

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia pada hakikatnya terus mengalami perubahan seiring dengan berjalannya waktu. Masyarakat yang semula memiliki ruang lingkup hidup lokal, kini telah berkembang ke dalam ruang lingkup kehidupan yang lebih luas atau global. Dinamika kehidupan global tersebut ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini sejalan dengan Herlambang (2018) yang menjelaskan bahwa pada abad ke-21 terjadi perubahan zaman yang berdampak pada perubahan kehidupan yang semakin kompleks, hal tersebut ditandai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Senada dengan hal tersebut, BSNP (2010) menyatakan bahwa lahirnya sains dan teknologi komputer pada abad ke-21 memicu kepesatan kemajuan ilmu pengetahuan. Hal ini ditandai dengan semakin bertautnya dunia ilmu pengetahuan sehingga terjadi sinergitas secara cepat dan juga berkembangnya informasi secara digital (Syahputra, 2018). Gates (dalam Wijaya, Sudmijat, dan Nyoto, 2016) juga menegaskan bahwa pendidikan saat ini berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang tinggi. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway*. Kegiatan pembelajaran pada masa pengetahuan (*knowledge age*) harus disesuaikan dengan kebutuhan pada masa pengetahuan (*knowledge age*). Oleh karena itu, maka implementasi pendidikan pada abad ke-21 ini sudah seharusnya terintegrasi dengan teknologi.

Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Artinya pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya” (Dewantara, 2013). Sejalan dengan hal tersebut, Hamalik (dalam Hidayat dan Abdillah, 2019) juga menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu proses mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dapat menjadi bekal bagi kehidupannya. Dengan begitu, maka pendidikan dapat

diartikan sebagai proses pembelajaran untuk mengembangkan segala kompetensi yang dimiliki oleh siswa serta penyesuaian diri terhadap lingkungannya guna mencapai kebahagiaan dan tujuan dalam kehidupannya.

Pendidikan terus mengalami perubahan seiring dengan berkembangnya zaman. Hal ini ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi pada era digital yang membuat ilmu pengetahuan terus berkembang (Cholik, 2017; Jamun, 2018; Rahadian, 2017). Perkembangan teknologi berdampak terhadap segala aspek dalam kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan. Dewasa ini, dunia pendidikan juga turut mengambil bagian dalam memanfaatkan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat digambarkan dengan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran yang ditandai dengan penggunaan *e-learning* yang telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui semua media elektronik seperti: *audio/video*, TV interaktif, *compact disk (CD)* dan internet (Jamun, 2016).

Selain itu, contoh lain dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan internet. Penggunaan internet dapat memudahkan guru untuk mengakses berbagai media pembelajaran. Tersedianya berbagai media pembelajaran tersebut dapat mengatasi keterbatasan serta pemenuhan berbagai kebutuhan pembelajaran. Dengan begitu, guru dapat mengelola proses pembelajaran menjadi lebih baik dan menarik. Disamping itu, seorang guru juga harus menguasai keterampilan mengajar dan kreativitas mengajar. Sejalan dengan hal tersebut, Juandi dan Sontani (2017) menjelaskan bahwa dalam pembelajaran, keterampilan mengajar dan kreativitas mengajar guru merupakan dua kompetensi yang memiliki peranan penting untuk meraih efektivitas belajar yang diharapkan sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran dan juga kurikulum. Kreativitas mengajar guru juga dapat menghasilkan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan serta memotivasi usaha belajar siswa sehingga hasil belajarnya lebih baik.

Oleh karena dari itu, penting bagi seorang guru dalam menguasai keterampilan dan juga kreativitas mengajar. Berkenaan dengan hal tersebut,

kondisi pembelajaran saat pandemi seperti sekarang ini, menuntut guru untuk mempunyai keterampilan dalam menyediakan media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan, yakni dengan pengintegrasian pembelajaran dengan teknologi secara optimal. Hal tersebut perlu dilakukan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik walaupun tidak dilakukan secara langsung atau tatap muka.

