

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses belajar merupakan usaha manusia untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Aktivitas ini dimulai sejak usia dini dan berlangsung sepanjang hayat. Pengetahuan dapat diperoleh siapa pun, kapan pun, dan di mana pun, salah satunya melalui jalur formal seperti sekolah. Lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam menyediakan layanan pembelajaran yang berkualitas, baik melalui sistem formal maupun informal. Melalui pembelajaran di sekolah, siswa dapat mengakses berbagai materi ajar, termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang berperan besar dalam meningkatkan keterampilan berpikir, berkomunikasi, dan memahami nilai-nilai kehidupan. Pembelajaran bahasa merupakan sesuatu yang dapat digunakan oleh individu untuk berinteraksi, berkomunikasi, menyampaikan gagasannya kepada individu lainnya baik secara kelompok ataupun perorangan.

Keterampilan memirsa muncul dari kemajuan teknologi yang pesat, yang memungkinkan masyarakat beradaptasi dengan keadaan yang terus berkembang. Hal ini memerlukan pemanfaatan teknologi melalui sistem visual dan pendengaran. Keterampilan melihat dikategorikan ke dalam enam tingkat atau fase, sebagaimana dijelaskan oleh Huri et al., (2021) adalah tahap utama atau awal di mana interaksi memberikan makna pada teks multimoda seperti ekspresi wajah, warna, dan gambar. Fase kedua, atau fase awal, terjadi ketika siswa dapat memahami dan bereaksi terhadap teks multimoda yang diharapkan. Fase ketiga, yang dikenal sebagai fase eksplorasi, terjadi ketika siswa mampu menggabungkan strategi untuk mengenali, memahami, dan menafsirkan isi, tujuan, dan struktur teks multimoda. Fase keempat, yang dikenal sebagai fase konsolidasi, terjadi ketika siswa dapat menggabungkan strategi untuk menganalisis teks multimoda dengan cara yang lebih kompleks.

Pada titik ini, siswa menyadari bahwa konteks, tujuan, dan audiens dibentuk oleh teks multimoda. Fase kelima, atau fase lanjutan, terjadi ketika siswa memiliki pola pikir kritis mengenai teks multimoda dan menyadari bahwa teks-teks ini dibuat dengan maksud tertentu yang dapat menyampaikan makna yang mencerminkan pandangan kelompok atau ideologi tertentu. Fase keenam, yang dikenal sebagai fase tindak lanjut, terjadi ketika siswa mampu menilai teks multimoda melalui analisis terstruktur melalui argumen dan memahami hubungan antar teks. Penelitian yang telah dilakukan oleh Zyam et al., (2022) menggambarkan bahwa belajar menjadi menarik dan menyenangkan melalui penggunaan teks multimodal bagi siswa, karena mereka dapat menyelidiki dan merenungkan pentingnya memahami teks multimoda.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di salah satu sekolah dasar daerah Kabupaten Bandung. Ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyimpulkan pesan moral, karena siswa masih terpaku pada urutan kejadian dalam sebuah cerita narasi tanpa interpretasi atau memahami makna tersembunyi. Mereka hanya dapat menjelaskan apa yang terjadi, namun belum dapat menarik nilai moral dari tindakan tokoh pada sebuah cerita narasi. Pada dasarnya menyimpulkan pesan moral dalam sebuah cerita narasi menuntut siswa untuk mampu menghubungkan tindakan tokoh, konflik, dan penyelesaian peristiwa cerita dengan nilai-nilai kehidupan seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja keras. Maka dari itu, akan dilakukan pengembangan media ajar REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi), media ajar berbasis *web* ini akan terprogram untuk memeriksa dan mengkoreksi otomatis jawaban siswa dalam menyimpulkan pesan moral, sehingga diharapkan media ajar ini dapat mempermudah dan membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral cerita narasi. Bukan hanya memeriksa dan mengkoreksi jawaban siswa benar atau salah, namun media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis *web* ini juga akan secara otomatis memberikan penjelasan, umpan balik, arahan atau kata kunci kepada siswa yang belum dapat menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi.

