

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu dari tujuan bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan anak bangsa. Bangsa Indonesia perlu generasi yang cemerlang untuk menjunjung dan mengharumkan nama bangsa Indonesia. Upaya untuk mencerdaskan anak bangsa dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan memegang peran penting dalam meningkatkan SDM (Sumber Daya Manusia) di Indonesia. Setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik (Yusuf, 2018).

Dengan tujuan agar kepribadian siswa terbentuk, maka perlu guru dituntut untuk bisa menciptakan proses pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru. Dalam proses pembelajaran tentu di dalamnya terdapat model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Mengutip (dalam Jurnal Mayangsari, 2014), yang berpendapat bahwa tahap pemulaan membaca umumnya dimulai sejak masuk SD terutama pada kelas 1 SD. Saat ini pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* mengalami perubahan dalam proses pembelajaran. Di masa pandemi *Covid-19* proses pembelajaran yang digunakan guru saat ini dalam proses pembelajaran yaitu model pembelajaran meliputi *Blended Learning*, Literasi, kontekstual, *inquiry*, berbasis masalah, daring dll. Proses pembelajaran yang sering dilakukan dimasa pandemi *covid-19* salah satunya adalah proses

pembelajaran *Blended Learning*. Konsep *blended learning* mulai berkembang dengan adanya beberapa ahli yang mengembangkan dan Fitzpatrick, Jamey (dalam Dwi Oktaria, Sheren, 2018) berpendapat bahwa *Blended Learning* merupakan kombinasi pembelajaran berbasis *online* dengan pembelajaran dengan cara tata muka (*face to face*) dikelas (konvensional). Dimasa pandemi *covid-19* tentu siswa kelas 1 SD perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menekankan kemampuan membaca dalam pembelajaran yang berjarak jauh. Kemampuan membaca ini salah satu tahap dasar pada siswa dalam melanjutkan kemampuan yang lainnya. Untuk itu perlu media pembelajaran yang dapat menunjang kemampuan membaca siswa terutama pada kelas 1 SD.

Pembelajaran *Blended Learning* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam proses pembelajaran dengan model *blended learning* ini tentu dalam penyampaian pembelajaran harus sinkron dengan materi yang akan di capai oleh siswa. Dalam kaitannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting. Suryani dan Agung (dalam Nunuk Suryani, Achamad Setiawan dan Aditin Putria, 2018) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien. Untuk itu guru perlu dituntut untuk selalu mengupayakan memperbaiki kualitas media untuk penunjang proses

pembelajaran. Pembelajaran seiringan dengan perkembangan zaman. Richey dan Seels (dalam Arsyad, 2006) berpendapat bahwa membagi media pembelajaran dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi yaitu Media hasil teknologi cetak, Media hasil teknologi audio-visual, Media hasil teknologi berbasis komputer dan Media hasil teknologi gabungan. Dalam masa pandemi *covid-19* menurut pendapat saya saat ini guru banyak menggunakan media hasil teknologi audio-visual (Interaktif). Dalam media pembelajaran interaktif ini dapat meliputi media pembelajaran Video Interaktif dan PPT.

Adapun kriteria menurut saya pada siswa kelas 1 SD yaitu siswa masih belum bisa fokus terhadap pembelajar, kurangnya semangat terhadap belajar, dan kurangnya kemampuan dalam mencermati teks bacaan. Dalam perkembangan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah mulai berkembang seiringan dengan perkembangan teknologi saat ini salah satunya media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif suatu penyampaian pengajaran dalam bentuk video rekaman atau konten. Didalam media interaktif ini terdiri meliputi teks, video, gambar, suara dan animasi. Tentu dalam video interaktif ini di buat semenarik mungkin untuk dapat membuat siswa tetap bisa fokus dalam proses pembelajaran. Jadi saat ini video interaktif sangatlah baik dalam penunjang pembelajaran. Untuk siswa kelas 1 SD dengan menggunakan media video interaktif terhadap kemampuan membaca lambang bunyi vokal dan konsonan sangatlah baik dalam proses pembelajaran berjarak jauh, tentu dengan di kombinasikan model yang menarik sesuai karakter siswa kelas 1 SD. Media video interaktif sangat efektif dan efisien digunakan pada pembelajaran *blended learning* maupun

