

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Khusus pada bagian latar belakang, peneliti mengelompokkan uraian berdasarkan hal yang sifatnya ideal atau yang seharusnya, faktual atau permasalahan yang ditemukan, dan solusi yang dikemukakan peneliti.

A. Latar Belakang Penelitian

Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipelajari anak semenjak mereka belajar pada level pendidikan formal sekolah dasar sampai dengan level pendidikan selanjutnya. Kompleksitas materi keterampilan menulis pada setiap jenjangnya diatur sedemikian rupa dengan mempertimbangkan aspek perkembangan fisik dan psikologis anak.

Dalam pendidikan formal, aturan pembelajaran keterampilan menulis dituangkan dalam suatu standar isi kurikulum nasional. Dengan demikian, secara nasional, pendidikan formal di manapun berada memiliki standar acuan atau rujukan kompetensi keterampilan minimal yang harus dicapai.

Keterampilan menulis tegak bersambung merupakan salah satu materi keterampilan menulis permulaan yang diajarkan pada siswa sekolah dasar kelas rendah. Sebagai wujud dari kepentingan mengajarkannya, materi keterampilan menulis tegak bersambung tertuang dalam standar isi kurikulum nasional. Adapun yang menjadi tujuan dari dibelajarkannya keterampilan menulis ini pada siswa kelas rendah adalah agar keterampilan motorik halus mereka terasah sejak dini.

Madison C. Chandler dkk. dalam jurnal *Early Childhood Research Quarterly*, Volume 57 (2021) menyatakan bahwa belajar menulis merupakan tantangan bagi anak, karena mereka harus mengintegrasikan keterampilan motorik halus mereka yang masih berkembang dengan pemahaman bahasa tulis untuk menghasilkan tanda yang memiliki makna. Merujuk kepada pendapat tersebut

dapat dimaknai bahwa aktivitas pembelajaran keterampilan menulis sejak dini dapat memfasilitasi pemahaman bahasa tulis anak sekaligus motorik halus mereka yang sedang berkembang.

Pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung pada siswa kelas rendah memiliki dampak psikologis. Berdasarkan berbagai kajian dan ragam teori tumbuh kembang anak, motorik halus yang terasah pada diri seorang anak berkontribusi terhadap pembentukan karakter mereka. Alasannya adalah bahwa aktivitas pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung membiasakan mereka bersikap tekun, sabar, disiplin, telaten, bertanggung jawab, dan sikap baik lainnya.

Perkembangan motorik kasar dan motorik halus pada anak melibatkan sebuah pola gerakan yang terkoordinasi antara otak, syaraf, rangka, dan otot. Motorik kasar merupakan suatu aktivitas yang secara massif mengkoordinasikan kegiatan otot-otot kasar seseorang untuk dapat melompat, berlari, berjalan, mengangkat beban, dan kegiatan fisik lainnya yang membutuhkan kinerja otot-otot. Adapun motorik halus sifatnya lebih spesifik dibandingkan dengan perkembangan motorik kasar. Dalam hal ini, perkembangan motorik halus dipengaruhi oleh faktor kemampuan seorang anak untuk memberdayakan perangkat tubuh tertentu yang melibatkan koordinasi otot-otot kecil dalam tubuh mereka. Contohnya, memegang sesuatu, menulis, meraba, serta kegiatan lainnya yang ada hubungannya dengan pemanfaatan fungsi dari tangan itu sendiri.

Penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti di beberapa madrasah di Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang mengungkap temuan masalah yang berhubungan dengan pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung. Permasalahan pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung ditemukan pada sisi siswa dan juga sisi guru.

Permasalahan pembelajaran menulis keterampilan tegak bersambung yang terungkap dari sisi siswa adalah penguasaan mereka akan keterampilan ini yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan produk tulisan mereka yang lebih menguasai huruf cetak dari pada menulis tegak bersambung. Adapun pada sisi guru, beberapa permasalahan yang terungkap antara lain; kesadaran guru akan

Dindin Ridwanudin, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEGAK BERSAMBUNG BERBASIS SMARTPHONE SISWA KELAS RENDAH MI/SD

Universitas Pendidikan Indonesia

kepentingan membelajarkan keterampilan menulis tegak bersambung masih rendah dan mereka kurang kreatif dalam memilih strategi serta media pembelajaran yang tepat untuk membelajarkan keterampilan menulis tegak bersambung.

Merujuk kepada permasalahan pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan, peneliti mengemukakan satu solusi. Solusi yang dikemukakan adalah pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung berbasis *smartphone*. Media pembelajaran yang dikembangkan tersebut mempertimbangkan kontekstualitasnya dengan tumbuh kembang anak serta perkembangan teknologi informasi yang sedang terjadi saat ini.

