

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan hal yang paling penting bagi peradaban manusia didunia. Hakikatnya suatu pendidikan harus ditempuh dan dirasakan oleh setiap manusia. Sesuai dengan Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan adanya undang-undang tersebut secara tidak langsung menjadikan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan wajib untuk diperoleh oleh semua masyarakat Indonesia. Seperti halnya tercantum pada Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 Bab IV pasal 5 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu setiap warga negara mempunyai hal yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu. Pendidikan bukan hanya berbentuk formal, tetapi juga hal yang mendasar seperti aspek-aspek sosial pada lingkungan masyarakat dapat dianggap sebagai pendidikan. Didalam pendidikan, terdapat dapat digolongkan menjadi dua yaitu pendidikan dasar dan utama, dimana pada pendidikan dasar, suatu pendidikan dasar memberikan dasar-dasar untuk mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya (menuju arah formal). Pendidikan formal di Indonesia diawali pada sekolah dasar (SD) dan Madrasah Ibtiyah (MI). Jenjang pendidikan SD/MI dilaksanakan selama 6 tahun, adapula program wajib belajar pada system pendidikan di Indonesia yaitu selama 12 tahun. Hal tersebut merupakan kebijakan pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan agar lebih bermutu.

Dewasa ini pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan dalam segala aspek. Dimulai dari kurikulum, sarana dan prasarana, kualitas dan kuantitas guru, dll. Akan tetapi aspek yang paling menonjol yang dapat kita lihat dalam

pendidikan yaitu adanya kemajuan dalam bidang teknologi. Kemajuan teknologi pada konteks pendidikan mengartikan bahwa pendidikan dapat dikolaborasikan dengan teknologi. Pendidikan dan teknologi tidak dapat dipisahkan, kedua aspek tersebut memiliki fungsi dan manfaat dalam suatu pembelajaran. Masuknya teknologi kedalam pendidikan di Indonesia membuat sistem pendidikan pula menjadi berkembang. Dengan kata lain, pendidikan di Indonesia tidak kuno, bahkan berkembang dengan mengikuti jamannya. Teknologi dalam pendidikan bukan tentang perangkat, mesin, komputer, atau artefak lainnya, melainkan itu adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan (Lestari, S., 2018, hlm. 96).

Bahasa merupakan salah satu unsur terpenting dalam pendidikan. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk berinteraksi antara manusia satu dengan lainnya. Bahasa itu arbitrer, artinya bahasa disusun secara manasuka sesuai dengan konversi para penggunanya (Abidin, 2019, hlm. 15). Negara Indonesia memiliki beragam bahasa, setiap daerah memiliki keunikan bahasanya tersendiri, tentunya ada yang serupa atau seringkali berbeda. Akan tetapi bahasa utama yang digunakan dalam konteks pendidikan yaitu bahasa Indonesia (bahasa nasional). Setiap masyarakat diharuskan mempelajari serta memahami bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Hal ini akan berdampak pada pembelajaran bahasa di sekolah dasar. Mempelajari bahasa akan memberikan manfaat yang berguna untuk keberlangsungan hidup. Dalam penggunaan bahasa, tidak dapat dipungkiri terdapat kesalahan-kesalahan, entah secara konsep, arti, proses pengucapan dsb. Maka dari itu, setiap masyarakat Indonesia diwajibkan untuk mempelajari bahasa Indonesia dengan tepat. Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI tertera pada Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan, pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional dan global. Mempelajari bahasa tidaklah jauh dari kegiatan membaca, menulis, menyimak, berbicara serta apresiasi

