

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan dan cerminan kualitas dalam suatu bangsa. Kualitas pendidikan pada saat ini masih menjadi suatu masalah yang tidak boleh dianggap tidak penting dalam perbaikan kualitas sistem pendidikan nasional. Tetapi berbagai usaha telah dilakukan untuk mengatasinya seperti pembaharuan kurikulum dan peningkatan kualitas guru.

Guru sebagai penyelenggara pembelajaran memiliki tugas dan tanggung jawab utama untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman kepada peserta didik dalam rangka mencapai tujuan dan fungsi pendidikan.

Proses pembelajaran adalah sebuah proses yang berisi serangkaian perilaku guru dan peserta didik tentang hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu, dimana dalam proses tersebut terkandung berbagai peran dari guru (Rusman 2012:58).

Guru sebagai penyelenggara pembelajaran memiliki tugas dan tanggung jawab untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik agar tujuan dan fungsi dari pendidikan bisa tercapai dengan baik. Saat ini masih banyak guru yang menggunakan metode mengajar dengan ceramah membuat peserta didik bosan, kurang aktif, dan kurang bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung. Guru merupakan panutan bagi peserta didik maka guru harus memiliki standar serta kualitas yang baik. Dalam proses pembelajaran terdapat pengaruh terutama penggunaan media dalam pembelajaran. Salah satu tugas guru adalah guru sebagai fasilitator supaya peserta didik bisa dengan mudah menerima dan memahami materi pembelajaran. Guru harus memberikan pelayanan yang inovatif dan kreatif agar kegiatan belajar mengajar terlaksana dengan baik dan membuat materi pembelajaran menjadi lebih jelas bagi peserta didik (Rusman 2012).

Saat ini teknologi komunikasi dan informasi semakin maju sudah mengganti paradigma proses belajar mengajar. Dahulu

guru dianggap sebagai sumber informasi proses pembelajaran satu-satunya, pada saat ini sudah tidak berlaku lagi. Teknologi komunikasi dan informasi yang semakin maju mengubah guru menjadi tidak semata-mata hanya sebagai pengajar, sumber informasi, dan pengetahuan saja, tetapi guru juga menjadi administrator dan pengembang program pembelajaran. Dapat membantu peserta didik mencapai peluang atau keterampilan yang diperlukan. Dampak majunya teknologi informasi mengenai kegiatan pembelajaran menciptakan bentuk pembelajaran baru seperti pembelajaran online atau e-learning, pembelajaran campuran atau *blended learning*, dan sistem pendidikan jarak jauh atau distance learning (Pribadi 2017:10).

Teknologi dapat membantu mengatasi kebosanan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Cara untuk mengatasi masalah kebosanan peserta didik saat proses pembelajaran agar selalu aktif, semangat, dan antusias dapat menggunakan variasi dalam pembelajaran. Variasi dalam pembelajaran yang dimaksud adalah memodifikasi proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat mengurangi rasa bosan.

Internet adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi yang sangat berpengaruh dalam pendidikan atau pembelajaran. Internet memiliki pengaruh yang besar dalam dunia pendidikan dengan mendorong dunia pendidikan agar dapat menyesuaikan arus informasi globalisasi. Secara langsung internet juga memiliki manfaat sebagai sumber dan media pembelajaran untuk peserta didik dalam menambah wawasan ilmu pengetahuan (Rusman 2015:52). YouTube termasuk salah satu layanan internet yang dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran. Menurut Snelson (2011) (Pratiwi and Puspito Hapsari 2020:283), YouTube memberikan layanan video paling populer pada saat ini. Sebagai situs *web video sharing* (berbagi video), YouTube memungkinkan para pengguna mengunggah, mencari, menonton, diskusi atau tanya jawab dan berbagi video secara gratis. Video-video tersebut dapat berupa video klip, film, tv, dan juga video buatan para pengguna. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media video YouTube yang diambil dari akun

YouTube “Gubug Dongeng” dengan judul video “Kisah Persahabatan si Tupai dan Ikan Gabus_Cerita Animasi Inspiratif_Dongeng Bahasa Indonesia” dengan link video <https://www.youtube.com/watch?v=wqpweAO1OZU> .

Pengembangan materi atau bahan ajar dapat dilakukan dengan memaksimalkan penggunaan media. Media sebagai fasilitas informasi dalam proses pembelajaran membuat peserta didik lebih tertarik dan tidak terkesan membosankan, peserta didik juga akan lebih termotivasi dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi. Peserta didik terdorong untuk belajar karena media dapat memperjelas dan mempermudah konsep pembelajaran yang abstrak dan meningkatkan daya serap pembelajaran, karena peserta didik tidak hanya mendengarkan ceramah yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran yang nyata atau konkret akan lebih menyenangkan untuk proses pembelajaran peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang nyata atau konkret adalah media audio visual. Media audio visual merupakan media yang penyampaian informasinya dapat melalui indra pendengaran dan penglihatan yaitu berupa suara dan gambar. Media audio visual adalah salah satu media yang berbasis teknologi (Haryoko 2009:3). Dengan adanya teknologi dan media pembelajaran guru dapat memanfaatkan dalam proses pembelajarannya karena media audio visual mampu menunjukkan secara nyata materi pembelajaran.