pembelajaran saat tatap muka sebagai media pembelajaran. Karena dapat mempermudah guru dalam penyampaian pembelajaran yang sangat sulit untuk menjangkau siswa. Media video interaktif dibuat seiringan dengan materi yang akan di sampaikan kepada siswa dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Di dalam media pembelajaran video interaktif ini tentu dalam bahasa perlu diperhatikan. Karena membaca menjadi dasar utama kemampuan lainnya tidak hanya bagi siswa saja namun untuk semua orang dan bukan hanya pembelajaran bahasa namun juga berbagai pembelajaran.

Dalam media pembelajaran yang digunakan juga bisa berpengaruh terhadap proses pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran suatu alat pendukung yang mempermudah siswa dalam memahami suatu materi. Tentu di dalam media pembelajaran perlu dirancang semenarik mungkin dan disesuaikan dengan karakteristik siswa agar ketika penggunaan media pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik materi yang diberikan dan siswa pun merasa tidak bosan ketika proses pembelajaran.

B. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Permasalahan yang terjadi banyak ditemukan, maka perlu membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar penelitian yang dibahas tidak terlalu luas sehingga yang diperoleh akan lebih maksimal. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh video interaktif terhadap kemampuan membaca lambang bunyi vokal dan konsonan siswa kelas 1 SD Hang Tuah 10 Juanda. Masalah dalam penelitian ini berfokus pada kurangnya kemampuan membaca lambang bunyi vokal dan konsonan dalam pembelajaran di masa pandemi *covid-19*. Pada

penelitian ini akan diuraikan apakah dengan media interaktif akan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu terhadap kemampuan membaca lambang bunyi vokal dan konsonan. Terutama dalam kemampuan membaca lambang bunyi vokal dan konsonan kelas 1 SD Hang Tuah 10 Juanda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah ini adalah adakah pengaruh video interaktif terhadap kemampuan membaca lambang bunyi vokal dan konsonan siswa kelas 1 di SD Hang Tuah 10 Juanda?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh video interaktif terhadap kemampuan membaca lambang bunyi vokal dan konsonan siswa Kelas 1 SD Hang Tuah 10 Juanda di masa pandemi *covid-19*.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu. Variabel Penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Variabel Independen (Bebas) adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau timbulnya variabel dependen. Sedangkan variabel Dependen (Terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang akan menjadi akibat. Dalam penelitian ini variabel independen dan variabel dependennya sebagai berikut:

1. Variabel Independen :Pengaruh Video Interaktif
2. Variabel Dependen :Kemampuan membaca lambang bunyi vokal dan konsonan siswa kelas 1 SD Hang Tuah 10 Juanda

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini akan bermanfaat bagi berbagai pihak untuk memperbaiki kinerja di sekolah dan proses pembelajaran.

1. Bagi Siswa
 Penelitian ini bermanfaat untuk siswa:
 - a. Mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru
 - b. Meningkatkan kemampuan membaca lambang bunyi vokal dan konsonan siswa.
2. Bagi Guru
 Penelitian ini bermanfaat untuk guru:
 - a. Mempermudah guru dalam proses mengajar
 - b. Mempermudah proses pembelajaran secara campuran (*Blended Learning*) di masa pandemi *covid-19*
3. Bagi Sekolah
 Penelitian ini bermanfaat untuk sekolah sebagai berikut:
 - a. Meningkatkan mutu sekolah yang berbasis teknologi
 - b. Sebagai bahan acuan untuk pelaksanaan pembelajaran secara campuran (*Blended Learning*) di masa pandemi *covid-19*
 - c. Memberikan masukan positif terhadap pembelajaran *Blended Learning* di sekolah