

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya perubahan jati diri manusia dengan keadaran serta bertanggungjawab dari anak-anak hingga orang dewasa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan memiliki karakter positif nilai-nilai pada tatanan kehidupan sehingga mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan (Yosi, 2021:1-13).

Pendidikan merupakan prioritas negara dalam pengembangannya untuk dapat bersaing dengan negara-negara lain. Berbagai negara selalu memomersatukan Pendidikan sebagai upaya peningkatan kehidupan bangsanya dan memerangi tingginya angka kemiskinan. Beragam permasalahan yang ada tersebut perlu kiat yang kuat serta menjadi suatu prioritas utama negara dalam meningkatkan optimalisme Pendidikan oleh berbagai pihak Pendidikan, seperti dinas terkait, orang tua, para guru, pimpinan instansi sekolah, warga, serta siswanya sendiri (Nashran, 2016:26).

Kegiatan pembelajaran di sekolah guru dituntut mampu memotivasi peserta didik dengan menggunakan media serta metode yang tepat, sehingga siswa terbantu didalam memahami konten belajarnya. Demikian pula seorang guru sebagai tenaga pendidik dituntut mampu merumu aktivitas belajar yang atraktif, serta menmberikan pengalaman belajar menyenangkan di dalam kelas

menerapkan berbagai metode pembelajaran, sebagai upaya tercapainya kegiatan belajar yang efektif dan efisien (Wibowo, 2022:).

Dalam proses pembelajaran di sekolah guru dituntut harus dapat memotivasi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran dengan bantuan metode pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik terbantu di dalam mengkonstruksi materi pelajaran. Dan sebagai pengelola pengajaran guru sebagai tenaga pendidik harus mampu mengelolah seluruh proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan berbagai metode pembelajaran sehingga dapat menciptakan belajar yang kondusif bagi peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien.

Salah satu aspek penunjang Kurikulum 2013 yang paling penting untuk proses pendidikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peran penting. Untuk memudahkan hal tersebut perlu media pembelajaran yang didukung oleh metode pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran harus menarik dan dapat membuat peserta didik interaktif, juga belajar lebih menyenangkan sehingga membentuk suasana belajar yang nyaman dan kondusif. Untuk itu diperlukan media pembelajaran interaktif dengan bantuan metode pembelajaran yang disebut dengan metode Jigsaw dalam proses pembelajaran di kelas pada pembelajaran kemampuan memahami wacana (Ahkwani, 2022:1-12).

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek penting, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Kemampuan berbahasa ini berhubungan erat dalam usaha

seseorang memperoleh kemampuan berbahasa yang baik. Berbagai usaha dilakukan untuk mampu membaca agar dapat mengembangkan keterampilan yang benar benar memenuhi fungsinya. Pada tingkat pendidikan kemampuan menjadi skala prioritas yang harus dikuasai siswa. Dengan membaca siswa akan memperoleh berbagai informasi yang sebelumnya belum pernah ia dapatkan. Semakin banyak membaca maka semakin banyak pula informasi yang diperoleh. Oleh karena itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut masyarakat gemar membaca. Masyarakat yang demikian akan memperoleh pengetahuan yang lebih cepat dan wawasan baru yang semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa yang akan datang (Muhammad Arif, 2014:187-209).

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran membaca adalah kemampuan memahami wacana. Wacana merupakan suatu unit yang lebih besar dari pada kalimat atau suatu rangkaian yang berkesinambung dari bahasa yang lebih besar daripada kalimat. Wacana yang dimaksud adalah wacana nonfiksi. Pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 4 SDN Percontohan Pematangsiantar di dalam kurikulum bahasa Indonesia memahami wacana Nonfiksi (Bahdar, 2014).

Pembelajaran dilaksanakan di sekolah dasar dengan menggunakan kurikulum 2013 menekankan pada pelajaran berbasis teks, sehingga diperlukan keterampilan membaca dalam pelaksanaannya. Pada pembelajaran kelas tinggi teks nonfiksi banyak digunakan sehingga diperlukan keterampilan membaca wacana nonfiksi yang memadai, tujuan akhir dari membaca adalah memahami isi

bacaan dan harus diukur kemampuan siswa menjawab pertanyaan sebagai alat evaluasi dalam kegiatan membaca (Rafika dalam Anita Alvionita, 2020:302). Namun kenyataannya siswa belum dapat mencapai tujuan tersebut. Banyak siswa membaca lancar tetapi tidak memahami isi bacaan tersebut. Dengan membaca maka seseorang akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman-pengalaman baru.