Peneliti berasumsi bahwa media pembelajaran yang dikreasikan menarik dan kontekstual dengan kehidupan keseharian anak dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung yang melibatkan interaksi jari-jari tangan siswa dengan sebuah aplikasi pada *smartphone* berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik halus mereka.

Pertanyaan terkait dengan “mengapa harus media pembelajaran berbasis *smartphone*?” dapat terungkap melalui fakta-fakta berikut. *Smartphone* merupakan produk teknologi yang terus berkembang dan memiliki banyak fitur yang bisa kita manfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* dimiliki semua lapisan masyarakat, termasuk anak-anak. Terkhusus pada kalangan anak-anak, pandemi Corona Virus Deseases (Covid-19) berdampak signifikan, yakni mudahnya mereka mengakses perangkat ini dalam proses belajar mengajar.

Kemudahan anak untuk mengakses *smartphone* dalam proses pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi difasilitasi oleh kebijakan pemerintah. Fasilitas tersebut adalah dengan terbitnya petunjuk teknis yang secara khusus mengatur penyaluran bantuan kuota belajar. Aturan tersebut dikeluarkan oleh Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan Kebudayaan nomor 4 tahun 2021 yang menyatakan bahwa siswa jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan sederajat sampai siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat

Dindin Ridwanudin, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEGAK BERSAMBUNG BERBASIS SMARTPHONE SISWA KELAS RENDAH MI/SD

Universitas Pendidikan Indonesia

diberikan kuota belajar untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dalam jaringan.

Melihat signifikansi keteraksesan anak dengan *smartphone* dan fenomena teknologi yang terus berkembang, seorang guru profesional dapat menangkap peluang pemanfaatan *smartphone* sebagai salah satu media pembelajaran. Ia akan merancang dan mengkreasikan suatu media pembelajaran edukatif dengan mempertimbangkan kebutuhan pencapaian kompetensi. Aktivitas pembelajaran pada masa pandemi yang dilaksanakan secara dalam jaringan menuntut siswa untuk terakses dengan *smartphone*. Di sisi lain, guru juga tidak dapat membatasi penggunaannya saat belajar sehubungan dengan dukungan pemerintah yang cukup masif menyediakan kota belajar untuk mendukung terealisasinya pembelajaran dalam jaringan di semua jenjang pendidikan pada masa pandemi.

Berikut ini dipaparkan hasil penelitian yang relevan dengan variabel penelitian yang mengangkat sisi positif dari penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran. Hasil penelitian Ghazanfar A. Abbasi dkk (2021) dalam jurnal *Technology in Society*, volume 64, mengungkapkan bahwa kecanduan *smartphone* dan efek negatifnya pada kinerja akademik telah mendapat perhatian dari para sarjana dan praktisi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hiburan, situs jejaring sosial, dan penggunaan terkait game memiliki efek positif pada kecanduan *smartphone*. Meskipun penggunaan terkait studi memiliki efek positif pada kinerja akademik, penggunaan terkait game memiliki efek negatif. Selanjutnya, aktivitas fisik memoderasi dampak negatif dari penggunaan terkait game pada kinerja akademik. Literatur tentang kecanduan *smartphone* dengan memperkenalkan aktivitas fisik sebagai faktor pencegahan dan akan berguna bagi pembuat kebijakan dan orang tua untuk memahami pentingnya mengembangkan dan mempromosikan aktivitas fisik di kalangan anak.

Hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kebijakan guru dan orang tua dalam memfasilitasi penggunaan *smartphone* kepada anak saat mereka belajar harus terhindar dari fitur-fitur permainan dan ragam media sosial, serta harus ada pula upaya memfasilitasi aktivitas fisik yang memadai ketika anak terakses dengan *smartphone*.

Smartphone dapat berdampak baik jika dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran dengan rancangan aplikasi yang memadai dan kontekstual dengan kebutuhan pembelajaran. Seperti halnya hasil penelitian Yangqing Lin dkk. (2021) dalam jurnal *Computers in Human Behavior*, Volume 122 tentang dampak positif dan langsung dari penggunaan pembelajaran berbasis *smartphone* dan aplikasi berita pada kinerja akademik dan efek buruk dari bermain game pada *smartphone*, serta penggunaan media sosial, musik dan video, dan aplikasi membaca buku hiburan. Penggunaan aplikasi pada *smartphone* untuk aktivitas pembelajaran tidak berkontribusi pada *nomofobia* (*no mobile phone phobia*). Senada dengan penelitian tersebut Patricia Pauli dkk (2020) dalam jurnal *IFAC-Papers Online*, Volume 53 menyatakan bahwa *smartphone* sebagai suatu perangkat menjadi pilihan tepat untuk implementasi alat *e-learning* karena kemudahan dan aksesibilitasnya”. Karakteristik sosiodemografi mengukur sisi positif cara orang menggunakan *smartphone* mereka, dalam hal ini menunjukkan bahwa terdapat kesesuaian antara aktivitas sehari-hari seseorang dengan data *smartphone* yang digunakannya.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang proporsional dan dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran memiliki dampak positif bagi perkembangan akademik anak. Di sisi lain, penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran mendekatkan siswa pada ragam aplikasi yang berbasis *e-learning*.

