

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada tahun 2020 Indonesia bahkan seluruh negara di dunia mengalami sebuah peristiwa wabah penyakit yaitu pandemi Covid-19. Akibat pandemi Covid-19 ini semua bidang terkena dampaknya, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Permasalahan baru dalam bidang pendidikan mulai bermunculan. Salah satu dampaknya yaitu proses pembelajaran yang tidak bisa dilakukan secara konvensional tatap muka. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengarahkan agar semua guru melakukan inovasi pembelajaran ke arah digital dengan memanfaatkan berbagai perangkat teknologi agar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Pembelajaran pada masa Covid-19 sangat mengandalkan teknologi. Beberapa metode digunakan seperti pembelajaran jarak jauh dalam jaringan menggunakan aplikasi *meeting virtual*, pembelajaran dengan *WhatsApp*, dan lain sebagainya. Guru dan semua elemen di bidang pendidikan dituntut untuk kreatif serta terampil dalam mengatasi permasalahan pendidikan ini. Pada kondisi seperti inilah, peran kemajuan teknologi perlu dimaksimalkan guru guna mengatasi permasalahan pendidikan tersebut. Guru diharapkan dapat mengembangkan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran, bahan ajar, materi pembelajaran dan lain sebagainya dengan pemanfaatan teknologi. Terdapat beberapa perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran yang tersedia di internet dan dapat digunakan oleh guru secara instan dalam proses pembelajaran. Salah satunya di *website* resmi kemendikbud yaitu <https://belajar.kemdikbud.go.id/>.

Namun masalahnya apabila dicermati, tidak semua media pembelajaran yang beredar di internet layak digunakan dalam proses pembelajaran karena beberapa faktor. Salah satu faktor penting dalam pemilihan media pembelajaran menurut Sadiman (2002) yaitu media pembelajaran yang dipilih guru harus menyesuaikan dengan kondisi lingkungan serta berdasar pada tujuan instruksional yang ingin dicapai. Sehingga guru perlu menyesuaikan media pembelajaran dengan kondisi serta rumusan tujuan pembelajaran yang ada agar tepat guna dan relevan. Sehingga alangkah baiknya apabila guru secara mandiri dapat membuat serta

mengembangkan media pembelajaran yang berbasis pemanfaatan teknologi. Dengan begitu media pembelajaran berbasis pemanfaatan teknologi diharapkan mampu memfasilitasi proses pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Hal itu sejalan dengan ungkapan Syahid, dkk. (2019) kompetensi guru dalam pemanfaatan TIK di kegiatan pembelajaran ialah suatu kompetensi yang sangat potensial untuk dikuasai saat ini, yang utamanya digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan menciptakan pengelolaan kelas berbasis TIK.

Terlebih saat ini teknologi telah menjadi bagian dalam infrastruktur pendidikan. Kemajuan teknologi yang begitu pesat menjadikannya tidak hanya digunakan sebatas untuk media interaksi sosial saja. Lebih dari itu, teknologi memiliki potensi untuk dimanfaatkan di bidang pendidikan dengan baik. Dewasa ini hampir keseluruhan infrastruktur yang terdapat pada bidang pendidikan melibatkan pemanfaatan teknologi, terlebih pada proses pembelajaran yang tidak bisa terlepas dari kehadiran teknologi. Saat ini pun kemajuan teknologi perlu diintegrasikan ke semua mata pelajaran guna meningkatkan kualitas serta mutu proses pembelajaran, tak terkecuali pada proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan pada wawancara dengan guru sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menyimak cerita fiksi, siswa biasanya kesulitan dalam menentukan unsur-unsur instrinsik yang terdapat pada cerita fiksi meliputi penokohan, latar, tema, alur, dan amanat. Menurut penelitian dari Widyaningrum (2016), permasalahan tersebut terjadi karena kebanyakan guru hanya sebatas membacakan cerita secara langsung kepada siswa sehingga proses pembelajaran kurang interaktif dan menyenangkan yang mengakibatkan daya simak siswa terhadap cerita yang disimaknya menjadi rendah. Terlebih pada pandemi ini, pembelajaran menyimak cerita fiksi secara konvensional tersebut tidak efektif dan relevan lagi. Studi pendahuluan dilakukan pada guru di SDN Gudangkopi II untuk mengetahui gambaran bagaimana cara guru mengajarkan materi menyimak cerita fiksi pada masa pandemi ini. Pada masa pandemi ini, karena terhalang oleh banyak keterbatasan, maka kebanyakan guru hanya sebatas mengandalkan pemberian tugas tanpa adanya proses pemberian materi menyimak

