

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting, karena pada jenjang ini pembelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan secara terarah dan terencana. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa secara efektif, baik dalam bentuk lisan ataupun tulisan. Pembelajaran bahasa Indonesia tidak akan terlepas dari mempelajari kosakata. Pembelajaran dan penguasaan kosakata merupakan hal yang penting dalam keterampilan berbahasa. Jika siswa kurang menguasai kosakata, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai karena semakin semakin banyak kosakata yang dimiliki oleh siswa, maka ia semakin terampil dalam berbahasa. Pembelajaran kosakata bahasa Indonesia dapat dilaksanakan secara efektif jika guru dapat mengajarkannya dengan kualitas pengembangan pembelajaran yang baik yang akhirnya akan mempengaruhi penguasaan kosakata siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat bahwa penguasaan kosakata merupakan suatu syarat agar siswa memiliki keterampilan berbahasa yang baik, yaitu dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Hardian, dkk, 2016, hlm. 79).

Prayitno (2013) berpendapat bahwa pada pembelajaran pendidikan abad ke-21 ini, siswa dituntut untuk mampu berkomunikasi efektif baik secara lisan maupun tulisan, salah satunya yaitu siswa harus mampu untuk mengungkapkan pemikiran atau gagasan secara jelas dan efektif. Hal tersebut dapat diartikan bahwa siswa harus memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Keterampilan berbahasa dalam bentuk komunikasi memerlukan adanya penguasaan kosakata. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, tidak akan terlepas dari adanya pembelajaran kosakata bahasa Indonesia karena dengan mempelajari kosakata seorang individu akan mampu meningkatkan kemampuan berbahasa dengan baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Tarigan (dalam Anjarwati, 216, hlm. 12) yang mengemukakan bahwa kuantitas dan kualitas kosakata yang dimiliki oleh seseorang dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa. Pembelajaran kosakata dapat

dilakukan dengan berbagai macam cara, diantaranya dengan membaca mendengarkan dan menonton. Pembelajaran kosakata sangat diperlukan oleh siswa karena semakin banyak kosakata yang dikuasai oleh siswa maka siswa akan semakin mudah dalam menyampaikan dan menerima informasi.

Pada saat ini, kenyataan menunjukkan bahwa perhatian terhadap pentingnya pembelajaran kosakata ini masih kurang diberikan. Menurut Yuharto (dalam Widiyanto, 2018, hlm. 21) melalui observasi awal dan wawancara dengan beberapa siswa dan guru bahasa Indonesia di salah satu sekolah ditemukan bahwa secara umum siswa mengalami kesulitan dalam menerima dan mengungkapkan gagasan, ide, pikiran, dan perasaan, baik melalui lisan maupun tulisan dalam bahasa Indonesia karena kosakata siswa yang terbatas dan juga dilihat dari hasil belajar siswa hanya 25% dari 40 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, pembendaharaan penguasaan siswa terhadap makna kosakata melalui pembacaan teks cerita menunjukkan bahwa penguasaan siswa masih kurang dan kemampuan penggunaan kosakata dalam keterampilan menulis pun masih kurang karena hal tersebut sangat berkaitan dengan penguasaan kosakata yang masih kurang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II yang dilakukan pada tanggal 19 Februari 2020 di salah satu sekolah dasar negeri di kota Bandung, menyatakan bahwa pembendaharaan kosakata di kelas II masih kurang. Salah satunya yaitu kesulitan dalam berbicara dan menulis yang disebabkan oleh kurangnya pembendaharaan kosakata yang dikuasai oleh siswa, hal tersebut dapat terlihat ketika siswa mendapatkan pertanyaan yang berkaitan dengan kosakata tentang lingkungan, siswa masih sulit untuk memahaminya. Siswa masih sulit untuk mengartikan kata-kata tertentu karena siswa tidak memiliki konsep terhadap kata-kata tersebut. Siswa juga masih kesulitan ketika harus mengelompokkan kata-kata berdasarkan kategori kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Kondisi-kondisi tersebut akan sangat berpengaruh pada keterampilan berbahasa siswa, baik itu dalam keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Pembendaharaan kosakata atau penguasaan kosakata yang dimiliki oleh siswa juga akan berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam setiap mata pelajaran. Kurangnya pembendaharaan kosakata yang dimiliki oleh siswa disebabkan oleh

