

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memperluas usaha dan membutuhkan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Siswa dapat dikatakan memahami masalah apabila ia dapat menerjemahkan persoalan, menafsirkan dan menghubungkan permasalahan yang ada kemudian siswa dapat mencari penyelesaian kasus yang dihadapinya. Bertambah pengetahuannya, bisa memahami isi pelajaran, mampu menggunakan dan menerapkan ke situasi yang kongkrit, bisa menganalisis dan mengevaluasinya. Demikian halnya dengan bangsa Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik, dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk.

Meski diakui bahwa pendidik adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarannya. Dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih terus berkuat pada problematika klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Permasalahan itu setelah dicoba untuk dicari permasalahannya adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu darimana mesti harus diawali.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan proses pembelajaran bagi peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya maupun masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah telah

meletakkan dasar hukum yang kuat dalam menyelenggarakan pendidikan yaitu dengan dikeluarkannya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (ayat 1) yang menjelaskan 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”. Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal dan non formal.

Pendidikan formal diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan, terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian suatu Negara seperti di sekolah. Salah satunya ialah pendidikan di sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat, serta mempersiapkan siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Pelaksanaan pendidikan di sekolah dasar tidak terlepas dari kurikulum. Kurikulum merupakan suatu perangkat yang disiapkan oleh lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (19) yang berbunyi:

“Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik, peserta didik, dan juga sumber belajar yang terkait untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut (Sudjana, 2012) pembelajaran merupakan upaya

yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar agar terciptanya suatu interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yaitu pengalaman belajar yang berpengaruh pada pengetahuan sikap dan keterampilan. Dimana usaha sadar dari seorang guru untuk menyampaikan materi ajar kepada siswanya (mengarahkan interaksi siswanya dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam konteks inilah kemudian diperlukan kurikulum atau pengetahuan apa yang diinginkan siswa dan bagaimana cara yang efektif untuk mendapatkannya.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru hasil penyempurnaan kurikulum sebelumnya. Pada kurikulum 2013 menegaskan pelaksanaan pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mempersiapkan generasi abad 21 dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat dan memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk juga pada pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, sistem pembelajaran abad 21 adalah suatu peralihan proses pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntut sekolah untuk menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Hal tersebut dilakukan untuk menyikapi tuntutan zaman yang semakin kompetitif, dimana siswa harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Adapun pembelajaran abad 21 mencerminkan empat hal atau biasa disingkat 4C yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Communication, Collaboration*.

Kurikulum 2013 memiliki keterkaitan dengan pembelajaran tematik terpadu. Menurut (Trianto, 2010) pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran terpadu adalah suatu model pembelajaran yang dalam kegiatan pembelajarannya menggabungkan berbagai materi pelajaran dalam suatu topik tertentu, baik intra studi ataupun antar bidang studi. Selain itu juga sebagai suatu proses untuk mengaitkan dan memadukan materi ajar dalam suatu mata pelajaran atau antar mata pelajaran dengan semua aspek perkembangan peserta, kebutuhan dan minat peserta, serta kebutuhan dan tuntutan lingkungan sosial keluarga. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik adalah yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa karena berhubungan dengan cara mempelajari pokok pikiran dan mengambil pengetahuan baru dari teks bacaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan siswa kelas IV pada tanggal 24 Maret 2020 di SDN Sedati Gede II Sidoarjo, Siswa kelas IV SDN SEDATI GEDE II Kecamatan Sedati Gede berjumlah 32 siswa. Kebanyakan para siswa adalah anak dari buruh sehingga orang tua mereka kurang memperhatikannya. Lingkungan juga kurang mendukung belajar anak, kebanyakan dari mereka lebih banyak memegang gadget daripada buku, hingga setiap mereka ketika diajak untuk memahami cerita non fiksi selalu menghindar sebab mereka menganggap itu adalah aktifitas yang membosankan. Akan tetapi,

penyampaian materi dari guru juga hanya terpaku pada metode-metode yang ada pada buku guru dan tidak menginovasi proses pembelajaran tentang memahami teks non fiksi yang akan disampaikan sehingga membuat siswa tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.. Tentu saja keadaan tersebut juga berpengaruh pada siswa yaitu sikap antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, padahal pembelajaran tematik itu harus bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa setelah mengikuti pembelajaran tersebut. Terlihat pada keterampilan memahami cerita non fiksi dari setiap siswa yang mana cenderung jenuh dan bosan membaca. Masih ada yang tidak faham pada saat pembelajaran memahami teks non fiksi sebab yang aktif hanya beberapa siswa dan siswa lainnya mengobrol sendiri. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran memahami cerita teks non fiksi masih kurang, sehingga hal tersebut juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan keadaan tersebut membuat pembelajaran menjadi tidak bermakna. Maka peneliti ingin memperbaiki cara belajar siswa supaya dapat memperoleh hasil yang baik, bisa membagi waktu belajar, dan senang terhadap kegiatan pembelajaran memahami teks non fiksi yang selama ini membosankan dan jenuh dengan mengubahnya menjadi video. Diharapkan dengan menghadirkan cerita non fiksi berupa video siswa menjadi lebih tertarik dalam memahami cerita non fiksi. Sehingga pembelajaran memahami cerita non fiksi menjadi lebih efektif dan efisien.