cerita fiksi yang sesuai dengan tahapan proses menyimak itu sendiri kepada siswa. Hakikatnya ada lima proses utama yang perlu dilalui siswa dalam keterampilan menyimak, seperti tahap mendengar, memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, dan menanggapi (respon). Akibatnya karena hanya mengandalkan pemberian tugas semata, hal ini berdampak pada siswa SDN Gudangkopi II yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran keterampilan menyimak cerita fiksi. Terdapat beberapa alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, misalnya dengan peningkatan kompetensi guru, pengembangan perangkat pembelajaran seperti bahan ajar modul, dan media pembelajaran berbasis pemanfaatan teknologi untuk keterampilan menyimak cerita fiksi.

Namun pada kondisi seperti ini pemanfaatan kemajuan teknologi dalam pembelajaran lebih ditekankan untuk pembaharuan pembelajaran. Means (dalam Utami, 2014) menyatakan bahwa penggunaan teknologi yang mumpuni dalam pembelajaran dapat menunjang keberhasilan pembaruan strategi dan teknik pembelajaran. Terdapat beberapa kelebihan apabila pembelajaran dapat memanfaatkan kemajuan teknologi. Utami (2014) menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi pada pembelajaran dapat mempermudah siswa serta memperlancar kinerja siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu menurutnya kegiatan pembelajaran dapat menyenangkan karena dengan teknologi siswa dapat berinteraksi dengan audio, gambar, warna-warni bahkan video. Sehingga apabila kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan dalam pengembangan sebuah media pembelajaran, maka dapat membantu mempermudah penyampaian materi kepada siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan secara menarik. Penyajian materi pembelajaran yang menarik dapat dilakukan dengan pemanfaatan *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran.

Dengan fitur yang tersedia pada *powerpoint*, penyajian materi untuk keterampilan menyimak cerita fiksi dapat dikemas menjadi multimedia menarik yang interaktif dan menyenangkan. Terlebih pada pembelajaran di masa pandemi, diperlukan media pembelajaran interaktif guna menunjang keterampilan menyimak. Sebagai salah satu bagian dari keterampilan berbahasa, keterampilan menyimak tidak bisa dilakukan hanya dengan pemberian tugas semata tanpa adanya proses penyampaian materi. Menurut Djuanda & Resmini (2007) keterampilan

menyimak setidaknya ada lima proses tahapan yang perlu dilalui oleh siswa yaitu tahap mendengar, memahami, interpretasi, evaluasi, dan menanggapi (respon). Sehingga agar keterampilan menyimak ini maksimal, maka diperlukan upaya guru untuk mengkondisikan siswa supaya siap dalam proses menyimak. Salah satu upayanya yaitu dengan cara mengemas penyajian materi menyimak secara menarik dengan tetap memperhatikan tiga proses dalam menyimak itu sendiri. Fitur multimedia yang terdapat pada *powerpoint* dapat menunjang lima proses yang perlu dilalui siswa dalam keterampilan menyimak. Selain itu dengan memaksimalkan pemanfaatan fitur multimedia dalam *powerpoint*, pengembangan media pembelajaran dapat dikonsepsi menjadi sebuah *games* keterampilan berbahasa yang interaktif. Dengan begitu siswa diharapkan dapat belajar sambil bermain yang menyenangkan. Brierly (dalam Djuanda, 2014) menyatakan bahwa bermain serta bereksplorasi dapat membantu perkembangan otak anak guna meningkatkan kemampuan berbahasa, bersosialisasi, bernalar, dan kemajuan perkembangan motorik.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu mengenai pemanfaatan multimedia *powerpoint* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Pertama penelitian dari Saptanti (2008) dengan topik multimedia komputer interaktif pada pembelajaran menyimak fabel dengan pembelajaran yang produktif. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang baik pada keterampilan menyimak siswa setelah digunakannya multimedia interaktif dengan basis *powerpoint* pada materi fabel. Dalam penelitian ini, membuktikan juga terdapat respon positif siswa terhadap materi-materi yang dikemas secara audio visual dan tersaji menarik pada media pembelajaran multimedia interaktif tersebut. Selanjutnya penelitian dari Niarti (2017) pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada materi menyimak cerita siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menyimak cerita. Hal ini ditunjukkan dengan terdapat peningkatan yang signifikan hasil rata-rata nilai siswa dalam mencapai KKM. Dengan demikian disimpulkan menurut hasil penelitian terdahulu tersebut bahwa pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang

dikemas secara multimedia sangat efektif, tepat guna, serta relevan untuk keterampilan menyimak.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti meyakini perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan menyimak cerita fiksi. Tentu saja media pembelajaran yang perlu dikembangkan yaitu media pembelajaran yang dapat mengakomodir setidaknya prinsip proses tahapan menyimak itu sendiri, sehingga pada pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini harus lebih menekankan dan dominan pada aspek audio (suara/lisan) yang dikemas secara menarik dan digital dengan memanfaatkan secara maksimal fitur multimedia lain pada *powerpoint* interaktif. Oleh sebab itu maka peneliti melakukan sebuah penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif untuk Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Sebagaimana gambaran latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang dijadikan fokus penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimana gambaran media pembelajaran menyimak cerita fiksi yang umum digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gudangkopi II?
- 2) Bagaimana desain media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gudangkopi II?
- 3) Bagaimana respon ahli terhadap desain media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gudangkopi II?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV sekolah dasar. Adapun secara khusus tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui media pembelajaran menyimak cerita fiksi yang umum digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gudangkopi II.
- 2) Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gudangkopi II.
- 3) Mengetahui respon ahli terhadap desain media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gudangkopi II.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1.3.2.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat guna memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan guru sekolah dasar, yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi dengan pemanfaatan teknologi. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan kajian lebih lanjut dalam khazanah keilmuan pendidikan guru sekolah dasar.

1.3.2.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran yang interaktif pada materi menyimak cerita fiksi.
 - b. Peserta didik dapat dipermudah dalam pembelajaran menyimak cerita fiksi dengan bantuan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini.
 - c. Peserta didik dapat aktif dan kreatif pada saat proses pembelajaran.
- 2) Bagi Pendidik
 - a. Memacu pendidik di sekolah dasar agar kreatif serta inovatif guna pembaharuan pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis pemanfaatan teknologi sesuai dengan kemajuan jaman.
 - b. Pendidik dapat memanfaatkan, membuat, atau mengembangkan lebih jauh dan baik lagi media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan berbahasa lain selain keterampilan menyimak cerita fiksi di sekolah dasar.

3) Bagi Sekolah

- a. Memberikan variasi media pembelajaran lain berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif untuk keterampilan menyimak cerita fiksi siswa.
- b. Tersedianya media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* yang lebih fleksibel dengan permasalahan dan kemajuan jaman yang dapat digunakan untuk keterampilan menyimak cerita fiksi siswa.
- c. Sekolah dapat mendorong guru agar mengembangkan media pembelajaran interaktif lain.

4) Bagi Peneliti Lain

- a. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain khususnya yang terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.
- b. Peneliti lain dapat mengembangkan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif lain untuk keterampilan menyimak cerita fiksi sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil penelitian baru.

1.4 Batasan Pengembangan

Ada beberapa batasan pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini, yaitu disebutkan sebagai berikut:

- 1) Pengembangan produk pada penelitian ini berupa media pembelajaran *powerpoint* interaktif.
- 2) Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dikhususkan bagi kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.
- 3) Media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini dikembangkan untuk keterampilan menyimak cerita fiksi kelas IV sekolah dasar.

