

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, sehingga setiap orang berhak atas pendidikan sejak lahir sampai akhir hayat. Pendidikan sendiri merupakan salah satu hal terpenting yang dapat memajukan negara. Adanya pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang dapat mengembangkan potensinya kepada negara dan masyarakat yang berguna bagi mereka.

Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada BAB I Pasal 1 Ayat 1 yang mengatakan bahwa “Pendidikan merupakan 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”.

Seperti yang tercantum dalam Undang-undang tersebut di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk untuk mengembangkan potensi yang dimiliki para peserta didik. Maka dari itu, peran pendidik dalam hal ini adalah mengembangkan lebih lanjut pengetahuan yang dimiliki peserta didik semaksimal mungkin serta mendorong atau memotivasi peserta didik.

Dalam proses belajar, manusia memiliki peranan sebagai subjek. Oleh karenanya, baik pendidik maupun peserta didik memiliki peranan sebagai aktor. Pendidik sendiri memegang peranan penting dalam keberhasilan peserta didik. Pendidik dituntut untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik. Dengan demikian, pendidik diharapkan mampu menjadi komunikator yang baik, karena pendidikan bukan hanya proses transfer ilmu semata. Sehingga pendidik dapat mengubah kondisi peserta didik dari yang tidak tahu

menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, serta dari perilaku yang kurang baik menjadi lebih baik.

Pada tahun 2015 OECD (Organization for Economics Co-operation and Development) melakukan survey untuk mengetahui kualitas pendidikan suatu negara yang dilakukan di 73 negara. OECD meminta setiap negara memberikan perwakilan siswa berusia 15 tahun untuk melaksanakan tes pada tiga kategori yaitu membaca, matematika dan sains. Berdasarkan survey tersebut Indonesia menempati peringkat ke 69 dari 73 negara yang turut berpartisipasi. Indonesia berada di peringkat terendah dibandingkan dengan negara-negara di Asia Tenggara lainnya seperti Singapore pada peringkat 1, Vietnam peringkat 12, Thailand peringkat 47 dan Malaysia pada peringkat 52. Hal ini melihat bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih terbilang cukup rendah.

Salah satu hal yang dapat menjadi penyebab rendahnya mutu pendidikan di Indonesia adalah kurangnya kualitas dan kreatifitas pendidik dalam proses pembelajaran. Kenyataannya, sebagian besar proses pembelajaran yang terjadi di Indonesia hingga saat ini pendidik memiliki peran yang lebih dominan di dalam kelas (*Teacher Centered*) dimana peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif.

Dalam proses pembelajaran, pendidik memegang peranan penting dalam membantu keberhasilan peserta didik. Pendidik juga berperan sebagai fasilitator dimana seorang pendidik dituntut untuk mengasah kreatifitasnya dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas guna menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan dapat melibatkan seluruh peserta didik. Dengan demikian, diharapkan ilmu yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh seluruh peserta didik

Selain itu, seorang pendidik juga diharapkan tidak hanya fokus terhadap hasil akhir atau hasil belajar yang dicapai para peserta didik saja, pendidik juga harus memperhatikan aspek lain salah satunya motivasi belajar peserta didik. Menurut Dalyono (2009, hlm. 55) “motivasi merupakan daya penggerak atau

pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar”. Dengan kata lain, motivasi merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang untuk bertindak atau bertingkah laku.

Dalam kegiatan pembelajaran khususnya bagi peserta didik, motivasi menjadi suatu pendorong yang akan membuat peserta didik melakukan sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Motivasi dapat berasal dari diri peserta didik tanpa adanya pengaruh dari pihak lain (intrinsik) maupun yang berasal dari rangsangan yang diberikan pihak lain (extrinsik). Jadi ketika peserta didik memiliki motivasi belajar dari dalam dirinya diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, jika peserta didik tidak memiliki motivasi tersebut maka diharapkan ada rangsangan dari luar yang dapat mendorong siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu masalah mengenai motivasi belajar siswa seringkali kita temui pada pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut disebabkan oleh karena kegiatan pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia saat ini cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah. Di samping itu, pendidik juga kurang memanfaatkan media di dalam proses pembelajaran. Dengan demikian para peserta didik beranggapan bahwa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang membosankan.

