

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan telah mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Semua informasi dan ilmu pengetahuan sekarang sangat mudah ditemukan, tanpa diketahui, informasi yang dapat diakses akan mengubah cara berbicara, berpikir, dan berpenampilan. Dalam hal bahasa, informasi yang diterima berupa banyak idiom linguistik yang tidak yakin cocok dengan referensi bahasa yang sesuai. Kampanye literasi lama yang awalnya hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan matematika, diperkuat dengan gerakan literasi baru yang dicanangkan pemerintah Indonesia sebagai respons terhadap era Revolusi 4.0. Tiga literasi utama (digital, teknis, dan manusia) merupakan fokus dari gerakan literasi baru yang direncanakan. (Djulia et al., 2017)

Sumpah Pemuda butir ketiga (3) menyatakan, “menjunjung bahasa persatuan bahasa Indonesia”. Meskipun terdapat ratusan bahasa daerah, bahasa Indonesia diprioritaskan dalam deklarasi ini sebagai bahasa pemersatu yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan negara. Hal ini menggaris bawahi pentingnya pembelajaran bahasa bagi pendidikan nasional Indonesia. Pentingnya pendidikan bahasa Indonesia juga diungkapkan oleh (Syafii et al., 2020) *Bahasa Indonesia learning is intended to improve the ability of students to communicate properly and correctly in oral and written.*

Pendekatan saintifik juga perlu diimplementasikan ketika pembelajaran berlangsung agar pendekatan saintifik akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan sederhana bagi anak-anak. Proses pembelajaran saintifik, mendorong siswa untuk aktif dari berbagai aspek kemampuan, baik kognitif, psikomotor, maupun afektif.

Fakta bahwa peringkat Indonesia dalam Literasi masih rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Pada survei PISA 2018, Indonesia berada di peringkat keenam dari bawah. Kemampuan membaca siswa Indonesia berada pada peringkat ke-74 dengan skor 371, disusul kemampuan matematika (379) pada peringkat ke-73, dan kemampuan sains (396) pada peringkat ke-71.

Tabel 1.1.

Kemampuan membaca, sains, dan matematika PISA

Tahun Study	Materi yang dinilai	Skor Rata-Rata	Skor Rata rata Internasional	Peringkat Indonesia	Jumlah Negara Peserta Study
2009	Membaca	402	500	57	65
	Matematika	371	500	61	
	Sains	383	500	60	
2012	Membaca	396	500	62	65
	Matematika	375	500	64	
	Sains	382	500	64	
2015	Membaca	397	500	61	69
	Matematika	386	500	62	
	Sains	403	500	63	
2018	Membaca	371	500	74	79
	Matematika	379	500	73	
	Sains	396	500	71	

Peringkat Indonesia dari tabel diatas terlihat dalam PISA selalu berada di posisi bawah, dan hasil konstan ini sejak pertama di lakukan dengan 79 negara partisipan PISA. (Hewi & Shaleh, 2020)

Data diatas menggambarkan bahwa, sains, dan matematika Indonesia masih kurang. Dalam lingkup bahasa, kita mengenal istilah keterampilan berbahasa. Keterampilan ini mencakup beberapa aspek yaitu membaca, berbicara, menulis dan mendengarkan. Kemampuan berbahasa akan berkembang sesuai dengan pertumbuhan pada manusia, namun kemampuan berbahasa setiap individu akan cenderung berbeda tergantung pada kemampuan masing-masing individu.

Salah satu aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah keterampilan berbahasa. Walaupun banyak dari pelajar maupun pendidik menganggap keterampilan ini mudah namun faktanya kemampuan keterampilan bahasa yang kita miliki masih tergolong tertinggal dari beberapa negara lain. Penduduk Indonesia berusia lebih dari 10 tahun sebanyak 13,11% melakukan kegiatan membaca baik koran atau majalah, selebihnya lebih menyukai kegiatan menonton televisi (UNESCO: 2015). Minimnya pengetahuan dan kemampuan berbahasa akan berdampak pada minimnya kegiatan membaca. Selain itu, ekspansi publikasi Indonesia, yang terus tertinggal dari Malaysia, Thailand, dan Mesir, menunjukkan perlunya meningkatkan produktivitas menulis negara. (<http://schimagojr.com/countryrank.php>). Oleh karenanya, perlu adanya upaya untuk mengembangkan keterampilan bahasa yang ditujukan kepada anak usia sekolah.