Berdasarkan pemaparan di atas saya sudah melakukan observasi lapangan di SDN Percontohan Pematangsiantar pada 4 oktober 2021, saya menemukan beberapa masalah salah satunya adalah sebagian kecil saja gurunya yang mampu kreatif dalam membuat media pembelajaran, sehingga media yang biasa digunakan oleh guru adalah buku paket, karton bergambar, dan *powerpoint*. Berdasarkan hasil wawancara kecil pada siswa-siswi kelas IV SDN Percontohan Pematangsiantar tersebut, siswa sedikit jenuh dengan media pembelajaran yang hanya itu saja dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan hasil wawancara singkat salah satu wakil kepala sekolah dan guru mata pelajaran menyatakan sebenarnya pihak dari sekolah sudah menyediakan sarana dan prasarana seperti laptop atau komputer, proyektor untuk menunjang kelancaran kegiatan belajar siswa akan tetapi yang menjadi masalah yaitu mereka kurang memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengakibatkan penggunaan media oleh guru kurang maksimal ketika proses pembelajaran berlangsung. Masalah lain adalah ada seorang guru muda yang sudah mampu melaksanakan media interaktif yang didapatkan dari pelatihan guru khusus untuk pengembangan media, namun karena

beliau guru satu-satunya yang mampu dalam IT maka guru muda tersebut merangkap tugas dalam urusan administrasi di samping tugas mengajar di kelas, maka media interaktif tidak diterapkan di kelas dengan alasan tidak memiliki waktu untuk membuat media interaktif.

Menurut kurikulum 2013 pelajaran Bahasa Indonesia pada tema 7 menunjukkan materi membaca wacana nonfiksi. Pada proses pembelajaran guru juga mengalami permasalahan terhadap peserta didik yaitu guru belum mampu menerapkan metode yang dapat menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan inovatif ketika proses pembelajaran, dimana guru masih menggunakan metode konvensional. Dimana dalam proses pembelajaran guru bukan lagi yang menjadi pusat pembelajaran melainkan siswa. Dari permasalahan tersebut menimbulkan permasalahan pada siswa kurangnya motivasi dan keefektifan belajar siswa dalam proses pembelajaran (Bahdar, 2016:71).

Media interaktif pembelajaran adalah merupakan salah satu alternatif atau suatu cara dan teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru adalah pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan sumber pembelajaran dalam menunjuk tercapainya tujuan belajar. Menurut Munir (2013:113) dikatakan bahwa penggunaan media interaktif dapat membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan melalui pola penyajian yang menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan ((Wibowo, 2022:37-50).

Media interaktif memiliki banyak aplikasi berbagai animasi dan simulasi. Multimedia interaktif banyak aplikasi mengemas berbagai media mulai dari suara,

gambar, atau video menjadi kemasan yang lebih ringkas namun memiliki interaktif yang lebih tinggi. Media interaktif dikembangkan, didesain dengan tujuan agar mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik merasa dirinya tidak belajar melainkan bermain dan melakukan aktivitas yang menyenangkan. Dengan demikian pengguna tertarik dan termotivasi untuk belajar, memberikan iklim efektif secara individual serta memberikan umpan balik terhadap peserta didik sebagai hasil dari belajarnya (Shobiroh Ulfa, 2021:93-103).

Proses pembelajaran akan lebih efektif jika media interaktif dilengkapi dengan metode Jigsaw dalam proses pembelajaran berlangsung. Metode Jigsaw adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif menitik beratkan kepada kelompok belajar dan dapat dikatakan sebagai solusi atas berbagai masalah yang dihadapi oleh guru dan peserta didik di dalam kelas, karena metode ini memiliki keunggulan-keunggulan yang dapat menjadikan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam pembelajaran (Yusnani,2018:360-368).

Kegiatan metode Jigsaw dapat melatih siswa untuk mengeluarkan pendapatnya terhadap media yang ditampilkan oleh guru berupa video, gambar, dan lainnya. Kegiatan kedua siswa terlatih untuk bertanggung jawab atas tugas yang diberikan kepadanya dan mampu menjelaskan materi yang dikerjakannya kepada temannya, kegiatan ketiga siswa terlatih untuk berinteraksi dengan teman dan juga guru bila siswa menemukan kesulitan dalam pembelajaran. Proses ini merupakan upaya yang dilakukan untuk mencapai kompetensi yang telah

ditentukan dan membuat siswa menjadi lebih aktif, berpikir tajam, dan percaya diri (Sudiana, 2021:1-9).