Media merupakan suatu sarana bagi guru atau pengajar untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran, sehingga materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media yaitu suatu sarana yang dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan, sikap, ataupun keterampilannya baik berupa kejadian, manusia, ataupun materi pembelajaran Maghfiroh et al., (2021). Dalam pemanfaatan kemajuan teknologi, media yang dibuat menarik bagi anak dalam menyimpulkan pesan moral cerita narasi yaitu aplikasi koreksi atau pemeriksa otomatis jawaban untuk menyelesaikan permasalahan siswa. Aplikasi CEBAN berbasis *Android* yang memanfaatkan teknologi untuk *handwriting text recognition* untuk membantu guru dalam mengoreksi jawaban siswa yang dikirimkan dalam bentuk foto. Aplikasi koreksi otomatis memiliki sistem penilaian yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan, dan mampu mencetak laporan dengan cepat dan sederhana Dmr et al., (2014). Video animasi yang terdapat pada media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) merupakan media yang sangat baik, dikarenakan cara belajar siswa yang berbeda-beda (audio, visual, audio-visual) dapat terfasilitasi. Menggunakan media video animasi sangat efektif dalam memfasilitasi perkembangan kognitif siswa.

Penggunaan media ajar yang dapat mengoreksi otomatis dalam pembelajaran telah efektif untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Video animasi yang tersaji pada media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis *web* ini juga menyajikan cerita secara visual dan auditori, sehingga membantu siswa untuk menghubungkan peristiwa dalam cerita narasi dengan nilai-nilai kehidupan sehari-hari. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Prihartini et al., (2024) penggunaan film animasi seperti “Nussa dan Rara” dapat membantu pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter, karena visualisasi yang menarik dan memudahkan siswa dalam memahami pesan moral yang disampaikan. Selain itu, video animasi dapat membantu motivasi belajar siswa, sama halnya dengan penelitian oleh Afrilia et al., (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi mampu membantu siswa lebih

semangat dalam belajar, karena penyajian yang menarik dan interaktif. Media video animasi ini dirancang dengan alur cerita yang jelas, karakter yang memiliki konflik dan penyelesaian, serta penggunaan visual dan audio yang mendukung. Unsur-unsur tersebut membantu siswa mengenali nilai-nilai moral secara kontekstual. Melalui tindakan tokoh utama dan konsekuensinya, siswa dapat melihat perilaku yang baik dan buruk. Selain itu, ekspresi wajah setiap karakter, dialog, dan narasi juga memperkuat penyampaian pesan moral, sehingga membuat siswa tidak hanya memahami jalan cerita berdasarkan kejadian nya saja namun juga mampu menyimpulkan pesan moral dengan tepat.

Berdasarkan pembahasan di atas maka penelitian ini akan dilaksanakan dengan judul “Pengembangan Media REKTISANMORI Pada Materi Pesan Moral Cerita Narasi Di Kelas V”. Melalui penelitian ini, akan dihasilkan suatu produk berupa media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) berbasis *web* untuk membantu dan mempermudah siswa dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi. Perbedaan media ajar koreksi otomatis dalam penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu terletak pada video animasi dan fitur langkah-langkah dalam menyimpulkan pesan moral yang dapat membantu siswa secara mudah dalam menyimpulkan pesan moral. Dimulai dari 1) langkah pertama, tuliskan peristiwa penting dalam cerita; 2) langkah kedua, jelaskan perubahan yang terjadi pada tokoh utama; 3) langkah ketiga, apa makna tersirat dari cerita; 4) langkah keempat, apa konflik yang terjadi dan bagaimana diselesaikan; 5) langkah kelima, apa pelajaran yang bisa kamu ambil dari cerita ini; dan langkah keenam, tuliskan pesan moral yang kamu simpulkan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu mengenai mengembangkan media REKTISANMORI (Koreksi Otomatis Pesan Moral Cerita Narasi) dalam membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral cerita narasi.