Senada dengan hasil penelitian di atas, Dong-Hee Shin dkk (2011) dalam jurnal *Computers in Human Behavior*, Vol 27, menyatakan bahwa kemungkinan *smartphone* berfungsi signifikan sebagai *enabler u-learning* perannya terhadap persepsi kognitif pengguna. Pengguna mungkin ingin menggunakan *smartphone* sebagai alat telekomunikasi, serta aplikasi *u-learning*. Temuan empiris menunjukkan bahwa kegunaan yang dirasakan dan kualitas yang dirasakan akan menjadi perpanjangan yang bermanfaat dari UTAUT/ECT dalam konteks pembelajaran *smartphone*, karena keduanya ditemukan berpengaruh dalam memprediksi sikap dan niat perilaku pengguna *smartphone*. Implikasi praktis untuk industri dapat ditarik dari temuan ini dalam hal strategi dan model baru

Dindin Ridwanudin, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEGAK BERSAMBUNG BERBASIS
SMARTPHONE SISWA KELAS RENDAH MI/SD
Universitas Pendidikan Indonesia

untuk u-learning dan seterusnya”. Disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* yang efektif dalam pembelajaran berdampak pada persepsi kognitif anak. Demikian juga, *smartphone* berpengaruh kepada prediksi kita akan sikap dan niat anak dalam pemanfaatannya.

Melihat fenomena dan ragam hasil penelitian di atas, peneliti berkesimpulan bahwa terbuka ruang untuk peneliti mengembangkan ragam media pembelajaran berbasis *smartphone* untuk aktivitas pembelajaran. Secara spesifik, peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran keterampilan menulis berbasis aplikasi *smartphone*. Aplikasi ini kelak dapat diakses oleh guru dan siswa dari ragam layanan penyedia aplikasi seperti *play store* atau sejenisnya. Guru dan siswa akan dengan mudah untuk mengunduh dan melakukan instalasi aplikasi pada *smartphone* yang mereka miliki untuk kemudian memanfaatkannya dalam aktivitas pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung, baik secara tatap muka maupun dalam jaringan.

Aplikasi yang dirancang peneliti dikreasikan dengan mempertimbangkan psikologi perkembangan siswa kelas rendah, yang dalam hal ini cara berpikir mereka yang masih berada pada level pra operasional konkret. Aplikasi dirancang layaknya sebuah permainan berbasis *smartphone* ketika digunakan, sehingga tanpa mereka sadari sebenarnya mereka sedang belajar keterampilan menulis tegak bersambung.

Temuan Louis Leung dkk (2020) dalam jurnal menyatakan bahwa orang akan mencapai kondisi mampu menyeimbangkan tuntutan tugas dengan aktivitas keseharian adalah ketika mereka mampu mengkondisikan penggunaan *smartphone* untuk tujuan hiburan, pencarian informasi, dan sosialisasi, terutama ketika mereka merasa bosan, dan ketika mereka merasakan kurang terlibat yang berarti dalam aktivitas sosial. Lebih lanjut, efek interaksi yang ditemukan dalam penelitian ini memberikan pandangan yang lebih bernuansa tentang cara-cara di mana aktivitas *smartphone* yang menyenangkan (terutama untuk pencarian informasi dan sosialisasi) dapat berinteraksi dengan pengalaman untuk mengatur kebosanan yang dirasakan di waktu luang. Dengan demikian, peneliti dalam

membuat aplikasi berbasis *smartphone* ini harus mengenali peran dan fungsi hedonis serta menyenangkan bagi anak.

