BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia sudah memasuki era Revolusi Industri generasi 4.0 yang ditandai dengan perkembangan *Internet of Things*, dan telah merambah ke segala bidang masyarakat saat ini. Demikian pula, sistem pendidikan Indonesia juga mengalami pengaruh yang cukup signifikan. Menghadapi Revolusi Industri 4.0 di Indonesia, diperlukan pendidik yang berkualitas dan kreatifitas. Dimulai peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan menengah atas hingga perguruan tinggi. Melalui implementasi penyempurnaan teknologi manufaktur dan pembuatan kerangka kebijakan strategis, merupakan kunci sukses dalam perkembangan Revolusi Industri 4.0.

Pada tahun 2018, Revolusi Industri 4.0 mengalami keunggulan ditandai dengan kehadiran robotika, kecerdasan buatan, pembelajaran mesin, bioteknologi, *blockchain, internet of things (IoT),* dan mobil tanpa pengemudi. Dengan ini, maka dapat memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhannya sendiri tanpa harus pergi ke tempat tujuan dan hanya berdiam diri di rumah. Misalnya, sekarang dapat memesan makanan melalui *go food* atau metode lainnya. Dengan perkembangan teknologi dapat mengubah kehidupan kerja manusia secara esensial. Menurut Hastuti (2019:877) berbeda dengan revolusi industri sebelumnya, revolusi industri saat ini memiliki skala cakupan yang luas dan dapat mengintegrasikan dunia digital biologis. Bidang pendidikan dalam menghadapi revolusi 4.0 dibutuh peningkatan kualitas dari guru untuk dapat beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global di bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu proses terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif dengan mengembangkan potensi peserta didik serta mendapatkan berbagai keterampilan dalam kehidupan manusia. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 menyatakan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pemerintah dalam mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 yakni "mencerdaskan kehidupan bangsa", maka diperlukan suatu upaya untuk dapat melatih kemampuan dan keterampilan siswa. Untuk dapat memudahkan proses pembelajaran, maka diharapkan memiliki sikap serta keterampilan yang memadai terutama di bidang pembelajaran bahasa di sekolah. Menurut Haryanti (2019:22) bahwa bahasa merupakan suatu alat utama untuk menjadikan manusia sebagai makhluk sosial yang dapat berkomunikasi dengan manusia lainnya. Melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan ide, gagasan, pendapat, atau penyampaian informasi tentang suatu peristiwa.

Pada hakikatnya belajar bahasa bertujuan meningkatkan keterampilan, meningkatkan kemampuan berpikir, mengungkapkan gagasan, perasaan, pendapat, persetujuan, keinginan, terampil komunikasi baik lisan maupun tulisan, penyampaian informasi tentang suatu peristiwa dan kemampuan memperluas wawasan. Bahasa merupakan salah satu bagian terpenting dalam kehidupan seseorang. Tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat menyampaikan ide atau pendapat, sehingga akan menimbulkan reaksi yang berbeda tidak sesuai dengan apa

yang diinginkan. Banyak cara digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, diantaranya menggunakan metode dan media yang tepat salah satu yang bisa digunakan yaitu metode bercerita. Menurut Fitria (2019:8) bahwa metode bercerita merupakan penyampaian atau melisankan tentang sesuatu kejadian menggunakan gerak anggota tubuh dan intonasi suara yang berbeda bertujuan untuk memberi gambaran dan pengetahuan kepada orang.

Dalam bercerita diperlukan seseorang untuk berlatih berbicara terus-menerus dan diperlukan penguasaan tata bahasa agar dalam berkomunikasi menjadi jelas. Kenyataannya terjadi beberapa hambatan tentang bahasa sehingga dalam sistem pembelajaran daring menjadi kendala bagi guru dalam menyampaikan materi kepada anak didik tingkat Sekolah Dasar. Terlihat keaktifan siswa di kelas, tidak semua siswa dapat aktif selama kegiatan dalam pembelajaran khususnya pada sekolah dasar materi Bahasa Indonesia diperlukan untuk dipelajari bahasa secara mendalam. Dimulai dari membiasakan untuk bercerita di depan kelas dengan dikembangkan melalui berbagai media pembelajaran di dalam proses pembelajaran. Mampu dalam berbicara tidak berarti secara otomatis terampil dalam bercerita, tetapi bercerita tidak mungkin tercapai tanpa memiliki kemampuan berbicara. Pentingnya bericara terlihat dari aktivitas seseorang dalam kesehariannya dan sebagai salah satu aspek dalam berbahasa, maka keterampilan bercerita diajarkan di sekolah-sekolah. Hal tersebut dapat dilihat dari silabus kelas III Kurikulum 2013, dengan standar kompetensi mengepresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan menceritakan kembali. Bercerita merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam mengungkapkan pendapat, pikiran, gagasan, dan perasaan yang pernah dialami. Keterampilan bercerita bagi siswa merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dikuasai.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran yaitu guru, karena guru memiliki peran penting dalam kesuksesan kegiatan belajar. Menurut Rusman (2017:1) Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan minat, bakat, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ada pada diri siswa agar interaksi sosial antara keduanya dapat berjalan secara optimal. Supaya pembelajaran dapat berjalan secara sistematis maka seorang guru memerlukan media untuk membangun kegiatan belajar secara optimal dan menyenangkan pada siswa.