Padahal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib baik dalam tingkat pendidikan dasar, menengah, maupun tinggi yang bertujuan untuk melatih berbagai keterampilan berbahasa seperti keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan tersebut akan dibutuhkan oleh setiap orang dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Salah satu keterampilan berbahasa Indonesia yang sering dipelekan adalah kemampuan menyimak. Haryadi dan Zamzani (1996, hlm. 21) mengatakan bahwa menyimak merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan bunyi Bahasa sebagai suaranya dan untuk memahami isi

yang disampaikan bunyi tersebut. Dalam berbahasa Indonesia, menyimak menjadi dasar untuk meningkatkan kemampuan lain, ketika seseorang memiliki keterampilan menyimak yang baik artinya ia akan mampu memahami informasi yang disampaikan narasumber.

Pembahasan melakukan observasi di beberapa sekolah untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Pertama, peneliti melakukan observasi di SDN Halimun Bandung pada tahun 2015 guna memenuhi salah satu tugas mata kuliah. Pada observasi tersebut secara tidak langsung peneliti mengamati situasi yang terjadi dalam pembelajaran dimana sekolah tersebut kurang memiliki fasilitas yang memadai sehingga siswa kurang memiliki motivasi untuk mengikuti kegiatan belajar.

Kedua, pada saat peneliti mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) tahun 2016 yang dilaksanakan di SMP Negeri 12 Bandung peneliti mengamati secara tidak langsung bagaimana tingkah laku peserta didik pada pembelajaran di dalam kelas dimana sebagian siswa terlihat tidak mengikuti apa yang diajarkan oleh guru.

Ketiga, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru PPL Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 12 Bandung tahun 2016 yang membahas mengenai fasilitas belajar yang memadai di sekolah tersebut, akan tetapi pada praktiknya hal tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Keempat, peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa SMP Kelas VII mengenai kegiatan pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan sebagian besar beranggapan bahwa mata pelajaran tersebut menjadi salah satu mata pelajaran yang membosankan.

Berdasarkan pengalaman di atas, peneliti menyimpulkan hal yang menjadi faktor penyebab munculnya masalah tersebut diantaranya adalah kurangnya fasilitas yang memadai dalam pembelajaran di dalam kelas, kurangnya kreatifitas guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, serta kurangnya motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Mengacu pada hal-hal yang diuraikan sebelumnya, rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat menghambat tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, maka dari itu diperlukan adanya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran guna merangsang motivasi siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia yang disampaikan.

Dewasa ini perkembangan teknologi memegang peranan penting dalam berbagai bidang termasuk bisnis, pemerintahan, masyarakat, bahkan pendidikan. Dalam dunia pendidikan sendiri berbagai sekolah di Indonesia telah diperkenalkan dengan pemanfaatan teknologi. Dengan keadaan tersebut diharapkan pendidik mampu mengasah kreatifitasnya dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berbeda dari biasanya guna membangun rangsangan eksternal yang mendorong motivasi belajar siswa.

Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Kustandi dan Sutjipto (2011, hlm. 9) “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Dalam pembelajaran media memiliki peranan penting agar tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada peserta didik. Dengan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik bagi siswa. Syaiful Bahri (1995, hlm. 136) mengatakan bahwa di dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan guru melalui kata-kata.

Kemajuan teknologi menjadi suatu hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan saat ini, karena teknologi akan terus berkembang seiring dengan

berkembangnya ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi menawarkan banyak manfaat serta kemudahan bagi manusia dalam menekuni aktifitasnya. Perkembangan teknologi pun sangat beragam jenisnya, salah satunya adalah internet.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) internet dikatakan sebagai jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit. Dengan kata lain internet dapat diartikan sebagai sebuah pintu yang mengantarkan kita menuju belahan dunia lain dengan mudah tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Pada awal kemunculannya di Indonesia, internet sudah umum digunakan di dunia perkantoran dan bisnis. Akan tetapi, saat ini internet dapat diakses dengan mudah dan menjadi suatu kebutuhan bagi berbagai kalangan dari anak-anak hingga dewasa, terutama remaja.

Salah satu bentuk penggunaan internet yang dapat kita termui sehari-hari adalah dalam hal komunikasi. Saat ini terdapat beragam wadah berbasis internet yang dapat digunakan sebagai media dalam bersosialisasi (media sosial), seperti *Whatsapp*, *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan salah satu yang paling banyak diminati oleh kalangan remaja saat ini yaitu *Youtube*. *Youtube* merupakan sebuah situs yang memungkinkan penggunanya untuk berbagi video, menonton video, melakukan siaran langsung, dan lain sebagainya. *Youtube* menjadi situs yang paling diminati saat ini karena video yang ditawarkan sangat beragam jenisnya, baik dalam kategori musik, animasi, automotif, kecantikan, memasak, berita, dan masih banyak lagi.