Mostafa Al-Emran dkk (2015) dalam jurnal *Elsevier Ltd* mengungkapkan bahwa *mobile learning* (M-learning) telah menjadi komponen teknologi pendidikan yang penting. *M-learning* memungkinkan siswa untuk belajar, berkolaborasi, dan berbagi ide antara satu sama lain dengan bantuan internet dan perkembangan teknologi. Namun, penerimaan *M-learning* oleh siswa dan guru sangat penting untuk penggunaan sistem *M-learning*. Sikap terhadap teknologi *M-learning* merupakan faktor penting yang membantu dalam menentukan apakah siswa dan guru siap menggunakan *M-learning* atau tidak. Sikap tersebut akan berfungsi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dan memfasilitasi pengembangan infrastruktur teknologi. Perbedaan yang signifikan antara sikap siswa terhadap *M-learning* berkaitan dengan kepemilikan *smartphone* mereka, tempat tinggal dan usia. Selanjutnya, hasil menunjukkan bahwa *M-learning* dapat menjadi salah satu teknologi pedagogis yang menjanjikan untuk digunakan di lingkungan pendidikan.

Penggunaan *M-Learning* dalam pembelajaran menurut hasil penelitian tersebut dapat membantu kita mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya, sehingga secara berkelanjutan teknologi yang menopang pengembangannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan sisi pedagogis dalam dunia pendidikan. Di samping itu, pengguna dari *smartphone* akan dengan mudah kita identifikasi pada aspek karakternya.

Eve Sarah Troll (2020) dalam jurnal *Computers in Human Behavior*, Volume 117, mengungkapkan temuan yang menunjukkan bahwa bukan jumlah penggunaan *smartphone* yang objektif tetapi penanganan *smartphone* yang efektif yang dapat membantu siswa mengendalikan diri untuk menjadi berprestasi lebih baik secara akademis". Dapat kita maknai bahwa penggunaan *smartphone* yang efektiflah, yang dalam hal ini dikondisikan secara baik oleh guru ketika pembelajaran berlangsung, dapat membantu perkembangan akademik siswa.

Pembuatan media pembelajaran berbasis *smartphone* yang dikembangkan peneliti merupakan bentuk dari pembuktian teori terkait dampak

Dindin Ridwanudin, 2022
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEGAK BERSAMBUNG BERBASIS
SMARTPHONE SISWA KELAS RENDAH MI/SD
Universitas Pendidikan Indonesia

keterampilan menulis ini sendiri terhadap pembentukan sikap-sikap positif pada siswa, yang antara lain merangsang keterampilan motorik halus pada diri siswa dan teori yang berhubungan dengan manfaat *smartphone* dalam pembelajaran. Tentunya, jika kita korelasikan dengan tujuan pendidikan itu sendiri, yaitu memanusiakan manusia, maka pengembangan media pembelajaran berbasis *smartphone* ini diharapkan berkontribusi terhadap cita-cita luhur pendidikan itu sendiri.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah rancang bangun dan bentuk dari aplikasi media pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung berbasis *smartphone* siswa kelas rendah di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan. Permasalahan penelitian dituangkan dalam beberapa rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah tahapan pengembangan aplikasi media pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung berbasis *smartphone*?
- b. Bagaimanakah kelayakan aplikasi media pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung berbasis *smartphone* menurut ahli media pembelajaran?
- c. Bagaimanakah kelayakan aplikasi media pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung berbasis *smartphone* menurut ahli materi pembelajaran?
- d. Bagaimanakah respons guru terhadap aplikasi media pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung berbasis *smartphone* yang dikembangkan?
- e. Bagaimanakah ketergunaan media pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung berbasis *smartphone* pada siswa kelas rendah orang tua?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini adalah suatu kegiatan pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung berbasis *smartphone*. Adapun yang menjadi tujuan utama dari penelitian yang dilakukan adalah mengembangkan suatu media pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung berbasis

Dindin Ridwanudin, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEGAK BERSAMBUNG BERBASIS
SMARTPHONE SISWA KELAS RENDAH MI/SD**

Universitas Pendidikan Indonesia

smartphone pada siswa kelas rendah MI di Kecamatan Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan. Aktivitas dari pengembangan aplikasi yang dirancang dilakukan secara kerja sama antara peneliti, guru, dan pakar teknologi informasi yang sesuai dengan bidangnya. Kerja sama ketiga unsur tersebut harus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang berdayaguna bagi pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung.

D. Manfaat Penelitian

Merujuk kepada tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan memberikan dampak manfaat baik secara teoretis maupaun praktis sebagai.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian dapat menjadi referensi pengembangan ragam media pembelajaran, terutama pembelajaran keterampilan menulis pada jenjang pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Manfaat praktis bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan dalam praktik pembelajaran keterampilan menulis tegak bersambung pada siswa kelas rendah.

b. Bagi Peneliti

Manfaat praktis bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi pengembangan media pembelajaran keterampilan menulis berbasis *smartphone* ke tahap lebih lanjut dalam upaya mencapai hasil yang lebih optimal, sehingga kemanfaatannya dapat dirasakan oleh banyak pihak, terutama dalam dunia pembelajaran formal.