

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Rendahnya tingkat pemahaman siswa sekolah dasar dalam menentukan ide pokok sebuah paragraf memunculkan sebuah pertanyaan “mengapa dan bagaimana”. Mengapa hal tersebut bisa sering kali terjadi? dan bagaimana upaya kita sebagai seorang pendidik dapat memperbaiki permasalahan tersebut.

Kemampuan memahami ide pokok ( gagasan ) dari suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural ( teks yang dibacakan dan atau didengar ) merupakan salah satu Capaian Pembelajaran ( CP ) pada elemen menyimak untuk siswa sekolah dasar fase B dalam Kurikulum Merdeka pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran wajib yang ada dalam setiap jenjang pendidikan, salah satunya adalah sekolah dasar. Adapun tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia adalah supaya siswa dapat memiliki keterampilan dalam berkomunikasi secara efektif selaras dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulisan, meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan sosial dan emosional serta menghargai dan memiliki rasa bangga menggunakan bahasa Indonesia ( Indah Mafazatin, Erwin Rahayu Saputra, 2022 ).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain. Proses pembelajaran adalah interaksi antara dua unsur manusiawi, yakni siswa sebagai pihak yang belajar dan guru sebagai pihak yang mengajar. Dengan arti kata, guru dan siswa merupakan subjek pokok dari proses pembelajaran di sekolah dasar. Agar tercapainya tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, perlu didukung oleh proses pembelajaran yang kondusif karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan belajar. Demikian pula keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai pendekatan serta strategi dalam pembelajaran ( Andri, Warisman Putra and Hidayati, Azkiya, 2021 )

Fakta yang ada di lapangan menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran siswa seringkali kurang fokus dalam mengikuti penjelasan dari guru mengenai bagaimana langkah menemukan ide pokok dalam sebuah paragraf, pasif ketika ditanya apa itu ide pokok, dan mengalami kebingungan ketika diminta menentukan ide pokok dalam sebuah paragraf, sehingga ketika siswa diminta berlatih untuk menemukan ide pokok dalam setiap paragraf hasilnya selalu kurang dari nilai ketuntasan.

Terlalu monoton dan konvensionalnya seorang guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran di kelas menjadi faktor utama siswa mengalami kesulitan dalam memahami sebuah materi dan penjelasan. Selain itu kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa juga disebabkan karena rendahnya minat membaca yang ada pada diri siswa serta kurangnya keikutsertaan siswa dalam berkomunikasi dan berkontribusi pada kegiatan pembelajaran yang seharusnya dalam proses pembelajaran siswa diarahkan untuk berpikir, bekerja secara intelektual, dan menggunakan pengalaman serta pengetahuan yang dimilikinya secara optimal. Jika permasalahan tersebut terus berlanjut maka perlu dibuat alternatif solusi yang dianggap efektif dan inovatif dalam mengatasi keterbatasan tersebut dalam proses pembelajaran.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai dampak globalisasi yang semakin tumbuh cepat sehingga diperlukannya langkah pembaharuan dalam sistem pendidikan dan pembelajaran terutama tingkat sekolah dasar. Perkembangan iptek memberikan kemudahan dalam dunia pendidikan salah satunya dalam hal penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Sejalan dengan diberlakukannya Kurikulum Merdeka, diharapkan guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yang dapat mengakomodir segala kebutuhan belajar murid melalui strategi diferensiasi konten, proses dan produk dengan memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajarannya.

Untuk dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran, salah satu hal yang dapat dilakukan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Maka dari itu, di zaman ini dengan kemajuan dan semakin pesatnya teknologi dalam ranah pendidikan, guru perlu memilah dan memilih media pembelajaran yang tepat untuk siswa (Pelangi 2020:86)

Sebagai salah satu penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran, terdapat tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, di antaranya: stimulus untuk menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi sebagai penghubung antara guru dan siswa, dan informasi yang menampilkan pemaparan materi oleh guru, sehingga pembuatan bahan ajar yang menarik sangat diperlukan untuk dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran (Resmini, Satriani, and Rafi 2021:337). Salah satunya media pembelajaran yang dibutuhkan adalah media berbasis ICT (*Information and Communication Technologies*) atau dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).