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang digunakan sehari-hari oleh masyarakat Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional resmi untuk bangsa Indonesia dan digunakan untuk komunikasi. Bahasa Indonesia juga salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar berguna untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menggunakan bahasa dengan baik. Kemampuan yang dilatih dalam pelajaran bahasa Indonesia antara lain kemampuan menyimak, berbicara, mendengarkan, dan menulis. Menyimak merupakan salah satu keterampilan berbahasa Indonesia (Hidayah 2016:2).

Penelitian terdahulu yang juga menggunakan media pembelajaran audi visual membuktikan hasil belajar peserta didik

yang positif. Salah satu peneliti sebelumnya dilakukan oleh Melza Ayumi Sari, Daimun Hambali, dan Resnani dalam jurnal yang berjudul Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Kelas V SD Negeri 68 Koa Bengkulu (Sari, Melza Ayuni, Daimun Hambali 2019). Dalam jurnal tersebut terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan media audio visual yang berupa video untuk proses kegiatan pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *The Matching only Pretest-Posttest Control Group Design*. Peneliti mengambil sampel dari peserta didik SD Negeri 68 Kota Bengkulu kelas V-B yang berjumlah 32 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dan kelas V-A yang berjumlah 31 peserta didik sebagai kelompok control dan kelas V-D sebagai kelompok uji coba instrumen.

Mengangkat masalah menyimak cerita dongeng menggunakan media video membuat peserta didik menjadi lebih paham karena peserta didik menyimak menggunakan media yang nyata atau konkret. Cerita dongeng yang terdapat di Indonesia sangat beragam. Dengan peserta didik mengetahui cerita dongeng secara nyata dapat membantu menumbuhkan emosi dalam hati dan lebih memahami isi dari cerita dongeng.

Dari masalah yang ada peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar peserta didik tema 4 subtema 3 menyimak cerita dongeng kelas IV SDN Keboananom” sebagai usaha mengembangkan hasil belajar menyimak.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas, peneliti membatasi lingkup penelitian ini:

1. Penggunaan media pembelajaran video.
2. Peneliti menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng kelas IV.
3. Hasil belajar peserta didik berupa hasil belajar, kegiatan dan sikap yang didapat saat setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah: Adakah pengaruh media video terhadap hasil belajar peserta didik tema 4 subtema 3 menyimak cerita dongeng kelas IV SDN Keboananom?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai peneliti dari permasalahan di atas adalah: Untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar peserta didik tema 4 subtema 3 menyimak cerita dongeng kelas IV SDN Keboananom.

E. Variabel Penelitian

1. Identifikasi Variabel

Variabel menurut Sugiono (Sugiono 2020:68) adalah karakteristik atau sifat atau nilai seseorang, objek atau aktifitas yang mempunyai variasi tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut hubungan antara variabel satu dengan variabel yang lain dalam penelitian dapat dibedakan menjadi dua yaitu variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*) dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Variabel bebas (*Independen*) sering disebut variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Variabel bebas (*Independen*) merupakan variabel yang mempengaruhi perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) sehingga variabel ini dapat dikatakan variabel (X) (Sugiono 2020:69). Variabel bebas (*Independen*) dalam penelitian ini adalah media video.
- b. Variabel terikat (*Dependen*) dapat disebut juga variabel (Y) dan sering juga disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Variabel terikat (*Dependen*) adalah variabel yang dipengaruhi karena adanya variabel bebas (*Independen*). Variabel terikat (*Dependen*) dari penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik tema 4 subtema 3 menyimak cerita dongeng kelas IV SDN Keboananom.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel dapat disebut juga unsur penelitian yang memberi informasi bagaimana cara mengukur suatu variabel. Dalam penelitian ini definisi operasional variabel yang akan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Media video adalah salah satu jenis media audio visual yang menampilkan gerak dan sangat populer dalam masyarakat saat ini. Penyampaian pesan melalui video disajikan bersifat fakta yang memiliki sifat informatif, edukatif, dan instruksional. Dengan demikian media video dongeng dapat membantu siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada tema 4 subtema 3.
- b. Hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh seperti didik setelah menyelesaikan suatu kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri adalah proses dimana seseorang berusaha dalam bentuk perubahan perilaku yang relatif permanen. Dalam kegiatan menyimak cerita dongeng akan berkaitan dengan pengambilan keputusan. Pengambilan keputusan tentang pencapaian kompetensi atau hasil belajar yang diperoleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberi manfaat, yaitu :

1. Bagi guru
 - a. Guru akan lebih mengenal media pembelajaran yang lain untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
 - b. Guru akan menggunakan berbagai macam inovasi media dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran.
 - c. Guru menggunakan media video sebagai variasi pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan lebih memahami materi.
2. Bagi Peserta Didik
 - a. Peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat dengan adanya variasi pembelajaran.

- b. Peserta didik akan lebih paham saat proses pembelajaran dengan adanya penggunaan media pembelajaran video.
 - c. Peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan media video.
3. Bagi Peneliti
- a. Menambah wawasan yang lebih luas, ilmu pengetahuan, dan pengalaman.
 - b. Dapat memberikan solusi untuk permasalahan yang ada dalam pembelajaran khususnya penggunaan media video dalam pembelajaran menyimak cerita dongeng untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