sastra. Perlu diperhatikan bahwa salah satu kemampuan yang masih belum dimiliki oleh masyarakat kita adalah kemampuan menulis. Tidak semua masyarakat kita bisa menulis, masih ada di beberapa wilayah yang kemampuan menulisnya kurang atau biasa juga disebut tidak melek terhadap tulisan. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan memberikan bekal keterampilan dari dini. Kemampuan menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang penting. Ruang lingkup pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat aspek penting yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan menulis sebagai salah satu empat keterampilan berbahasa mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan dalam komunikasi secara tidak langsung. Keterampilan menulis tidak didapatkan secara alamiah, tetapi harus melalui proses belajar dan berlatih. Berdasarkan sifatnya, menulis merupakan keterampilan berbahasa yang produktif dan reseptif. Dalam kegiatan menulis, penulis harus terampil memanfaatkan grafologi, kosa-kata, struktur kalimat, pengembangan paragraf dan logika berbahasa (Kusuma, 2013, hlm.15). Menulis dapat dikatakan sebagai kegiatan produktif dan ekspresif. Dapat dikatakan bahwa proses menulis ini menghasilkan suatu karya tulis yang merupakan ekspresi dari sang penulisnya. Berbagai jenis sastra yang diajar pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diantaranya adalah puisi dan pantun.

Bahasa Indonesia bukan hanya digunakan sebagai alat komunikasi, akan tetapi dengan mempelajarinya, maka manfaat yang akan didapat diantaranya mampu mempelajari sastra Indonesia. Salah satu karya sastra bahasa Indonesia adalah pantun. Pantun merupakan salah satu puisi lama yang dikenal oleh seluruh masyarakat Indonesia. Dapat dikatakan bahwa pantun sangat populer dan digemari oleh banyak orang. Pantun termasuk puisi asli Indonesia. Pantun sangat populer di kalangan masyarakat karena digemari orang. Bentuk yang sama dengan pantun terdapat pula dalam bahasa-bahasa daerah di Indonesia. Pantun dapat dipergunakan untuk menyatakan segala macam perasaan atau curahan hati baik untuk perasaan senang, sedih, cinta, benci dan dapat juga dipergunakan untuk anak-anak, pemuda maupun orang tua (Kusuma, 2013, hlm. 19).

Pembelajaran pantun disekolah sangat menyenangkan, akan tetapi setelah ditelusuri, berdasarkan hasil studi pendahuluan terhadap salah satu sekolah, pembelajaran pantun kurang mendapatkan perhatian. Dengan maksud kurangnya inovasi dan kreatifitas pada saat pembelajaran pantun di kelas. Selain itu pula terdapat kendala kesulitan guru untuk menyampaikan materi. Dengan adanya permasalahan tersebut mampu memberikan dampak kepada kemampuan menulis pantun terhadap siswa. Pembelajaran pantun tersendiri diterapkan pada siswa kelas V (lima) semester ganjil dan genap. Kemampuan menulis pantun siswa perlu diperhatikan dikarenakan menulis pantun tersendiri merupakan bentuk ekspresi yang terpendam atau terpikirkan. Kreativitas yang dibutuhkan disini yaitu guru mampu memberikan suatu inovasi baru dalam pembelajaran, tidak sekedar menerangkan melalui papan tulis saja. Bisa saja guru memberikan media sebagai penunjang pembelajaran pantun di sekolah. Dalam kenyataannya pelaksanaan pembelajaran tidak jauh dari kata sempurna, seringkali terdapat kendala. Salah satu yang kerap muncul dalam pembelajarn yaitu tenaga pendidik tidak melek terhadap teknologi zaman sekarang.

Dewasa ini teknologi berkembang dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan menurut Martin & Mullis (2012, hlm. 67) data permasalahan yang berhasil diteliti oleh TIMSS, dimana masih banyak sekolah di Indonesia yang tidak menyediakan fasilitas komputer secara layak. Dengan demikian peran teknologi sangatlah penting dalam pembelajaran. Pada tahun 2008, AECT mengemukakan definisi tentang Teknologi Pendidikan, yang mana isinya adalah "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using and managing appropriate technological processes and resources*" Januszewski and Molenda (dalam A. Dzikri, 2019, hlm. 12). Dapat diartikan bahwa teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang sesuai. Teknologi dan media memiliki peran yang banyak, beberapa pandangan mengenai media entah itu berdasarkan sudut pandang guru dan juga siswa. Apabila media berpusat pada guru, maka gurulah yang mengendalikan media, akan tetapi apa bila media berpusat pada siswa, maka siswa yang