Sedangkan untuk dapat mendukung tercapainya suatu keberhasilan siswa dalam keterampilan bercerita serta menumbuhkan minatnya dalam belajar maka perlu adanya media pembelajaran yang kreatif, inovatif, menarik sekaligus efektif guna meningkatkan keterampilan bercerita. Media pembelajaran sangat beraneka ragam dan memiliki kegunaan dalam proses pembelajaran. Menurut Julius dan Ambiyar (2016:2) mengemukakan pendapatnya bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang berhubungan dengan *software* dan *hardware* yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga terbentuknya suatu pembelajaran yang efektif.

Menurut Susilana & Riyana (2009:3) dengan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi khususnya materi Bahasa Indonesia, dan siswa merasa tidak bosan, aktif pada saat proses pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran terdiri dari beberapa macam yaitu media visual, media audio, media audio-visual, multimedia. Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media audio visual (video) yang dapat memberikan peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Gabriela (2021:106) berpendapat bahwa menggunakan

media pembelajaran audio-visual sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat pada siswa khususnya pada siswa Sekolah Dasar (SD) serta dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Contoh dari media pembelajaran audio-visual di antaranya video animasi, televise intrusional, dan program slide suara.

Video animasi merupakan salah satu alat alternatif media yang efektif. Seperti yang terdapat pada penelitian Umi Wuryanti (2016:234) menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan karakter siswa, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi atau informasi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, video animasi diharapkan dapat membangkitkan minat dan konsentrasi siswa dalam memahami isi suatu cerita dan dapat menceritakan kembali menggunakan bahasa yang baik dan benar. Dari banyaknya jenis-jenis media pembelajaran, sehingga peneliti lebih tertarik untuk menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran, karena (1) meningkatkan keterampilan menceritakan kembali isi cerita, (2) membuat siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh dalam proses pembelajaran, (3) dan mendorong semangat siswa dalam menggunakan video animasi terdapat cerita rakyat dengan judul “Timun Mas dan Buto Ijo”.

Menurut Damayanti & Yuanta (2019:3) bahwa media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah dan menghasilkan gerakan serta dilengkapi dengan suara yang menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Pada kegiatan melihat tayangan video animasi maka siswa tidak akan menjadi merasa jenuh dan bosan dibandingkan dengan pembelajaran dengan model ceramah. Dengan model ini diharapkan siswa kelas III SDN Sedatigede II Sidoarjo menjadi lebih tertarik terhadap pelajaran, memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dan memunculkan keberanian bercerita dalam mengeluarkan pendapatnya berdasarkan objek

yang dilihatnya. Dengan demikian proses pembelajaran ini media menjadi perantara informasi pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepada siswa untuk meningkatkan efisiensi belajar.

Berdasarkan kendala dalam sistem pembelajaran pada tingkat sekolah dasar sebagaimana pada latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul "Pengaruh Video Animasi Cerita Rakyat Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III SDN Sedati Gede II Sidoarjo".

B. Batasan masalah

Pada penelitian ini pembatasan masalah sangat penting dalam membatasi pokok permasalahan yang akan dibahas. Berdasarkan judul penelitian "Pengaruh Video Animasi Cerita Rakyat Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III SDN Sedati Gede II Sidoarjo" maka peneliti dapat menentukkan batasan masalah pada penelitian ini yang bertujuan penelitian yang dilakukan memiliki fokus penelitian dan pembahasan tidak keluar dari fokus penelitian. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran video animasi.
2. Peneliti menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang lebih fokus pada materi cerita rakyat.
3. Peneliti akan mengimplementasikan pada siswa kelas III SDN Sedati Gede II Sidoarjo dengan menggunakan 2 kelas.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dikemukakan perumusan masalah yaitu, "Apakah ada pengaruh penggunaan video animasi cerita rakyat terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III SDN Sedati Gede II Sidoarjo?".

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi cerita rakyat

terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III SDN Sedati Gede II Sidoarjo.

E. Variabel penelitian

Berdasarkan judul yang digunakan oleh peneliti, maka variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas: Media Pembelajaran video animasi merupakan gambaran yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya.
2. Variabel terikat: Keterampilan bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang kepada orang lain yang didalamnya menyampaikan suatu peristiwa atau kejadian yang telah terjadi dengan bercerita maka orang lain akan mendapatkan informasi yang ingin disampaikan.

F. Manfaat penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu mengetahui pengaruh penggunaan video animasi cerita rakyat terhadap keterampilan bercerita siswa kelas III SDN Sedati Gede II Sidoarjo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru, penelitian ini memberikan pengetahuan bahwa video animasi merupakan salah satu media untuk mempengaruhi keterampilan bercerita siswa yang dapat dijadikan alternatif media yang digunakan didalam kelas.
b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya. Selain itu, siswa diharapkan dapat memperluas pengetahuannya dan kreativitasnya.
c. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi peneliti kelak ketika menjadi guru agar menggunakan berbagai media pembelajaran khususnya pada media video animasi dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa.