

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia dimasukkan sebagai salah satu topik dalam kurikulum beberapa sekolah dasar. Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa: mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbicara merupakan komponen penting dari keempat keterampilan berbahasa tersebut. Kemampuan berbicara mengacu pada kemampuan anak untuk mengartikulasikan pikiran dan ide mereka secara lisan. Keterampilan berbicara Hermawan (2014, h.3), mendefinisikan kemampuan berbicara sebagai kemampuan mengartikulasikan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk menyampaikan pikiran berupa ide, gagasan, kehendak, dan perasaan kepada mitra bicara.

Menurut Ngalimun dan Alfulaila (2014, h.55), kemampuan berbicara memainkan peran penting dalam meningkatkan saling pengertian dan komunikasi dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Sebelum terlibat dalam praktik berbicara, penting untuk membangun fondasi dalam keterampilan menyimak, kemampuan pengucapan, dan pengetahuan tentang kosakata. Selain itu, Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2015, h.241), menyatakan bahwa kemampuan berbicara mencakup kemampuan untuk menghasilkan urutan bunyi-bunyi dalam bahasa secara akurat untuk mengkomunikasikan maksud, kebutuhan, emosi, dan keinginan seseorang secara efektif kepada orang lain. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat

disimpulkan bahwa kemampuan berbicara mengacu pada kapasitas individu untuk mengucapkan kata-kata dengan jelas untuk menyampaikan emosi, pikiran, dan keinginan. Kata-kata digunakan untuk mengirimkan emosi, ide, dan pikiran kepada orang lain melalui komunikasi verbal, dengan tujuan eksplisit untuk mengekspresikan dan menyampaikan tujuan tertentu. Kemampuan berbicara bergantung pada kapasitas untuk secara aktif mendengarkan kata-kata yang diucapkan, kemudian memperoleh kemampuan untuk mengartikulasikannya, dan pada akhirnya mencapai kemahiran dalam penggunaan kosakata untuk komunikasi verbal. Kemampuan berbicara termasuk terlibat dalam komunikasi dua arah, di mana pembicara tidak hanya menyampaikan pokok bahasan tetapi juga berperan sebagai pendengar.

Pembelajaran berbicara yang ideal menurut Suardi (2018, h.7), pendidikan, dikenal sebagai proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan, melibatkan siswa yang terlibat dengan instruktur dan materi pembelajaran dalam lingkungan belajar yang telah ditentukan. Selain itu, seperti yang dinyatakan oleh Setiawan Andi (2017, h.21), pembelajaran berbicara yang ideal adalah proses tindakan sistemik yang disengaja dan disadari yang bertujuan untuk mencapai perkembangan positif dalam diri seseorang. Menurut Komalasari (2013, h.3), pembelajaran berbicara yang ideal mengacu pada proses belajar mengajar yang sistematis di mana peserta didik dan pendidik terlibat dan dievaluasi secara terstruktur, sehingga menghasilkan pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Menurut Ahmad Susanto (2013, h.18-19), pembelajaran berbicara yang ideal merupakan perpaduan dua kegiatan belajar dan mengajar dalam berbicara. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar dilaksanakan secara efisien dan efektif melalui interaksi dan upaya yang diciptakan oleh pendidik dan siswa dengan menggunakan teori dan konsep belajar.

Video adalah jenis media elektronik yang mengintegrasikan teknologi audio dan visual untuk memberikan pengalaman menonton yang menawan dan dinamis. Video dapat diakses melalui berbagai platform seperti VCD, DVD, dan platform online seperti YouTube, sehingga dapat diakses dari mana saja. Selain itu, ia memiliki antarmuka yang ramah pengguna dan menikmati ketersediaan yang luas. Berbagai jenis video dapat digunakan sebagai media pendidikan, termasuk film animasi instruksional, video penjelasan yang dipimpin oleh pendidik, dan video yang menggabungkan konten tertulis dengan audio.

Istilah "animasi" berasal dari kata Yunani "Anima," yang diterjemahkan menjadi "memberi kehidupan." Animasi adalah sejenis pembuatan film yang menciptakan ilusi gerakan dengan menggunakan foto, grafik, boneka, atau materi tertulis. Ini melibatkan serangkaian bingkai dengan sedikit perbedaan di antara mereka, yang, ketika diproyeksikan, memberikan tampilan benda-benda yang menjadi hidup. Animasi video mengacu pada jenis media pendidikan yang menggabungkan visual bergerak dan suara yang menyertainya, mirip dengan video atau film. Ini melibatkan integrasi gambar

animasi yang dapat bergerak, disinkronkan dengan audio yang sesuai dengan karakteristik animasi. Media pembelajaran video animasi ini sangat bermanfaat bagi para pendidik dalam memfasilitasi proses belajar mengajar di dalam kelas, karena dengan adanya video animasi ini membuat anak lebih tertarik dan pembelajaran lebih efektif dan inovatif.