kurangnya penggunaan kosakata dalam kegiatan berkomunikasi. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan saat ini masih konvensional, di mana pengemasan proses pembelajaran yang kurang aktif dan menarik dapat mempengaruhi pembendaharaan kosakata yang dimiliki oleh siswa. Sesuai yang dikemukakan oleh Salam (dalam Hardian, dkk, 2016, hlm. 81) bahwa dalam mengembangkan kosakata, seorang penulis atau siswa dapat menempuh berbagai cara, diantaranya yaitu menyelidiki pembendaharaan kata melalui *band-recorder*, memperhatikan pembendaharaan kata yang didapatkan oleh orang lain, membaca buku yang bermutu guna memperoleh kosakata, mendengarkan pidato dari beberapa orang yang ahli, melatih penggunaan kata-kata sinonim, dan mempertinggi frekuensi berbicara atau menulis.

Pada saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa kondisi proses pembelajaran di sekolah dasar lebih didominasi oleh metode ceramah, di mana guru hanya menjelaskan setiap materi pembelajaran di depan kelas, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan sangat membosankan, kurang menarik, dan kurangnya interaksi antara guru dengan siswa. Pembelajaran yang dilakukan yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa menjadi pasif karena potensi diri siswa tidak dikembangkan yang kemudian akan berdampak pada penguasaan kosakata siswa dan rendahnya hasil belajar yang dicapai. Pembelajaran kosakata yang dilakukan saat ini di sekolah, masih dilakukan dengan pembelajaran yang tidak langsung yaitu hanya dengan menggunakan metode kegiatan membaca teks. Metode yang digunakan ini masih dilakukan dengan anggapan bahwa secara tidak langsung siswa dapat mempelajari beberapa kata baru dengan membaca sebuah teks. Selain itu, setelah siswa membaca teks, siswa menuliskan beberapa kata yang tidak siswa pahami kemudian diberikan waktu untuk membahasnya secara bersama-sama sehingga hanya beberapa siswa saja yang bertanya sedangkan siswa yang lain hanya mencatat apa saja yang telah dibahas. Penggunaan metode seperti itu masih dirasa kurang efektif dimana kemampuan setiap siswa dalam memahami kosakata itu sangatlah berbeda.

Proses pembelajaran tidak akan terlepas dari peran seorang guru. Guru merupakan seorang inspirator dan motivator siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Ketika melaksanakan tugasnya, memerlukan keahlian khusus untuk

menjadi seorang guru. terdapat empat kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005, diantaranya yaitu kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial. Pada abad ke-21, ilmu pengetahuan berkembang sangat luar biasa dalam segala bidang, salah satunya dalam bidang ICT (*Information and Communication Technology*). Perubahan tersebut dapat dirasakan dalam dunia pendidikan. Tantangan guru pada saat ini, yaitu mengajar untuk pembelajaran aktif (*teaching for active learning*) serta mengajar dan teknologi (*teaching and technology*), di mana guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan serta dengan menggunakan pemanfaatan teknologi. Sehingga guru dituntut untuk mampu mengembangkan kreativitas baik itu dalam *hard-skills* maupun *soft-skills* yang dimiliki. Aplikasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan dapat berupa perangkat lunak pengajaran yang memberikan fasilitas kepada siswa untuk belajar. Penggunaan perangkat lunak teknologi informasi dalam proses pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi, memberi fasilitas belajar aktif, serta memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*).

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran dan wawancara terhadap guru kelas II yang telah dilakukan, menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan belum pernah menggunakan media pembelajaran yang kreatif atau media yang berbasis teknologi serta guru juga tidak terlalu mengetahui apa itu multimedia interaktif. Guru hanya menggunakan buku tema dan benda-benda yang tersedia di dalam kelas saja untuk membantu proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif pun menjadi salah satu alasan yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam melakukan proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dijadikan salah satu pemecahan masalah dan dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi dalam pendidikan. Selain dituntut untuk dapat menggunakan media dengan teknologi informasi dan komunikasi, guru juga dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran agar lebih kreatif dalam menyampaikan materi yang sedang diajarkan kepada para siswa. Menurut Rusman (2008, hlm. 95) mengemukakan bahwa kualitas belajar peserta didik dapat

meningkat dengan menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian British Association for Vedic Astrology (BAVA) di Amerika Serikat yang menyatakan bahwa bila seorang guru atau tenaga pendidik yang mengajar hanya menggunakan verbal simbol materi, maka materi yang terserap hanya 13% saja dan itupun tidak akan bertahan lama, sedangkan yang menggunakan multimedia bisa mencapai 64% sampai 84% dan akan bertahan lebih lama.

