

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan berjalan beriringan dengan perkembangan dari berbagai aspek. Terdapat aspek-aspek yang mempengaruhi berkembangnya sistem pendidikan ini, salah satunya teknologi. Hal itu disebut juga teknologi pendidikan. Menurut Lestari (2018, hlm. 96) teknologi pendidikan bukan hanya pemanfaatan teknologi untuk kepentingan pembelajaran, lebih jauh dari itu teknologi pendidikan adalah sebuah sistem yang diaplikasikan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang efektif dan efisien.

Sistem pendidikan juga mengalami perubahan seiring berkembangnya teknologi. Perubahan yang terlihat jelas adalah perubahan kurikulum. Saat ini kementerian pendidikan sedang dalam tahap percobaan penerapan Kurikulum Merdeka. Dalam *website* nya, Kementerian pendidikan menjabarkan bahwa ada tiga karakteristik Kurikulum Merdeka, yakni; pengembangan *soft skills* dan karakter, fokus pada materi esensial, dan pembelajaran yang fleksibel (Kemendikbud Ristek, 2023). Oleh karena itu, teknologi memiliki peran yang penting dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Pemanfaatan teknologi tentu diperlukan mulai dari pengenalan hingga pengimplementasian kurikulum baru, sehingga hasil yang tercapai sesuai dengan tujuan utama, yakni; perubahan pendidikan pada arah yang lebih baik.

Kurikulum Merdeka mengenalkan faktor-faktor yang dapat menunjang pembelajaran di kelas. Faktor-faktor tersebut ialah Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), hingga *workshop* atau pembekalan yang disediakan oleh Kementerian maupun oleh lembaga dan perorangan untuk menunjang kesiapan satuan pendidikan dan guru yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Selain faktor-faktor yang telah dijabarkan, ada hal penting yang sering terlewatkan dalam kegiatan pembelajaran. Keberadaannya dapat menunjang pembelajaran, membuat siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada siswa. Hal tersebut ialah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan benda ataupun peristiwa yang dimanfaatkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran (Batubara, 2021, hlm. 3). Media pembelajaran memiliki tujuan kompleks, salah satunya adalah untuk membantu guru menyampaikan materi atau pesan kepada siswa. Selaras dengan pernyataan Istiqlal, (2018, hlm. 140) yang mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Hasil pra-survei melalui kegiatan wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar X, saat ini sekolah dasar tersebut sudah menerapkan Kurikulum Merdeka dan para guru sudah aktif mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran di kelas. Media pembelajaran sering dibuat untuk mata pelajaran yang memuat keterampilan logis dan matematis. Namun, dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia belum banyak ditemukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan beragam. Hal ini disebabkan karena Bahasa Indonesia berfokus pada kemampuan literasi siswa yang pasti memuat teks atau bacaan. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibuat lebih menarik dengan memanfaatkan bantuan teknologi dengan tujuan untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi. Selain itu teknologi juga memudahkan siapapun untuk mengakses, baik bagi guru sebagai pengendali pembelajaran di sekolah maupun secara individual oleh siswa.

Kondisi faktual lainnya didapat dari hasil wawancara bersama beberapa siswa dari Sekolah Dasar X. Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa pembelajaran materi teks narasi dirasa membosankan. Hal ini dikarenakan keterbatasan media pembelajaran dan metode yang diterapkan kurang menarik. Pembelajaran teks narasi dilakukan dengan metode membaca bergantian antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa. Sehingga hal ini menjadikan pembelajaran menjadi membosankan.

Idealnya materi teks narasi perlu dipelajari dengan kesungguhan, karena

materi ini merupakan materi yang esensial. Teks narasi sering kali ditemukan saat mencari informasi pada media-media cetak ataupun elektronik. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramayani, dkk. (2021, hlm. 803) yang menyatakan bahwa pembelajaran materi teks narasi ini memiliki urgensi yang bersifat kontekstual (dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari). Selain itu dalam penelitian yang berjudul “Problematika Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Menulis Teks Narasi selama Pandemi Covid-19” disimpulkan bahwa pembelajaran teks narasi memerlukan antusiasme guru dan inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Berdasar pada pernyataan tersebut, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam materi teks narasi.