Media pembelajaran video animasi ini juga meningkatkan siswa yang kurang optimal dalam mendengarkan pembelajaran dari pendidik, dari pembelajaran yang monoton atau membosankan jadi lebih efektif dan siswa lebih berpikir kritis dengan adanya video animasi tersebut.

Hasil Observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 1-13 Desember 2023 adalah bahwa wali kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan mengalami kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran melalui website dikarenakan wali kelas tersebut masih mengambil media pembelajaran dari youtube atau memotong-motong video orang lain lalu diberikan kepada siswa sehingga video tersebut tidak sesuai dengan materi yang diajarkan pada pembelajaran berlangsung sehingga siswa tidak paham akan media pembelajaran tersebut dan tidak tertarik dengan media pembelajaran yang diberikan pendidik kepada siswa sehingga timbullah permasalahan yaitu keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan. Ada beberapa siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan yang kurang berani untuk berbicara di dalam proses belajar mengajar.

Upaya mengatasi permasalahan diatas perlu dilakukan pengembangan kemampuan berbicara di kelas. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa *renderforest* yang menayangkan video animasi yang isi dari video tersebut berupa materi yang akan di sampaikan oleh pendidik. Sehingga siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan bisa belajar dari media pembelajaran tersebut, media pembelajaran *renderforest* sendiri berupa menyampaikan pesan untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 Medan supaya lebih paham akan materi yang disampaikan oleh pendidik, tidak membosankan dalam proses belajar mengajar, lebih berani berbicara di depan kelas ketika proses belajar mengajar berlangsung dan mengutarakan apa yang ingin disampaikan siswa kepada pendidik berupa pertanyaan, maupun jawaban dari pertanyaan yang diberikan pendidik oleh siswa.

Disini peneliti memberikan solusi yaitu memberikan tentang website *renderforest* dan cara menggunakan penggunaan website *renderforest*. Situs website *renderforest* adalah alat produksi video cerdas yang memungkinkan para pendidik untuk dengan mudah menghasilkan film berkualitas tinggi tanpa ketergantungan pada teknologi informasi, sehingga memudahkan penggunaan situs website. Program ini menyediakan layanan produksi video internet gratis. Situs website *renderforest* bertujuan untuk membantu siswa dalam menarik perhatian siswa selama proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi *renderforest* dan menganalisis respon siswa terhadap media tersebut

dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara. Media ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Salah satu animasi yang bisa digunakan yaitu video animasi *renderforest*. Terkait dengan paparan di atas, maka penelitian ini terangkum dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Website *Renderforest* untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 064992 T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik memiliki kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran untuk siswa.
2. Adanya siswa yang kurang berani berbicara dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat pendidik.
4. Pendidik kurang menggunakan metode yang bervariasi harus berfokus pada metode ceramah.
5. Rendahnya kemampuan berbicara siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan informasi kontekstual dan identifikasi masalah yang diberikan sebelumnya, penting untuk mempersempit ruang lingkup masalah untuk memastikan bahwa penelitian ini lebih terarah dan terkonsentrasi pada masalah spesifik yang akan diselidiki, yakni media yang dikembangkan dibatasi pada bentuk “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Website *Renderforest* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 064992 T.A 2023/2024”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas pengembangan media video animasi website *Renderforest* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 T.A 2023/2024?
2. Bagaimana praktikalitas pengembangan media video animasi website *Renderforest* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 T.A 2023/2024?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media video animasi website *Renderforest* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Ditinjau dari perumusan masalah, tujuan penelitian ini yakni untuk:

1. Untuk menghasilkan media video animasi website *Renderforest* yang valid untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 T.A 2023/2024.
2. Untuk menghasilkan media video animasi website *Renderforest* yang praktis untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 T.A 2023/2024.
3. Untuk menghasilkan media video animasi website *Renderforest* yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV UPT SD Negeri 064992 T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Para peneliti mengantisipasi bahwa investigasi terhadap pembuatan materi pendidikan dengan menggunakan situs website *renderforest* ini dapat memberikan beberapa keuntungan sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dalam penelitian ini ialah untuk:

Penelitian ini memiliki potensi untuk meningkatkan pengetahuan dan menjadi kontribusi inovatif dalam bidang pendidikan, khususnya dalam bidang materi pembelajaran berbasis situs website *renderforest*. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan umpan balik yang berharga untuk meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam membantu proses pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang menstimulasi secara kognitif, tidak membosankan, namun tetap efektif dan efisien.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan materi pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan situs website *renderforest*. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dan meningkatkan kemampuan berbicara mereka selama proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan mendapatkan pengetahuan praktis tentang situs website *renderforest*, yang dapat digunakan sebagai alat bantu edukasi dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, sangat penting bagi para pendidik untuk mempersiapkan diri dengan baik dan inovatif dalam metode pengajaran mereka.