B. RUANG LINGKUP DAN PEMBATASAN MASALAH

Penelitian ini fokus kepada memahami teks cerita non fiksi pada yang mana semakin hari semakin tidak diminati oleh siswa sebab membosankan. Cenderung siswa terpaksa dan berakhir jenuh ketika memahami cerita non fiksi sebab sebelum kegiatan itu dimulai selalu muncul bayangan rasa bosan dan jenuh di diri setiap siswa.

Dengan diciptakan media video ini diharapkan minat siswa dalam memahami cerita non fiksi kembali muncul dan membuat jauh dari rasa jenuh sebab keinginan muncul dari sendiri. Dengan begitu peserta didik akan semakin aktif dalam belajar dan menghasilkan prestasi yang gemilang bagi siswa itu sendiri.

Cerita non fiksi disini mengenai biografi Bung Tomo. Pembahasan di video nantinya tidak akan jauh dari kehidupan pahlawan Soetomo dalam peperangan 10 November di Surabaya.

Arah tujuan yang utama disini adalah tentang memahami isi dari cerita non fiksi yang sudah dirubah dalam bentuk video. Dengan merubahnya ke dalam video apakah pemahaman siswa dalam memahami cerita non fiksi semakin meningkat atau menurun.

Media video cerita non fiksi disini difokuskan dengan video biografi Bung Tomo yang sudah beredar di berbagai platform sosial media lalu disatukan menjadi satu video pembelajaran dengan sedikit proses *editing* agar bisa dengan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan masalah yang telah disampaikan diatas dan supaya penelitian ini tidak terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Aktifitas Siswa dalam penerapan media video cerita non fiksi.
2. Aktifitas Guru dalam penyampaian materi ajar menggunakan penerapan media video cerita non fiksi
3. Mengoptimalkan pemahaman pada pembelajaran cerita non fiksi menggunakan video.

C. PERTANYAAN PENELITIAN

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka penulis mencoba menjawab permasalahan penelitian tersebut, dengan membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana aktifitas siswa dalam penerapan media video pembelajaran cerita non fiksi ?
2. Bagaimanakah aktifitas guru dalam menyampaikan pembelajaran non fiksi ?
3. Bagaimana penerapan media video dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dalam memahami cerita non fiksi ?

D. ASUMSI

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan. Dimana bisa sesuai harapan ataupun malah lebih buruk dari yang diperkirakan sebelumnya. Seperti yang telah dikatakan dalam buku Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, dikatakan bahwa pada hakikatnya asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik.

Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : Video cerita non fiksi dapat meningkatkan aktifitas siswa dan guru serta mengoptimalkan pemahaman siswa dalam memahami isi dari cerita non fiksi.

E. TUJUAN PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan aktifitas siswa dalam memahami cerita non fiksi siswa dengan video pada siswa kelas IV SD Hang Tuah X Sedati Juanda Sidoarjo.
2. Mendeskripsikan aktifitas guru dalam menyampaikan materi ajar kelas IV SD Hang Tuah X Sedati Juanda Sidoarjo.
3. Mendeskripsikan media video dimana dibuat agar dapat lebih mengoptimalkan dan membuat pembelajaran non

fiksi pada siswa kelas IV SD Hang Tuah X Sedati Juanda Sidoarjo menjadi lebih efektif dan efisien.

F. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian tentang penerapan menggunakan media video pada pembelajaran cerita non fiksi ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Dengan diadakan penelitian ini diharapkan dapat membuat aktifitas siswa terhindar dari kejenuhan dalam proses pembelajaran serta semakin lebih semangat dari biasanya dalam mengikuti pembelajaran cerita non fiksi melalui video.
2. Jika sebelumnya guru mengalami kesulitan menyampaikan materi pembelajaran sebab banyaknya siswa yang merasa jenuh bosan hingga menjadi malas, diharapkan dengan inovasi penerapan media video pada pembelajaran cerita non fiksi ini dapat mempermudah aktifitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi efektif inovatif dan efisien.
3. Dengan penerapan media video cerita non fiksi ini diharapkan dapat mengoptimalkan peahaman siswa dalam memahami isi cerita non fiksi yang mana sebelumnya sudah bagus menjadi lebih bagus lagi..

G. BATASAN ISTILAH

1. Literasi

Literasi Literasi Digital (*digitaly Literacy*) Menurut (Rusman, 2014) adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan memanfaatkan informasi yang bersumber dari berbagai system komputasi digital sesuai dengan tingkat kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi menambah pengetahuan dan ketrampilan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif yang dapat mengembangkan potensi diri peserta didik.

2. Cerita Non Fiksi

Salah satu tokoh terkenal yang juga mendefinisikan non fiksi ialah (Nurgiyantoro, 2010), Ia mengungkapkan bahwa ini merupakan karya hasil cipta dari fakta yang sebenarnya. Dia pun menambahkan bahwa umumnya berdasarkan kejadian yang sebenarnya terjadi. Unsur di dalamnya pun juga harus masuk akal jika dipikirkan.

3. Media Video

Media Video Menurut Para Ahli diantara yang dikemukakan oleh (Sukiman, 2012) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)