Beberapa keterampilan berbahasa yang penting dikuasai siswa sekolah dasar adalah keterampilan menulis dan berbicara (Bulut, 2017). Belajar menulis dan berbicara menjadi perhatian besar dalam dunia pendidikan. Karena penanaman konsep dalam menulis dan berbicara akan terus digunakan secara terus menerus, dari anak-anak bahkan sampai akhir hayat. Oleh karena itu, dibutuhkan ketekunan dan ketelitian dalam belajar menulis dan berbicara bagi anak, khususnya anak usia sekolah.

Siswa harus fokus pada kemampuan menulis mereka sebagai salah satu keterampilan berbahasa setelah kemampuan berbicara. Menulis merupakan suatu kegiatan dimana seseorang mengungkapkan gagasannya tentang sesuatu dengan menggunakan bahasa tulis. (Rukiyah, 2018).

Pengembangan keterampilan pada siswa tentunya akan lebih efektif jika menggunakan perangkat pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan istilah media. Melalui penggunaan media diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam kegiatan belajarnya. Guru sebagai fasilitator diharapkan mampu untuk mengembangkan media pembelajaran, hal tersebut tertuang pada PP Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 20. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Permen Terkait persyaratan prosedur, telah diterbitkan Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007. Memberikan penjelasan tentang bagaimana proses pembelajaran direncanakan dan mengajukan permintaan kepada pendidik untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai yang akan membantu dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media cerita anak memiliki kemampuan khusus untuk membantu siswa mengasah kemampuan menulis. Hal ini dimaksudkan agar siswa sekolah dasar dapat menikmati cerita anak-anak yang memiliki daya tarik yang unik dan sangat mirip dengan fitur-fiturnya. Hasilnya, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.

Dalam penelitiannya Fitria mengungkapkan bahwa seorang guru harusnya dapat melakukan inovasi dalam pengajarannya, dan penciptaan materi pembelajaran merupakan salah satu kemajuan dalam dunia pendidikan. Banyak guru berjuang untuk menghasilkan materi pendidikan yang memenuhi tuntutan siswanya. (Fitria et al., 2022). Selain itu, banyak praktisi pendidikan yang menyadari bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sebenarnya membantu kegiatan belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, apabila dikembangkan dan digunakan dengan baik, dapat meningkatkan kualitas dan proses belajar siswa, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan di kelas, dimana saja dan kapan saja. Seperti yang di ungkapkan oleh Sriadhi (2018) Jika bahan ajar dibuat sesuai dengan pedoman, maka multimedia akan berfungsi lebih efektif sebagai alat pengajaran dan sumber belajar. Urutan pembelajaran dilaksanakan secara terorganisir berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Sumber daya yang tercantum dalam urutan yang dipilih adalah sumber daya yang paling penting, sesuai dengan kurikulum. Ini bukanlah daftar yang lengkap.

Dengan adanya teknologi yang berkembang saat ini, siswa dan guru akan lebih mudah memperoleh ilmu pengetahuan dari berbagai sumber dengan cepat dan mudah.

Untuk memperlancar pembelajaran, guru di bidang pendidikan wajib menggunakan bahkan menciptakan barang-barang teknologi. Implementasi Multimedia sebagai bentuk integrasi antara media dan teknologi dimana menggunakan berbagai item teknis, seperti laptop atau perangkat, memungkinkan siswa untuk mengakses pengetahuan. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi kebutuhan baik bagi guru maupun siswa. Belajar berbantuan multimedia seperti adobe flash membuat siswa terlibat dan lebih aktif belajarnya, membuat komunikasi lebih efektif, memfasilitasi forum, dan menambah minat dan motivasi belajar. (Siregar et al., 2020) Oleh karena itu, kemajuan teknologi sangat penting untuk pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi awal siswa di SD Negeri 2 Peureulak diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dengan tugas guru untuk membuat cerita, terlihat dari lamanya waktu yang dibutuhkan sebagian besar dari mereka untuk menyelesaikannya. Beberapa siswa terus mengerjakan cerita mereka dengan baik setelah pelajaran selesai, dan mereka sering mencari bantuan teman mereka. rencana untuk menulis. Siswa kerap membutuhkan bimbingan guru setiap kali ingin menulis. Masih terdapat kesalahan pada struktur penulisan yang digunakan untuk membuat cerita, terbukti dari penggunaan huruf kapital dan tanda baca pada judul. Cerita yang disusun oleh siswa hampir seragam karena siswa melihat pekerjaan temannya. Waktu penulisan yang dibutuhkan siswa cukup lama,

sehingga terdapat siswa yang menyelesaikan pekerjaannya di rumah. Minimnya media yang mendukung siswa dalam kegiatan menemukan pesan dalam cerita terlihat pada saat pembelajaran menemukan pesan dalam cerita guru hanya menggunakan buku pedoman berupa LKS.

Kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan guru mengacu pada teks di buku siswa. Setiap siswa memiliki buku pegangan sendiri, meski begitu, terlihat banyak siswa yang kerap bertanya tentang cerita yang akan mereka tuliskan sehingga guru nampak kebingungan. Hal ini menunjukkan siswa masih membutuhkan bimbingan dari guru dan buku yang digunakan siswa kurang optimal dalam mendukung kegiatan menemukan pesan dalam cerita. Waktu pengerjaan yang dibutuhkan siswa tidak merata, sebagian siswa masih belum dapat menyelesaikan penulisan cerita pada jam pembelajaran tersebut, sehingga siswa membawa pekerjaan untuk dilanjutkan dirumah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru kelas III SD Negeri 2 Peureulak, Meskipun telah diberikan bantuan media gambar, wali kelas menyatakan bahwa siswa masih memerlukan bimbingan dalam menemukan pesan dalam cerita dan beberapa siswa masih kesulitan dalam hal ini. Selain itu, ketika dilakukan di rumah, menemukan pesan dalam cerita siswa menjadi lebih baik. Guru menambahkan, karena sumber daya mengajar di sekolah cukup terbatas, maka diperlukan media bertarget kelas tiga untuk membantu kemampuan menulis siswa. Guru menyadari keterbatasan sumber dayanya, baik dari segi waktu maupun keahlian, jika dihadapkan pada penciptaan media.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 2 Peureulak ditemukan beberapa masalah dengan kemampuan mendongeng anak-anak. Salah satunya adalah suara siswa yang rendah sehingga sulit untuk mengkomunikasikan cerita dengan jelas. Karena mereka menyampaikan cerita dengan kepala tertunduk atau dengan buku menutupi wajah mereka, anak-anak yang berpartisipasi dalam kegiatan mendongeng tidak memiliki sikap yang baik. Selain itu, anak-anak kurang bersemangat untuk mendengarkan cerita teman mereka karena mendongeng membutuhkan banyak latihan.

Peneliti melakukan observasi saat siswa diminta oleh guru untuk menuliskan pengalaman berlibur mereka bersama keluarga. Meskipun topik cerita sangat sederhana, anak-anak tetap menghadapi tantangan saat menyampaikan cerita. Sebagian besar siswa hanya membaca cerita yang mereka tulis, menyembunyikan wajah mereka di balik buku yang mereka bawa. Mayoritas anak-anak menghindari berbicara keras saat menyajikan cerita. Mereka juga tidak menyusun intonasi dan jeda mereka dengan cara yang membuat ucapan mereka terdengar. Untuk membantu siswa dalam menceritakan dan menyelesaikan cerita, guru kadang-kadang terlihat memberikan instruksi. Siswa lain tidak menunjukkan minat mendengarkan cerita ketika anak-anak bergiliran menceritakannya dan kelas menjadi ramai.