Sayangnya, kemudahan dalam mengakses *Youtube* sering kali disalahgunakan oleh penggunanya. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya batasan-batasan tertentu bagi penggunanya dan seringkali para penggunanya menyalahi aturan. Maka tidak jarang kita menemukan berbagai konten video yang cukup kontroversial sehingga *Youtube* dikatakan memberikan dampak buruk terutama bagi kalangan remaja.

Akan tetapi, berbagai hal di dunia ini akan selalu memiliki dua sisi, begitupun dengan *Youtube*. Jika kita menggunakannya dengan bijak *Youtube* akan memberikan banyak manfaat, misalnya jika dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Saat ini terdapat banyak *content creator* yang memanfaatkan *Youtube* sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah *channel Youtube Dongeng Kita*.

Dongeng Kita merupakan sebuah akun *Youtube* yang dibuat oleh Kastari Animation, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang multimedia atau animasi yang bernuansa pendidikan bagi anak-anak. *Channel Youtube Dongeng Kita* memuat berbagai film animasi yang menceritakan tentang dongeng atau cerita rakyat Indonesia, selain itu terdapat pula video yang mengajarkan anak-anak tentang lagu daerah dan pakaian adat Indonesia.

Dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk memanfaatkan Channel *Youtube Dongeng Kita* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada dasarnya, video yang dibagikan di channel *Youtube Dongeng Kita* merupakan sebuah video animasi yang di dalamnya memiliki unsur cerita, tokoh, warna dan bentuk yang menarik serta penambahan audio yang mendukung cerita yang disampaikan. Dengan demikian peneliti beranggapan bahwa dengan memanfaatkan Channel *Youtube Dongeng Kita* sebagai media pembelajaran dapat membangun motivasi belajar siswa di dalam kelas serta diharapkan dapat mengedukasi peserta didik bahwa *Youtube* dapat dimanfaatkan secara positif.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pendidikan di Indonesia, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube Dongeng Kita* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia. Adapun judul dari penelitian yang akan dilakukan adalah : **“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan *Channel Youtube Dongeng Kita* Terhadap**

Peningkatan Motivasi Belajar Serta Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah sebagai berikut : “Apakah penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?”

Adapun permasalahan yang dirumuskan secara khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa aspek kognitif (*cognitive motives*) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Apakah penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa aspek penampilan diri (*self-expression*) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia?
3. Apakah penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa aspek kemajuan diri (*self-enhancement*) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia?
4. Apakah penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita memiliki pengaruh yang signifikan

terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa aspek kognitif (*cognitive motives*) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa aspek penampilan diri (*self-expression*) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa aspek kemajuan diri (*self-enhancement*) pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Untuk mengetahui apakah penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menyimak siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan media video animasi berbantuan *Channel Youtube* Dongeng Kita terhadap peningkatan motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan kualitas pendidikan dan ilmu pengetahuan di Indonesia, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di dalam kelas. Selain itu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian

selanjutnya yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar serta kemampuan menyimak siswa. Serta diharapkan dapat mengedukasi masyarakat bahwa Youtube dapat dimanfaatkan secara positif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan media video animasi berbantuan *Channel Youtube Dongeng Kita* dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi salah satu bentuk kepedulian peneliti terhadap kualitas pendidikan.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemanfaatan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran, serta memberikan sumbangan pemikiran dan informasi guna meningkatkan kualitas pendidikan.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah alternatif bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran di dalam kelas dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kreatifitasnya sebagai pendidik.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia serta memberikan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran di dalam kelas.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Secara garis besar untuk memudahkan penyusunan penelitian yang dilakukan, peneliti mengacu kepada pedoman penelitian karya ilmiah

Universitas Pendidikan Indonesia dengan sistematika penelitian sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari subbab latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian dan struktur organisasi.

BAB II Kajian Pustaka berisi subbab yang memuat konsep-konsep terkait variabel penelitian, seperti diantaranya konsep belajar dan pembelajaran, konsep media pembelajaran, konsep motivasi belajar, konsep kemampuan menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama. Pada bab ini disertai pula dengan subbab penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian yang terdiri dari subbab desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, serta analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang berisi pemaparan secara rinci mengenai hasil riset penelitian seperti deskripsi hasil penelitian, analisis data yang memuat uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.