Sebagai alternatif penyelesaian untuk permasalahan kemampuan mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa sekolah dasar, Peneliti akan menggunakan media edukasi digital

berbasis kearifan lokal “Ritual Sambatan Desa”. Media edukasi digital berbasis kearifan lokal diharapkan dapat memberikan kemudahan siswa memahami materi yang disampaikan dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Media edukasi digital berbasis kearifan lokal dapat dilihat secara langsung oleh siswa. Materi disajikan dalam bentuk teks, gambar, hingga audio. Maka dari itu, diperlukan media yang tepat sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada salah satunya yaitu melalui aplikasi atau *website Canva*.

Video animasi merupakan media yang memuat informasi tentang materi yang disajikan dapat berupa gambar, animasi, tulisan dan audio kepada siswa. Melalui video dapat memvisualisasikan materi sehingga membantu guru menyampaikan materi secara dinamis karena tampilan kreatif berupa gambar menarik dan berwarna bahkan dapat bergerak yang mampu meningkatkan minat belajar siswa ( Indah Mafazatin, Erwin Rahayu Saputra, 2022 ).

Berdasarkan hasil kajian terdahulu yang mana dilakukan oleh Wismawati Siti (Siti, Marlina, and Helminsyah 2021:21), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Subtema 1 Benda Hidup dan Tak Hidup Di Sekitar Kita Untuk Siswa Kelas 1 SD”. Dari hasil penelitian diperoleh bahwa media yang dibuat sudah memenuhi syarat dan kelayakan untuk dapat digunakan sebagai media video animasi. Hal tersebut dilihat dari hasil validitas produk oleh ahli isi dengan nilai rata-rata 2,4 dinyatakan kurang layak, oleh ahli kegrafikan dengan nilai rata-rata 3 dinyatakan layak, ahli bahasa dengan nilai rata-rata 3,83 dinyatakan sangat layak, dan ahli praktisi dengan nilai rata-rata 4 dinyatakan sangat layak. Adapun nilai diperoleh dari 4 validator yaitu dari 3 orang dosen dan 1 orang guru kelas diperoleh nilai rata-rata 3,30, maka dapat disimpulkan media video animasi ini layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Selanjutnya didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (Pratiwi 2021:2969) dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi diperoleh skor sebesar 91,67 dan ahli media diperoleh skor sebesar 90,78. Kepraktisan media menunjukkan hasil angket respon guru diperoleh skor 100 dan hasil angket siswa diperoleh skor 93,05. Sedangkan keefektifan media video animasi diperoleh skor sebesar 85,5. Berdasarkan hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan tersebut, dapat disimpulkan bahwa termasuk dalam kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat baik.

Adapun kesamaan dari penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan media animasi yang berbasis audio visual sebagai sarana

media pembelajaran, sedangkan perbedaannya terletak dari aplikasi yang digunakan, dimana peneliti akan menggunakan platform aplikasi Canva sebagai video animasinya.

Selain penelitian terkait penggunaan video animasi, Peneliti juga mencari referensi penelitian yang mengangkat budaya kearifan lokal sebagai sarana mempermudah pemahaman identifikasi ide pokok oleh siswa

Penelitian yang dilakukan oleh Handre Rizkiawan (2019:70) dengan judul “Pengembangan Media Bukbar (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Lombok Untuk Siswa Kelas IV SDN Gerunung Tahun Ajaran 2020/2021”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kriteria penilaian media yang digunakan di sekolah termasuk kategori sangat bagus terhadap media yang dikembangkan. Media Bukbar (Buku Bergambar) Berbasis Kearifan Lokal Lombok termasuk layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pendidikan anak usia dasar di era digital 4.0 sekarang sangat dekat dengan teknologi. Keterlibatan anak dengan teknologi mencapai lebih dari 50% guru serta administrator mengatakan anak-anak menggunakan teknologi 5 hari seminggu di kelas mereka dan kurang dari 10% dari mereka mengatakan anak-anak menggunakan teknologi kurang dari sekali seminggu (Rakimahwati & Roza, 2020).