Media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif dalam mengelola pembelajaran agar lebih menyenangkan dan optimal adalah media berbasis audio visual. Media berbasis audio visual merupakan media yang secara serentak dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, yang berisi pesan-pesan pembelajaran (Ramli, 2012). Saragih, dkk., (dalam Sukma dan Evitriana, 2019) mengemukakan bahwa jenis media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual dapat menambah minat anak dalam belajar, dan membantu siswa fokus pada materi yang dipelajari karena dapat merangsang partisipasi aktif siswa dengan mengandalkan indera pendengaran dan pengelihatannya. Media audio visual juga memiliki kemampuan untuk memperluas wawasan pengetahuan siswa dengan menampilkan informasi, pengetahuan baru dan pengalaman yang sulit didapatkan secara langsung oleh siswa. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran juga mampu mengarahkan terjadinya respon tertentu dari siswa sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, pembelajaran yang berorientasi terhadap penggunaan teknologi dapat menjadikan pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) (Azis, 2019).

Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) adalah salah satu tuntutan yang harus diterapkan dalam penerapan pembelajaran berbasis kurikulum 2013, hal ini juga sebagai bentuk upaya dalam menjawab tantangan pendidikan pada abad ke-21. Pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan pengetahuan yang diperoleh siswa melalui proses menemukan dan belajar secara aktif serta menggunakan seluruh panca inderanya, sehingga menjadikan pengetahuan yang diperoleh mengendap dan memasuki memori

jangka panjang (Trisdiono, 2015). Merujuk pada standar kompetensi lulusan sekolah dasar kurikulum 2006 yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 yang sekarang telah dikembangkan menjadi standar kompetensi lulusan sekolah dasar yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016, dinyatakan bahwa siswa sekolah dasar harus mampu “*menunjukkan sikap sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa dan negara*”. Dengan kata lain siswa harus menerapkan kebiasaan hidup bersih sehat.

Hidup dengan bersih dan sehat adalah sebuah perilaku yang harus diterapkan sejak kecil atau mulai dari usia dini. Masa ini merupakan waktu yang tepat untuk meletakkan landasan pertama dan terpenting bagi pengembangan berbagai potensi dan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, spiritual, konsep diri, disiplin diri, dan kemandirian. (Mulyasa, 2016). Selain itu, usia anak sekolah juga merupakan periode emas dalam menanamkan perilaku hidup bersih dan sehat yang dimulai dari dirinya sendiri (Listyarini dan Hidriyastuti, 2017). Hidup bersih merupakan kegiatan yang biasanya dilakukan untuk menciptakan nilai bersih bagi diri sendiri. Ini mengikuti tingkat kesadaran kebersihan setiap orang. Jika seseorang menyadari pentingnya kebersihan, maka ia akan menerapkan gaya hidup bersih. Sebaliknya jika tingkat kesadaran kebersihan diri rendah, maka gaya hidup bersih jauh darinya (Maryunani, 2013). Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa hidup sehat akan terwujud apabila sudah diterapkan kebersihan dalam hidup. Berkenaan dengan hal tersebut, adanya pandemi Covid-19 yang melanda banyak negara di belahan dunia yang salah satunya adalah Negara Indonesia semakin menuntut kesadaran masyarakat akan pentingnya penerapan hidup bersih dan sehat dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berlaku untuk semua jenjang usia, termasuk pada jenjang usia sekolah dasar.

Pada pembelajaran di sekolah dasar, materi hidup bersih dan sehat diajarkan dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia pada buku Tematik Kelas II Tema 4 tentang “Hidup Bersih dan Sehat”. Ruang lingkup materi hidup bersih dan sehat dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat pada Peraturan Menteri

Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018, yaitu pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia SD/MI Kelas II poin 3.4 (Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam Bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan) dan 4.4 (Menyajikan penggunaan kosakata Bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual).

Dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, tidak hanya materi saja yang diajarkan, tetapi siswa juga belajar tentang keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi 4 aspek, diantaranya adalah keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut berbeda dalam prosesnya, namun merupakan kesatuan yang utuh (Akhyar, 2019; Wibowo, 2016) Kegiatan berbahasa yang mempunyai urgensi tinggi untuk memperoleh keterampilan lain adalah menyimak (Hijriyah, 2016). Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif dan apresiatif. Kegiatan menyimak dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh pesan, pengetahuan dan informasi dalam bunyi bahasa yang didengarkan dengan penuh perhatian (Abidin, 2015).