Adapun masalah yang teridentifikasi berdasarkan latar belakang masalah yang secara khusus mengacu pada desain penelitian ADDIE adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana desain rancangan pengembangan media REKTISANMORI dalam membantu siswa untuk menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi.
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan media REKTISANMORI dalam membantu siswa untuk menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi.
- 1.2.3 Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media REKTISANMORI dalam membantu siswa untuk menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Pada penelitian ini, diperlukan adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap suatu masalah yang akan diteliti sehingga dapat dilaksanakan secara terarah dalam mencari data sampai langkah pemecahan masalahnya. Berdasarkan rumusan masalah di atas menghasilkan sebuah tujuan yang disusun sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui desain pengembangan media REKTISANMORI dalam membantu siswa untuk menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kelayakan media REKTISANMORI dalam membantu siswa untuk menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi.

### 1.3.3 Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media

REKTISANMORI dalam membantu siswa untuk menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini akan menambah kajian berupa karya ilmiah mengenai media ajar dalam pengembangan media koreksi otomatis berbasis *web* pesan moral untuk membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi dengan tepat.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat dijadikan sarana untuk mengimplementasikan pengetahuan yang sudah diperoleh melalui pengembangan media koreksi otomatis berbasis *web* pesan moral untuk membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi dengan tepat.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini akan membantu guru di sekolah sasaran untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media ajar yang lebih bervariasi bagi anak yaitu melalui media koreksi otomatis berbasis *website*, sehingga tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat terwujud.

#### c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat mempermudah siswa di sekolah sasaran untuk membantu siswa dalam menyimpulkan pesan moral pada sebuah cerita narasi dengan cara yang menyenangkan, sehingga

memperoleh suatu pengalaman yang bermakna dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan membantu sekolah secara langsung dan tidak langsung telah melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan tuntutan pada era digital saat ini. Hal tersebut juga menjadi langkah awal untuk terus melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi dengan melihat peluang yang ada.

e. Bagi Penulis Lainnya

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi ataupun sumber rujukan untuk penulis lainnya dalam menciptakan sebuah media ajar yang lebih menarik, baik itu secara konsentrasi yang sama dengan penulis ataupun konsentrasi yang berbeda dengan penulis.

## **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Berikut ini merupakan ruang lingkup penelitian dari skripsi yang telah dibuat penulis yang terdiri dari lima bab dengan mengacu pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2024, yaitu sebagai berikut:

### **1.5.1 BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah penelitian yang akan dilaksanakan, seperti alasan dilaksanakannya penelitian pengembangan media REKTISANMORI, rumusan masalah penelitian yang disajikan dalam bentuk pertanyaan yang disesuaikan dengan desain penelitian yang digunakan dan berhubungan dengan kebutuhan dalam pengembangan media REKTISANMORI, tujuan penelitian yang dilaksanakan dan telah disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah dibuat, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, dan juga struktur organisasi skripsi.

### **1.5.2 BAB II Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi mengenai kajian-kajian pustaka dari berbagai sumber yang relevan dengan topik penelitian yaitu media pembelajaran, media pembelajaran berbasis *web*, *google sites*, teks narasi, dan nilai moral. Bab ini juga berisikan kerangka berpikir mengenai penelitian yang telah dilaksanakan, serta penelitian relevan yang telah dijadikan landasan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian.

#### 1.5.3 BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi mengenai metode penelitian yang telah digunakan oleh penulis termasuk tahapan penelitian dengan mengikuti desain penelitian yang digunakan, yaitu metode R&D (*Research and Development*) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), prosedur penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.

#### 1.5.4 BAB IV Hasil Penelitian

Bab ini berisi mengenai temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Data yang tersaji berasal dari instrumen penelitian yang kemudian dianalisis untuk memecahkan permasalahan penelitian. Selain itu, bagian pembahasan menghubungkan hasil riset dengan teori-teori yang mendukung temuan tersebut.

#### 1.5.5 BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisi mengenai simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan penelitian. Saran tersebut ditunjukkan bagi berbagai pihak yang berkaitan, seperti sekolah dan penulis selanjutnya.