Penggunaan multimedia interaktif pada kegiatan pembelajaran akan mengurangi metode ceramah karena menggunakan berbagai jenis media yang membuat pembelajaran lebih efektif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran, dan lebih memotivasi siswa untuk belajar. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang mengemukakan bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, dengan mengembangkan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena di dalamnya terdapat pengembangan bahan ajar dengan desain yang menarik sesuai karakteristik siswa (Izza, 2017, hlm. 92).

Kelebihan dari penelitian ini yaitu dalam mengembangkan multimedia interaktif ini memiliki kekhasan atau keunggulan yang terdapat dalam pengembangan desain dan konten materi dalam multimedia interaktif ini. Di dalam multimedia interaktif ini siswa dapat mempelajari kosakata dengan strategi yang berfokus pada kosakata dengan menggunakan model *frayer* atau dengan cara mengajarkan kata-kata baru untuk konsep baru dan berfokus pada topik. Siswa akan memahami kosakata dan konsep dari kata itu sendiri kemudian siswa mendapatkan informasi dengan cara memberikan contoh dan bukan contoh. Materi-materi dan strategi tersebut dikemas semenarik mungkin dalam multimedia interaktif ini yang terdiri dari beberapa teks cerita, video, gambar, audio, dan beberapa soal tes untuk mengevaluasi capaian materi yang telah dipahami oleh siswa. Dalam pembelajaran dengan menggunakan teks dan video di multimedia interaktif ini, siswa diberikan fasilitas untuk mencari kata-kata yang masih kurang dipahami dalam kolom yang telah disediakan, kemudian materi tentang kata tersebut akan ditampilkan penjelasannya dengan bantuan gambar. Multimedia interaktif ini juga dapat

digunakan untuk melatih keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keunggulan dalam pengembangan desain ini salah satunya terdapat pada pemilihan nama dari multimedia interaktif ini yaitu multimedia interaktif “*STUNESS*”. Kata “*STUNESS*” ini berasal dari kata “*Study with Happiness*” yang memiliki arti belajar dengan menyenangkan atau dapat diartikan bahwa siswa akan belajar dengan sistem yang lebih menyenangkan sehingga siswa akan lebih aktif dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran. Pemilihan nama “*STUNESS*” untuk multimedia interaktif yang dikembangkan ini berangkat dari persoalan-persoalan yang telah peneliti paparkan sebelumnya. Selain itu, pemilihan nama tersebut juga merujuk pada pengertian pembelajaran menyenangkan yaitu menciptakan pembelajaran tersebut dengan sedemikian rupa sehingga siswa menjadi tidak jenuh ketika belajar karena proses pembelajaran dikemas secara aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan dan bermakna. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Supriadi (dalam Salirawati, 2012) yang menyatakan bahwa hasil penelitian dunia yang diadakan UNESCO, menunjukkan hasil bahwa sebagian besar siswa menginginkan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif “*STUNESS*” untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia di Kelas II Sekolah Dasar”. Dengan penelitian dan pengembangan pada media ini, diharapkan media ini dapat memfasilitasi siswa dalam mempelajari berbagai konsep materi pembelajaran dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah umum penelitian ini adalah “Bagaimanakah bentuk multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar?”.

Agar penelitian lebih terfokus, maka permasalahan tersebut diuraikan ke dalam rumusan masalah khusus, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar?

2. Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar?
3. Bagaimanakah penilaian para ahli mengenai desain dan konten multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan pengembangan multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan penilaian para ahli mengenai desain dan konten multimedia interaktif “*STUNESS*” untuk pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas II sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, secara khusus manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Sebagai masukan dan referensi guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sehingga dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Sebagai alat bantu dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar dengan memberikan pengalaman belajar baru yang dapat membuat siswa lebih aktif.

3. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran di sekolah dalam mencapai kurikulum yang berlaku.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan laporan penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk menyusun laporan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada Bab I ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada Bab II ini membahas mengenai media pembelajaran dan multimedia interaktif.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III ini membahas mengenai desain penelitian, tempat dan waktu penelitian, partisipan dan lokasi penelitian, pengumpulan data, validasi ahli serta teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada Bab IV ini membahas mengenai hasil penelitian dan bagaimana data yang sudah didapat dalam penelitian.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada Bab V ini membahas mengenai kesimpulan dari data yang sudah diolah dan memberikan rekomendasi untuk penelitian kedepannya