Selain itu, dalam kegiatan menemukan pesan dalam sebuah cerita beberapa teman berusaha membantunya karena siswa membutuhkan banyak waktu. Misalnya, menebak isi pesan cerita sebenarnya akan mengganggu konsentrasi siswa saat sedang bercerita. Guru kelas menegaskan melalui wawancara bahwa siswa

masih kurang percaya diri saat menyampaikan cerita di depan teman. Sementara beberapa anak masih memerlukan instruksi guru, yang lain bisa menjadi pendongeng yang cerdas jika diberi kesempatan.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang disebarakan ke dua kelas. didapatkan hasil bahwa, 64% siswa senang membaca buku cerita dan sisanya 36% tidak suka terhadap buku cerita. Kemudian dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru SD Negeri 2 Peureulak belum tersedia kegiatan di sekolah yang mendukung keterampilan sastra khususnya terkait cerita anak. Kemudian informasi yang peneliti dapatkan dari hasil wawancara bahwa tidak ada media yang dapat diakses di sekolah untuk membantu siswa kelas awal dalam pelatihan menemukan pesan dalam cerita dan mendongeng, yang juga dikonfirmasi oleh instruktur kelas pada saat wawancara.

Berbagai jenis buku cerita yang kurang pelatihan terkait konten menulis dan mendongeng saat ini ditawarkan di sekolah-sekolah. Selain masalah-masalah yang terjadi, siswa membutuhkan media yang dapat mengajari mereka cara menemukan isi pesan dibalik cerita baik untuk pendidikan pribadi maupun untuk tujuan praktis.

Hasil wawancara juga mengungkapkan jika keterampilan menemukan pesan dalam cerita siswa masih kurang dibuktikan dengan penyampaian cerita yang tidak begitu jelas karena suara tidak begitu jelas terdengar, siswa cenderung liris dalam menyampaikan cerita. Selain itu Siswa juga tidak memiliki sikap yang menyenangkan saat berbagi cerita karena mayoritas masih merunduk atau menyembunyikan wajah di balik buku. Instruktur menambahkan bahwa untuk

memfasilitasi pembelajaran di sekolah, ia menggunakan buku teks dengan tema tertentu dan sumber daya pengajaran dari kurikulum 2013. Mereka pikir materi yang sudah ada menarik, tapi tidak banyak. Siswa berjuang untuk memahami informasi sebagai hasilnya. Di lain sisi Media yang beredar saat ini juga belum cukup untuk memfasilitasi kebutuhan belajar siswa, Oleh karena itu Pengembangan multimedia sangat dibutuhkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran terutama permasalahan menemukan pesan dalam cerita. Penting juga bagi seorang guru untuk mendesain suasana belajar agar pembelajaran lebih efektif seperti yang di utarakan oleh (*Simatupang et al., 2021*) Seorang guru idealnya harus menyadari potensi dan bidang minat setiap siswa. Mengetahui hal ini memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengajaran mereka dengan minat siswanya. Diharapkan dengan berkembangnya multimedia pembelajaran akan mampu memberikan lingkungan baru dimana siswa dapat menguasai keterampilan yang dibutuhkan.