1.5 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pada penelitian ini, maka berikut ini beberapa definisi istilah sebagai berikut:

1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat

mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa (Sadiman, dkk, 2014).

2) *PowerPoint* Interaktif

Powerpoint interaktif sebagai multimedia yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan suara audio, video, teks digital, grafik, dan gambar bergerak, menjadi satu kesatuan yang terstruktur dengan bantuan mesin komputer digital. Dengan begitu penggunaan *powerpoint* interaktif akan memperbesar peluang bagi siswa untuk belajar lebih banyak dan memahami apa yang dipelajarinya lebih maksimal (England & Finey, 2011).

3) Keterampilan Menyimak Cerita Fiksi

Keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa yang memiliki lima proses tahapan yang perlu dilalui oleh siswa. Pertama mendengar, dimana siswa dituntut agar mendengarkan apapun yang sedang diperdengarkan. Kedua memahami, dimana siswa memiliki keinginan untuk memahami dengan baik apa yang sedang disimaknya. Ketiga menginterpretasi, dimana siswa harus mampu menafsirkan makna secara cermat dan teliti apa yang sedang disampaikan. Keempat mengevaluasi, dimana siswa perlu menilai atau memeberikan respon balik terhadap informasi yang diperolehnya. Kelima menanggapi (respon), dimana siswa menyimpan atau menyerap segala informasi yang didapatkan sebagai akibat dari hasil proses menyimak (Djuanda & Resmini, 2007). Sedangkan cerita fiksi merupakan narasi cerita yang berisi hasil rekaan atau khayalan cerita dari pengarangnya dengan urutan kejadian serta waktu tertentu. Walaupun cerita yang berasal dari sebuah khayalan atau rekaan pengarang, cerita fiksi umumnya memiliki pesan moral secara tersirat yang dapat dipetik pembacanya (Indiarti, 2006).

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam struktur roganisasi skripsi ini terdapat beberapa bab yang terdiri dari Bab I hingga Bab V. Untuk informasi yang lebih rinci, bab-bab berikut dijelaskan di bawah ini:

- 1) BAB I Pendahuluan: Secara sederhana pada bab pendahuluan ini terdapat latar belakang penelitian yang dilakukan, rumusan masalah penelitian, tujuan dan

manfaat penelitian, batasan pengembangan, definisi istilah, struktur organisasi skripsi, serta target luaran.

- 2) BAB II Kajian Pustaka: Di dalam kajian pustaka dibahas kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan apa yang diteliti. Adapun di dalam kajian pustaka ini akan memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan hakikat pembelajaran bahasa Indonesia, hakikat keterampilan berbahasa, hakikat menyimak, hakikat media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, karya sastra, serta cerita fiksi itu sendiri.
- 3) BAB III Metode Penelitian: Pada bab metode penelitian ini akan dijabarkan secara keseluruhan prosedur penelitian yang dilakukan. Adapun di dalamnya terdiri dari desain penelitian yang digunakan, prosedur penelitian, subjek dan partisipan, lokasi dan waktu penelitian, instrument yang digunakan, teknik pengumpulan dan analisis data serta validitas data.
- 4) BAB IV Temuan dan Pembahasan: Pada bab ini berisikan hasil penelitian serta pembahasan yang dihubungkan dengan teori-teori. Hasil analisis data dibahas pula pada bab ini. Pembahasan hasil temuan dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan.
- 5) BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi: Bab ini memuat kesimpulan dan implikasi dari penelitian yang telah dilakukan serta rekomendasi peneliti berdasar hasil penelitian yang telah dilakukan.

1.7 Target Luaran

Pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini selain dijadikan skripsi guna memperoleh gelar sarjana, juga akan peneliti terbitkan sebagai artikel ilmiah berupa jurnal yang akan diterbitkan pada Jurnal Pena Ilmiah. Dengan begitu, peneliti berharap agar karya ilmiah ini dapat bermanfaat untuk umum dan khalayak luas.