

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG PENELITIAN

Pendidikan di sekolah termasuk salah satu proses belajar yang dilakukan secara formal. Arsyad (dalam Aghni, 2018, hlm. 98) menyatakan bahwa pendidikan formal ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terarah, dan terencana, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab 1 pasal 1 ayat 1 menyatakan 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”.

Setiap orang dapat berpikir dengan baik, tetapi tidak semua orang dapat berbicara dengan baik. Tanpa bahasa, seseorang tidak dapat menyampaikan ide dan gagasan kepada orang lain. Jika kita ingin mengekspresikan ide yang berbeda dengan baik, orang harus pandai berbahasa. Agni Muftianti (2018, hlm. 178) menyatakan bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan gagasan, pesan, dan informasi yang dapat disampaikan secara lisan maupun tulisan, sehingga kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dari bahasa.

Keterampilan berbahasa perlu diajarkan sejak dini kepada siswa Sekolah Dasar kelas rendah yang disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran di kelas. Pengajaran keterampilan berbahasa bagi siswa Sekolah Dasar baik kelas rendah juga kelas tinggi dapat dilakukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran keterampilan berbahasa di sekolah perlu dilakukan sebab berdampak signifikan bagi perkembangan siswa dalam kemampuan literasi secara berkelanjutan (Pamuji & Setyami, 2018, hlm. 26).

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menjadikan siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Seseorang yang mempunyai keterampilan berbahasa yang memadai akan lebih mudah menyerap dan menyampaikan informasi, baik lisan maupun tulisan. Keterampilan berbahasa itu sendiri terdiri dari empat aspek yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Siswa perlu menguasai keempat aspek tersebut secara terpadu agar terampil dalam berbahasa. Syofiani, dkk. 2018, hlm. 87) pembelajaran keterampilan bahasa di sekolah tidak hanya menitikberatkan pada sisi teoritis saja, tetapi juga pada bagaimana menjadikan bahasa itu berfungsi, yaitu sebagai alat komunikasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Pamuji dan Setyami, hasil penelitian di sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru rata-rata masih konvensional yaitu dengan menggunakan media buku dan kegiatan pembelajaran didominasi ceramah. Selain itu, aspek pembelajaran keterampilan berbahasa hanya terdapat dua atau tiga aspek saja. Dengan demikian pembelajaran keterampilan berbahasa belum sempurna karena belum memenuhi empat aspek pembelajaran keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis (Pamuji dan Setyami, 2018, hlm. 27).

Peneliti juga memperoleh data dari salah satu Sekolah Dasar di Kota Depok dengan melakukan observasi. Dari hasil observasi, peneliti menemukan permasalahan di kelas III terkait pembelajaran bahasa khususnya Bahasa Indonesia. Terdapat 40% dari 25 siswa kelas III di Sekolah Dasar tersebut masih kurang menguasai keterampilan berbahasa. Kondisi tersebut terlihat ketika siswa sedang melakukan proses pembelajaran dan jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena guru kurang berinovasi dalam menggunakan media, pembelajaran yang dilaksanakan berbasis konten, dan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bahasa.

Mengacu pada permasalahan tersebut, peneliti memberikan alternatif solusi dari permasalahan yang ada dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Media merupakan salah satu komponen dari pembelajaran. Menurut Musfiqon (dalam Pratama, dkk., 2017, hlm. 22) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam aktivitas belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik yang akan berdampak meningkatnya kualitas pembelajaran.

Menurut Priyambodo (dalam Suhailah, dkk., 2021, hlm.20) media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajar dan memfasilitasi proses pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dimungkinkan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif (Pratama, dkk., 2017, hlm. 22). Media pembelajaran interaktif menurut Lailiyah (2018, hlm. 1151) merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan penyampaian informasi dan materi yang dapat dikontrol dan dioperasikan oleh pengguna. Tujuan media pembelajaran interaktif yaitu membentuk siswa yang aktif, kreatif dan mandiri dalam memecahkan masalah yang diberikan saat kegiatan pembelajaran.

Salah satu perangkat lunak yang memungkinkan untuk digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *Articulate Storyline*. Menurut Purnama & Asto (dalam Suhailah, dkk., 2021, hlm. 20) *Articulate Storyline* adalah perangkat lunak yang memiliki fungsi sebagai media komunikasi ataupun presentasi. Media pembelajaran menggunakan software ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya. Media interaktif berupa *software Articulate Storyline* memiliki kelebihan diantaranya adalah tampilan yang simple seperti power point, fitur yang terdapat di dalamnya lengkap dan dapat membuat animasi juga (Rianto, 2020).

Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk membantu siswa dalam proses meningkatkan keterampilan berbahasa khususnya pada materi permasalahan dan kalimat saran. Hal ini dapat memberikan suasana baru yang menarik bagi siswa. Alasan peneliti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini karena selain dapat menambahkan gambar animasi dan audio yang dapat menarik perhatian siswa, mendorong dan memotivasi siswa dalam belajar, media ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) maupun luring (luar jaringan), dan media ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan upaya untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok”.

1.2 RUMUSAN MASALAH PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang di atas, disusunlah rumusan masalah secara umum yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok?”

Untuk memperoleh jawaban dari rumusan umum di atas maka disusunlah rumusan khusus yang disajikan sebagai berikut:

1. Bagaimakah desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok?
2. Bagaimakah hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok?

3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan berbahasa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok.
3. Mendeskripsikan peningkatan keterampilan berbahasa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* pada siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak terkait diantaranya manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada pembaca dan bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan guru sekolah dasar sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya:

a. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa kelas III Sekolah Dasar di Kota Depok akan menambah pengalaman baru dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat dijadikan sebagai referensi, sumber belajar, dan media evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran jarak jauh.

c. Bagi sekolah

Media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi peneliti

Memperkaya pengetahuan dan pengalaman tentang bagaimana mengembangkan *software Articulate Storyline* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan sebagai bekal bagi peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi guru yang inovatif.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini ialah penjabaran dari sistematika penyusunan. Struktur organisasi skripsi mengacu pada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019. Adapun sistematika penulisannya yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika organisasi skripsi.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini membahas mengenai landasan teori penelitian. Landasan teori pada skripsi ini terdiri dari pembelajaran di Sekolah Dasar, keterampilan berbahasa, media pembelajaran, media pembelajaran interaktif, *Articulate Storyline*, penelitian yang relevan, kerangka berpikir dan definisi operasional.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini membahas mengenai desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian, instrumen penelitian dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini membahas mengenai temuan berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan rumusan penelitian.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Pada bab ini membahas mengenai pengertian serta pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah serta memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.