mengendalikan (pengguna) media. Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran berperan sebagai penghubung dalam pelaksanaan transfer ilmu pengetahuan tanpa sama sekali menghilangkan model awal pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka di dalam kelas (Safiah, I. dkk., 2017. hlm.127). *Motion Graphics* dapat disebut sebagai sebuah ilmu yang mengkombinasikan gerakan dan suara di media. Semakin berkembangnya jaman, *motion graphics* digunakan dalam pembuatan karya novel melalui gambar yang bergerak atau design vektor dengan menambahkan suara ke dalamnya. Menurut Cendana & Tjhin (2020, hlm. 47) *motion graphic* saat ini telah dianggap sebagai alat yang efektif dalam mengekspresikan visualisasi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (A. Dzikri, 2019) mengenai “Pengembangan Video Motion Graphic Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris” dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media video layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian pula penelitian yang relevan lainnya yaitu “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe Think Talk Write untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pantun Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” menurut (K. Asrofie, 2017), hasil dari penelitian ini meyebutkan bahwa dengan menggunakan model ini mampu meningkatkan kemampuan menulis pantun siswa. Kemudian penelitian relevan yang ketiga yaitu menurut (Suprpto, dkk. 2020) mengenai “Penggunaan *Contekxtual Teaching and Learning* (CTL) Berbantu Kartu Kata untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa SD”. Peneliti relevan lainnya yaitu menurut (Akbar, 2019) mengenai “Dampak Penggunaan Model Video *Motion Graphic* untuk Terhadap Peningkatan Kemampuan Analisis Siswa Pada Masa Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. Dan penelitian terakhir adalah menurut Efendi, dkk. (2020) mengenai “Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandarejo Kabupaten Malang”. Secara keseluruhan penelitian yang relevan tersebut memiliki persentase keberhasilan yang cukup baik, sehingga penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media dengan bermuatan bahasa Indonesia menulis pantun dapat diterapkan pada siswa kelas V sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian yang akan saya lakukan yaitu mengenai video *motion graphic* dalam pembelajaran bahasa Indonesia menulis pantun dengan sasaran

siswa kelas V (lima) sekolah dasar. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis Pantun Di Kelas V Sekolah Dasar ”. diharapkan dengan adanya media pembelajaran tersebut, dapat meningkatkan serta membuat pembelajaran lebih aktif dan interaktif serta menyenangkan.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan serta permasalahan yang telah dipaparkan dilatar belakang. Peneliti merumuskan masalah secara umum yaitu “Bagaimana desain pengembangan media video *motion graphic* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menulis pantun?”. Rumusan masalah secara khusus berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Video *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pokok Bahasan Menulis Pantun di Kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana Hasil Uji Kelayakan Dalam Pengembangan Video *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pokok Bahasan Menulis Pantun di Kelas V Sekolah Dasar ?”
3. Bagaimana Respon dari Guru dan Siswa Terhadap Pengembangan Video *Motion Graphic* di Kelas V Sekolah Dasar?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan Video *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Pokok Bahasan Menulis Pantun di Kelas V Sekolah Dasar.
2. Memperoleh pengetahuan kelayakan Video *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pokok Bahasan Menulis Pantun di Kelas V Sekolah Dasar.

3. Mengetahu Respon dari Guru dan Siswa Terhadap Pengembangan Video *Motion Graphic* di Kelas V Sekolah Dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dari adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam upaya pengembangan media video *motion graphic* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pokok bahasan menulis pantun di kelas V sekolah dasar. Manfaat yang terdapat pada penelitian ini dapat digolongkan menjadi 2, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, peneliti dan pihak guru beserta sekolah. Diantaranya sebagai berikut:

- a. Manfaat Bagi Guru

Manfaat bagi guru secara tidak langsung dengan adanya penelitian ini memberikan pengetahuan yang baru mengenai media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Adapun guru dapat menerapkan media pembelajaran ini dengan muatan atau konten lainnya agar lebih bervariasi.