Hal tersebut membuktikan bahwa teknologi memiliki daya tarik bagi anak sehingga pendidik dapat mengikuti pembaharuan dengan memanfaatkan teknologi dalam merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif tanpa menghilangkan nilai dan budaya terdahulu. Tujuan penggabungan ini ialah agar pembelajaran anak usia SD pada abad 21 ini dapat berkembang dan memperoleh keseimbangan pengetahuan dan sikap. Namun terkadang Guru mengabaikan dalam penggunaan media, padahal dengan menggunakan media pembelajaran khususnya media audio visual membuat anak termotivasi dalam belajar dan mudah penangkapan isinya oleh anak. Hasil pengamatan awal yang dilakukan di lapangan memperlihatkan adanya potensi kearifan lokal dapat menstimulasi perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai intervensi generasi kehilangan warisan budaya minangkabau yang kaya nilai-nilai kebaikan. Kearifan Lokal tersebut bisa berupa bentuk catatan tertulis, karya-karya arsitektur atau bangunan tradisional, benda cagar budaya, karya seni/kerajinan tangan tradisional, petuah-petuah yang disampaikan secara verbal dan turun-temurun.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas, maka Peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian yang bersifat pengembangan dengan judul : Pengembangan Media Edukasi “ Ritual Sambatan Desa” Dukuh Babrik Dalam Kemampuan Mengidentifikasi Pemahaman Ide Pokok Siswa SD Di Kabupaten Kudus.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Guru masih banyak menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran materi identifikasi pemahaman ide pokok dalam sebuah paragraf.
2. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik
3. Media yang digunakan belum melibatkan siswa secara aktif.

## 1.3 Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah belum maksimalnya media pembelajaran dalam mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Penelitian dan pengembangan ini berupa media edukasi berbasis kearifan lokal dengan menggunakan Platform *Canva* dalam kemampuan mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Efektifitas media edukasi berbasis kearifan lokal dalam mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa kelas IV sekolah Dasar.

## 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media edukasi digital dalam mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana pengembangan media edukasi digital dalam mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa sekolah dasar?
3. Bagaimana kelayakan media edukasi digital dalam mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa sekolah dasar?
4. Bagaimana efektifitas media edukasi digital dalam mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa sekolah dasar?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Memaparkan analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan media edukasi digital dalam kemampuan mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa sekolah dasar.
2. Mengembangkan media edukasi digital dalam kemampuan mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa sekolah dasar.

3. Mengetahui kelayakan media edukasi digital dalam kemampuan mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa sekolah dasar.
4. Mengukur efektivitas media edukasi dalam kemampuan mengidentifikasi pemahaman ide pokok siswa sekolah dasar.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat pengembangan media pembelajaran ini meliputi manfaat teoritis dan praktis. Adapun deskripsi masing-masing manfaatnya sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan mengembangkan pengetahuan di dunia Pendidikan khususnya pada pengembangan media pembelajaran antara lain :

1. Sebagai motivasi untuk senantiasa mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pada era revolusi industri 4.0 dengan memadukan video audio visual dan materi pembelajaran.
2. Diharapkan media edukasi digital menjadi inovasi dalam dunia pendidikan yang membantu meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi guru, peserta didik, sekolah, dan peneliti lain.

#### **1.6.2.1 Bagi Guru**

1. Hasil Penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media edukasi digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengelola pembelajaran dengan mengembangkan kreativitas guru sehingga dapat menerapkan media-media pembelajaran yang beragam untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **1.6.2.2 Bagi Siswa**

1. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memotivasi serta menarik siswa dalam proses belajar sehingga berdampak pada kemampuan kognitif yang meningkat.
2. Siswa memperoleh pengalaman belajar dengan media pembelajaran yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif.

#### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah sehingga kualitas sekolah akan meningkat.

#### **1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain**

Menambah pengetahuan peneliti lain mengenai penerapan pengembangan media pembelajaran video audio visual.

#### **1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa sebuah media edukasi digital tentang pengenalan kearifan lokal kota Kudus dalam kemampuan identifikasi pemahaman ide pokok siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Media yang dihasilkan menggunakan *Canva*.
3. Media akan menampilkan suara dan juga gerakan yang mengisahkan cerita kearifan lokal untuk memudahkan pemahaman siswa dalam kemampuan mengidentifikasi ide pokok.
4. Guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dihasilkan karena dapat disetting untuk digunakan secara interaktif.