Berdasarkan kendala di atas pentingnya media dalam memberikan materi pelajaran. Dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis media interaktif *Adobe Flash CS6* dengan bantuan metode Jigsaw yang digunakan oleh guru untuk membuat daya tarik siswa pada proses pembelajaran berlangsung serta membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang membuat siswa merasa senang dan tidak merasa bosan, media animasi ini dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan minat belajar serta menjadikan siswa jadi lebih interaktif dan memahami konsep dan materi (Anita adesti, 2020:27-38).

Hal tersebut di perkuat dengan adanya penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Yamasari tahun (2010) “Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini tingkat kevalidan, kepraktisan, serta efektif sangat berkualitas, dan tercapai setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis ITC yang menunjukkan tingkat ketuntasan hingga 80% dari seluruh subjek uji coba memenuhi ketuntasan belajar. Selanjutnya dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Novyarti (2014) diperoleh hasil belajar “media yang dikembangkan dapat dikatakan sangat efektif dalam proses pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa yang mengikuti hasil pembelajaran menggunakan media menggunakan *Adobe Flash* dengan persentase 83,36% tingkat keefektifan siswa.

Pengembangan perangkat yang valid, efektif, dan praktis diharapkan agar mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Jadi keefektifan hasil pembelajaran adalah penggunaan hasil-hasil intervensi untuk memperoleh hasil yang diinginkan.

Menurut uraian, pendapat, dan juga data *pre research* di atas Maka penulis merasa penting untuk melakukan suatu pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software Adobe Flash* pada media interaktif yang berbantuan metode Jigsaw diharapkan semakin mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan memahami wacana. Proses pengembangan media akan dilakukan dengan mengikuti prosedur penelitian yang terstruktur. Penulis mengangkat judul penelitian: “Pengembangan Media Interaktif pada Metode Jigsaw untuk Materi Kemampuan Memahami Wacana pada Siswa Kelas IV SDN Percontohan Pematangsiantar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Guru menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran kemampuan memahami wacana.
2. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah yang terbuat dari buku, karton, gambar sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan.

3. Guru tidak memiliki keterampilan menggunakan fasilitas yang disediakan sekolah seperti laptop, computer, dan proyektor.
4. Guru yang mampu dalam IT merangkap tugas di samping mengajar juga sebagai pengelola administrasi sehingga tidak ada waktu untuk menerapkan media interaktif dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup kompleks, agar penelitian ini lebih fokus pada pembatasan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Maka penulis membatasi masalah pada “Media yang dikembangkan terbatas pada media interaktif pada metode Jigsaw Aplikasi *Adobe Flash CS6*. Materi yang dikaji hanya pada K.D 3.7 dan K.D 4.7. kemampuan memahami wacana pada siswa kelas IV SDN Percontohan Pematangsiantar. Tahun Ajaran T.A 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media interaktif pada metode Jigsaw dalam kemampuan memahami wacana pada siswa kelas IV SDN Percontohan Pematangsiantar?.
2. Bagaimana keefektifan media interaktif pada metode Jigsaw dalam materi kemampuan memahami wacana pada siswa kelas IV SDN Percontohan Pematangsiantar?.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media interaktif pada metode Jigsaw dalam materi kemampuan memahami wacana siswa kelas IV SDN Percontohan Pematangsiantar.
2. Untuk mengetahui keefektifan media interaktif pada metode Jigsaw dalam materi kemampuan memahami wacana kelas IV SDN Percontohan Pematangsiantar.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian berharap dari hasil penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat baik secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dalam memajukan pendidikan khususnya pada pendidikan dasar dengan pengembangan media interaktif pada metode Jigsaw pembelajaran khususnya kemampuan memahami wacana siswa kelas IV SDN Percontohan Pematangsiantar.

2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, membantu siswa dalam proses pembelajaran baik diskusi dan individu dengan difasilitasi media interaktif *Adobe Flash CS6*.

- b. Bagi Guru, dapat menjadikan media interaktif *Adobe Flash CS6* sebagai satu alternatif media dan metode yang lebih memudahkan siswa memahami materi pelajaran dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Kepala Sekolah, dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan.