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menyimak mempunyai urgensi tinggi bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, siswa harus mempunyai keterampilan menyimak yang baik. Namun, pada faktanya masih ditemukan siswa yang kemampuan menyimaknya cenderung lemah, salah satu faktor penyebabnya adalah karena keterbatasan media pembelajaran yang disediakan oleh guru (Sukma dan Evitriana, 2019; Susanti, 2016). Selain itu, kecenderungan penggunaan metode ceramah yang membuat siswa menjadi kurang antusias dan pasif dalam belajar (Yuanta, 2017), dimana keadaan tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal dan cenderung rendah (Kurniawan,

Wijayanti dan Hawanti, 2020). Hal serupa juga ditemukan oleh peneliti berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan di SD Negeri Kedokan, bahwa dalam penyampaian pembelajaran tema hidup bersih dan sehat dalam muatan bahasa Indonesia yang menjadi fokus peneliti pada penelitian ini masih berupa teks dan gambar saja. Hal tersebut membuat pola pembelajaran yang dilakukan menjadi cenderung monoton dan berdampak pada hasil belajar beberapa siswa yang belum maksimal.

Maka dari itu, perlu adanya variasi dalam penyediaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berkenaan dengan hal tersebut, Saragih dkk, (dalam Sukma dan Evitriana, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual memberikan dampak positif, yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa khususnya dalam kegiatan menyimak. Beberapa ahli yang telah melakukan penelitian terdahulu juga mempertegas bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran mempunyai nilai efektivitas yang baik serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Gunawan, 2018; Kisyani dan Mintowati, 2020; Ramadania, Sukma, dan Eviriama, 2019; Susilo, 2020; Utamingrum, 2015; Yuanta, 2017).

Berkaitan dengan hal tersebut, media yang digunakan dalam pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran pada abad ke-21 ini. Hal tersebut dapat diwujudkan salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) yang merupakan keterampilan pada abad ke-21 (Ichsan, Iriani, dan Hermawati, 2018). HOTS atau *Higher Order Thinking Skills* merupakan suatu keterampilan berpikir yang paling tinggi, dimana siswa tidak sekedar menghafal atau menceritakan ulang suatu materi (Rozi, 2019). Keterampilan berpikir tingkat tinggi juga dapat diartikan sebagai kemampuan pemecahan masalah melalui informasi yang tersedia, yang meliputi kemampuan berpikir analitik, evaluatif, logis, kreatif (Mitana, Muwagga, dan Ssempala, 2018) kritis dan juga metakognitif (Syafrydin, Harahap, Haryani, dan Astrid, 2021). Namun, setelah dilakukan *research* oleh peneliti, media pembelajaran audio visual berbasis HOTS ini masih sukar untuk ditemukan. Khususnya media

pembelajaran audio visual berbasis HOTS dengan materi hidup bersih dan sehat untuk sekolah dasar. Berdasarkan persoalan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Bahasa Indonesia Berbasis HOTS Materi Hidup Bersih dan Sehat” untuk siswa kelas II sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat?
2. Bagaimana tahapan pengembangan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat?
3. Bagaimana respon guru dan siswa dalam penggunaan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merumuskan rancangan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat.
2. Menentukan tahapan-tahapan pengembangan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat.
3. Mendeskripsikan respon guru dan siswa dalam penggunaan media audio visual bahasa Indonesia berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh antara lain adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

- a. Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis HOTS dapat mengembangkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar dalam pemahaman materi serta penerapan perilaku hidup bersih dan sehat.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai referensi media pembelajaran audio visual berbasis HOTS materi hidup bersih dan sehat.
- b. Dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang pentingnya penerapan perilaku hidup bersih dan sehat.
- c. Menambah pemahaman dan wawasan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis HOTS.
- d. Menambah pemahaman dan wawasan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi terdiri atas 5 (lima) BAB dimana setiap bagian memiliki cakupannya masing-masing yang akan menggambarkan penelitian dari awal sampai akhir. Bagian-bagian struktur organisasi tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini membahas tentang latar belakang yang membuat peneliti mengambil penelitian ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal-hal lain yang mendukung penelitian sebagai dasar penyusunan skripsi ini.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini menggambarkan metode untuk melakukan penelitian maupun pengambilan data, sehingga dalam bagian ini akan menggambarkan secara utuh bagaimana penelitian ini akan diaplikasikan di lapangan.

4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini membahas bagaimana keberlangsungan penelitian sehingga terdapatnya berbagai data yang dihimpun.

5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini menerangkan penafsiran dari temuan dan pembahasan yang dilakukan dalam bagian sebelumnya dan disajikan dalam bentuk simpulan, implikasi dan rekomendasi.