- b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Manfaat dari penelitian ini yaitu, pembelajaran dapat memberikan nuansa yang baru dan menyenangkan. Selaitu itu juga pembelajaran mudah untuk diserap oleh siswa, dikarenakan kebanyakan siswa mudah mempelajari materi pembelajaran dengan media terutama (audio-visual). Sehingga dengan adanya media ini, membantu siswa untuk memahami materi dengan tepat.

- c. Manfaat Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini, manfaat yang didapatkan untuk sekolah dengan memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan pada sekolah yang bersangkutan. Adapun manfaat lainnya yaitu pihak sekolah mendapatkan pengetahuan ilmu berkenaan dengan media pembelajaran,

dimana ilmu tersebut dapat disosialisasikan kepada guru lainnya, sebagai pendukung pembelajaran

d. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini banyak manfaat yang diperoleh dan salah satunya yaitu menambahkan wawasan mengenai pengembangan media *video motion graphic* yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia dengan topik bahasan menulis pantun. Menambahkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan media digital.

### 1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media *Video Motion Graphic* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menulis Pantun di Kelas V Sekolah Dasar” terdiri dari lima bab, yaitu bab I pendahuluan, bab II kajian Pustaka, bab III metode penelitian, bab IV temuan dan pembahasan, dan bab V berisikan simpulan, implikasi beserta rekomendasi dari penelitian.

Bab I pendahuluan, berisikan mengenai latar belakang yang bermaksud untuk mengantar peneliti pada suatu masalah. Begitu pun terdapat masalah-masalah yang memuat pada latar belakang yang berkenaan dengan penelitian. Kemudian rumusan masalah. Rumusan masalah ini merupakan hasil dari kesimpulan latar belakang, yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai penelitian. Penelitian ini bertujuan guna mencari tahu jawaban dari rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya. Serta manfaat penelitian, dimana peneliti membrikan kontribusi positif bagi pihak-pihak terkait. Bagian terakhir dari bab ini merupakan struktur organisasi. Pada bagian tersebut memuat sistematikan penulisan skripsi.

Bab II terdapat kajian Pustaka. Kajian Pustaka terdiri dari beberapa landasan teori-teori berupa deskriptif yang mampu mendukung penelitian ini dengan konteks yang jelas. Prinsip adanya kajian pustaka berisikan mengenai konsep penelitian, kemudian penelitian yang relevan sesuai dengan bidangnya. terdapat pula beberapa argumen logis dari peneliti sebagai penguat teori penelitian yang digunakan.



Bab III metode penelitian, berkenaan dengan pendekatan yang digunakan, baik itu desain penelitian yang disampaikan secara deskriptif atau korelasional. Kemudian terdapat partisipan, baik bagi penelitian ini partisipan berupa guru dan ahli media. Adapula populasi dan sampel, dimana penentuan partisipan yang dibatasi dengan mengambil sampel yang paling mutlak. Maka dari itu peneliti harus memaparkan dengan jelas mengenai penentuan sampel. Kemudian rangkaian terakhir yaitu instrumen penelitian. Penelitian ini menggunakan angket terbuka sebagai instrumen penelitian.

Bab IV temuan dan pembahasan. Pada dasarnya terdapat dua komponen pada bab ini yaitu temuan, sebagaimana yang telah dipaparkan temuan tersebut berdasarkan hasil pengolahan dan atau analisis data. Sedangkan pembahasan merupakan hasil pemaparan dari penemuan tersebut.

Bab V simpulan, implikasi, dan rekomendasi. Pada sistematikanya, bab ini merupakan bab terakhir. Mengemukakan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian, kemudian dampak bagi objek penelitian maupun pihak-pihak terkait. Serta merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian ini untuk menjadi yang lebih baik.