Nuroifah dan Bachri (2015, hlm. 4) menyatakan bahwa “aplikasi adalah perangkat lunak dalam sebuah sistem operasi yang dikembangkan dan digunakan untuk mengolah data menjadi informasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna”. Aplikasi yang dimanfaatkan oleh peneliti merujuk pada sebuah permainan atau *games* yang dapat diakses melalui perangkat komputer ataupun menggunakan *smartphone*. Pemanfaatan teknologi menjadi sebuah media pembelajaran permainan berbasis aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif saat pembelajaran di kelas khususnya dalam materi teks narasi.

Media pembelajaran berbasis aplikasi juga dapat disebut sebagai media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah program pembelajaran yang melibatkan kombinasi visual, audio, kinestetik (gerakan) secara dinamis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sujono, 2017, hlm. 41). Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berfokus pada kegiatan belajar sambil bermain, diharapkan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran khususnya dalam materi teks narasi. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti diberi nama “Narasi Si Kecil”. Media ini mengadaptasi cerita dari buku penggerak kelas 4, karena di dalam buku tersebut terdapat teks narasi dengan judul “Suka dan Tidak

Suka?” Peneliti menilai cerita tersebut menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti mengusung judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Narasi Si Kecil” untuk Meningkatkan Pemahaman Teks Narasi Fase B Sekolah Dasar.”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka dapat disimpulkan rumusan masalah secara umum yaitu bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif “Narasi Si Kecil” untuk meningkatkan pemahaman teks narasi fase B sekolah dasar?

Adapun rumusan permasalahan secara khusus yang dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media yang tepat untuk meningkatkan pemahaman teks narasi fase B sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif “Narasi Si Kecil” untuk meningkatkan pemahaman siswa fase B sekolah dasar?
3. Bagaimanakah hasil validasi para ahli mengenai media pembelajaran interaktif “Narasi Si Kecil” untuk meningkatkan pemahaman teks narasi fase B sekolah dasar?
4. Bagaimanakah peningkatan pemahaman siswa fase B sekolah dasar dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif “Narasi Si Kecil” dalam materi teks narasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka dapat disimpulkan rumusan masalah secara umum yaitu mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif “Narasi Si Kecil” untuk meningkatkan pemahaman teks narasi fase B sekolah dasar?

Adapun yang menjadi tujuan khusus dari penelitian yaitu untuk mendeskripsikan:

1. Mendeskripsikan media yang tepat untuk meningkatkan pemahaman teks narasi fase B Sekolah Dasar.

2. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran interaktif “Narasi Si Kecil” untuk meningkatkan pemahaman teks narasi fase B sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan hasil validasi para ahli media terkait pengembangan media pembelajaran interaktif “Narasi Si Kecil” untuk meningkatkan pemahaman teks narasi fase B sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan peningkatan pemahaman siswa fase B sekolah dasar dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif “Narasi Si Kecil” dalam materi teks narasi

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoretis

Sebagai bahan pengetahuan dan informasi dalam penelitian di masa mendatang mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif “Narasi Si Kecil” untuk meningkatkan pemahaman teks narasi fase B sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

1) Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan manfaat baik tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dalam materi teks narasi dan menambah sumber informasi untuk kegiatan penelitian-penelitian lainnya di masa mendatang.

2) Bagi guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi sebagai sumber informasi mengenai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya.

3) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi serta dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, diharapkan siswa dapat mendapatkan pengalaman belajar yang memotivasi.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti lain dalam menyelesaikan penelitiannya dan dapat dijadikan sebagai salah satu sumber rujukan dalam penelitian yang dilakukan oleh orang lain.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, struktur pada bab ini meliputi Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Penelitian.

BAB II Kajian Pustaka. Bab ini tersusun atas beberapa bagian seperti teori, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir. Teori berisikan hasil dari kajian-kajian secara teoretis yang berkaitan dengan permasalahan penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian. Memuat Metode Penelitian, Subjek Penelitian, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, serta Waktu dan Tempat Penelitian. Desain Penelitian yang mencakup memuat pendekatan dan metode yang digunakan.

BAB IV Pembahasan. Berisi tinjauan objek penelitian, deskripsi hasil penelitian dan pembahasan dari deasin awal, hasil validasi serta produk akhir dari media pembelajaran interaktif.

BAB V Simpulan Dan Rekomendasi. Bab ini menyajikan pemaknaan temuan penelitian yang dibahas dalam simpulan, juga pengajuan hal-hal penting yang berguna bagi pihak-pihak tertentu. Pembahasan tersebut dibahas dalam bagian implikasi dan rekomendasi.