu memfasilitasi pembelajaran membaca pemahaman anak sekolah dasar.

Mengingat pentingnya media dalam pembelajaran dan beradaptasi terhadap perkembangan TIK pada abad 21 ini, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk produk buku digital berbantuan media video motion graphic dan video eksplanasi pada pembelajaran membaca pemahaman cerita fiksi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana rancangan media buku digital berbantuan media motion grafik dan video eksplanasi pada pembelajaran membaca pemahaman cerita fiksi kelas IV SD?
2. Bagaimana langkah pengembangan buku digital berbantuan media motion grafik dan video eksplanasi pada pembelajaran membaca pemahaman cerita fiksi kelas IV SD?

3. Bagaimana hasil uji validasi media buku digital berbantuan media motion grafik dan video eksplanasi pada pembelajaran membaca pemahaman cerita fiksi kelas IV SD?
4. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap produk buku digital berbantuan media motion grafik dan video eksplanasi?
5. Bagaimana dampak media buku digital berbantuan video motion grafik dan video eksplanasi terhadap kemampuan membaca pemahaman cerita fiksi siswa kelas IV SD?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Pada penelitian ini, tujuan penelitian memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini yaitu untuk merancang dan menciptakan media buku digital berbantuan media motion grafik dan video eksplanasi pada pembelajaran membaca pemahaman cerita fiksi kelas IV SD. Adapun tujuan khusus penelitian ini, yaitu.

1. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media buku digital dalam pembelajaran membaca pemahaman cerita fiksi kelas IV SD.
2. Mendeskripsikan langkah pengembangan buku digital berbantuan media motion grafik dan video eksplanasi pada pembelajaran membaca pemahaman cerita fiksi kelas IV SD.
3. Memverifikasi hasil uji kelayakan media buku digital dalam pembelajaran membaca pemahaman cerita fiksi kelas IV SD.
4. Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap produk buku digital berbantuan media motion grafik dan video eksplanasi cerita fiksi kelas IV SD.
5. Menganalisis dampak media buku digital berbantuan video motion grafik dan video eksplanasi terhadap kemampuan membaca pemahaman cerita fiksi siswa kelas IV SD

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkaitan dengan pendidikan. Adapun manfaat lain dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Silmi Awalyatun Nisa, 2023

**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL BERBANTUAN MEDIA VIDEO MOTION GRAFIK DAN VIDEO EKSPANASI PADA PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN CERITA FIKSI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap teori pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis TIK.

## 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa: terbantu untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dengan adanya buku digital berbantuan media motion grafik dan video eksplanasi pada pembelajaran membaca pemahaman.
- b. Guru: terbantu untuk memperoleh pengalaman membuat dan menggunakan buku digital berbantuan media motion grafik dan video eksplanasi pada pembelajaran membaca pemahaman.
- c. Sekolah: terbantu untuk memiliki buku digital berbantuan media motion grafik dan video eksplanasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan meningkatkan keterampilan membaca pemahaman cerita fiksi siswa kelas IV.
- d. Peneliti: penelitian ini sebagai refleksi peneliti dalam mengembangkan media serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat melalui pengembangan media buku digital.

### 1.5 Struktur Organisasi Tesis

BAB 1 Latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis semuanya tercakup dalam kerangka bab ini. Latar belakang penelitian, pembenaran yang signifikan untuk perlunya menyelidiki masalah yang diteliti, atau perbedaan antara realitas lapangan dan teori yang digunakan saat ini, semuanya dinyatakan di bagian latar belakang penelitian. Rumusan masalah penelitian meliputi pertanyaan umum tentang masalah yang diteliti. Jumlah pertanyaan pada rumusan masalah penelitian didasarkan pada jenis dan kompleksitas penelitian yang dilakukan, dengan tetap memperhatikan urutan logis dan penempatan pertanyaan. Bagian tujuan penelitian yang menguraikan tujuan penelitian dan menjawab semua pertanyaan rumusan masalah umum dan khusus. Manfaat penelitian memberikan rangkuman nilai tambahan atau kontribusi yang dapat dihasilkan oleh temuan penelitian, baik dari segi manfaat teoretis, manfaat yuridis dan manfaat praktis. Struktur Organisasi Penelitian, sistematika yang menjelaskan isi dari setiap bab.

BAB II Kajian Pustaka, merupakan suatu kumpulan rujukan teori dengan menentukan kedalaman dan ruang lingkup fitur yang ditetapkan. Dengan mengutip sumber, temuan studi dengan secara mendalam melalui penjelasan teori. Kemajuan terbaru dalam sains ditunjukkan melalui pemeriksaan sitasi. Selain itu, kerangka berpikir dijelaskan dalam bab ini. Kerangka berpikir adalah bagan konsep yang peneliti pilih sebagai konsep untuk mengatasi berbagai kesulitan yang telah diidentifikasi peneliti.

BAB III Metodologi Penelitian, Bab ini mencakup desain penelitian, tahapan penelitian, partisipan, tempat penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data. Taktik, metodologi, dan desain yang digunakan peneliti termasuk dalam desain penelitian. Tahapan proses penelitian meliputi keterlibatan partisipan yang membantu penelitian, seperti validator dan responden, serta lokasi penelitian. Alat pengukur yang dikenal sebagai instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data untuk penelitian. Analisis data merupakan tahapan dalam mengolah data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, merupakan penjelasan desain produksi media, hasil validasi ahli, hasil tes keterampilan membaca pemahaman dan tanggapan responden serta dampak produk terhadap kemampuan membaca pemahaman cerita fiksi.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini merangkum temuan penelitian dan menarik kesimpulan penelitian serta memuat dampak atau implikasi yang didapat dari penelitian dan rekomendasi bagi penelitian lebih lanjut.