Berdasarkan berbagai temuan dari kuisisioner, observasi awal, dan wawancara peneliti, dapat dikatakan bahwa media diperlukan bagi instruktur untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis narasi dan menemukan pesan didalam cerita. Untuk mengatasi tuntutan ini, sebuah orientasi diciptakan. Studi yang dilakukan oleh (*Gultom et al., 2021*) menyatakan bahwa “Berdasarkan berbagai temuan dari kuisisioner, observasi awal, dan wawancara peneliti, dapat dikatakan bahwa media diperlukan bagi instruktur untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan menulis narasi dan menemukan isi pesan di dalam ceirta. Untuk mengatasi tuntutan ini, sebuah orientasi diciptakan. Studi yang dilakukan oleh dan hasil pengamatan akhir meningkat menjadi 83%. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash lebih efektif dan dapat meningkatkan keterampilan pra membaca pada anak kelompok B di TK Nasrani 3 Medan”. Guru harus mampu berinovasi dalam mengajar, dan salah satu inovasi pembelajaran tersebut adalah pengembangan media pembelajaran. Banyaknya guru yang belum mampu menyajikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan periode siswa. Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa *It might be said that the use of interactive multimedia in the review text by Senior High School (SMP) 1 Tanjungmorawa is considered advantageous.* (Lindasari et al., 2019). Berbagai penelitian diatas sudah menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dengan mengaplikasikan multimedia interaktif maka dari itu. Hal tersebut menjadi salah satu alasan pentingnya penelitian ini dilakukan sehingga harapannya dengan mengembangkan interaktif akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis di atas maka perlu dilakukannya pengembangan multimedia yang layak untuk digunakan. Menurut Nieveen (1999: 126-127) kualitas bahan ajar yang dikembangkan haruslah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Multimedia dikatakan Valid jika mendapat validasi oleh validator/Ahli, Multimedia dikatakan Efektif jika dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan menuliskan pesan dongeng, kemudian media dikatakan Praktis jika mendapatkan respon positif dari pengguna, yakni guru dan siswa.

Orientasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah pengembangan Multimedia Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis pesan cerita dongeng siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Peureulak, Kecamatan Peureulak.

1.2. Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah dalam penelitian ini, yang didasarkan pada latar belakang masalah di atas:

1. Dalam menemukan pesan dalam cerita masih terdapat format penulisan yang salah, mulai dari penulisan judul, penggunaan huruf kapital, dan tanda baca titik.
2. Dibutuhkan waktu yang cukup lama ketika kegiatan menemukan pesan dalam cerita siswa sehingga kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan belum efektif.
3. Ketika kegiatan menemukan pesan dalam cerita dongeng, cerita yang disampaikan siswa hampir seragam.
4. Ketika kegiatan bercerita, beberapa siswa masih menggunakan suara yang kurang jelas intonasinya dan pengucapannya masih terdengar lirih.
5. Belum tersedianya multimedia yang membantu siswa dalam melatih keterampilan menulis pesan cerita dongeng yang dikhususkan bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas III.
6. Keterampilan menulis pesan cerita dongeng Siswa Kelas III masih rendah

1.3. Batasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan mendalam dalam menjawab permasalahan yang ada. Penelitian ini difokuskan pada masalah :

1. Multimedia Interaktif yang dikembangkan dibatasi hanya Multimedia dengan menggunakan Adobe Flash CS6 dalam melatih keterampilan menulis pesan cerita dongeng yang di khususkan bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas III Peureulak
2. Keterampilan menulis pesan cerita dongeng Siswa Kelas III dibatasi hanya pada keterampilan dasar : Membaca dongeng anak-anak dan mengungkapkan kembali dalam permainan peran. Menggunakan dongeng untuk menuliskan kembali dalam beberapa kalimat sederhana. Menunjukkan kepedulian terhadap makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan multimedia Interaktif cerita dongeng dalam pembelajaran di gunakan pada siswa kelas III SD Negeri 2 Peureulak ?
2. Bagaimana Keefektifan multimedia Interaktif cerita dongeng dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Peureulak ?

3. Bagaimana Kepraktisan multimedia Interaktif cerita dongeng dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Peureulak ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Multimedia yang Valid untuk siswa kelas III SD Negeri 2 Peureulak.
2. Menghasilkan Multimedia yang Efektif untuk siswa kelas III SD Negeri 2 Peureulak.
3. Menghasilkan Multimedia yang Praktis untuk siswa kelas III SD Negeri 2 Peureulak.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan nilai kebermanfaatan bagi semua pihak yang terkait, antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Memberikan sumbangan terhadap pengembangan pendidikan berbentuk media *Multimedia Interaktif* cerita anak untuk membimbing dan melatih keterampilan menemukan pesan dalam cerita dogeng siswa khususnya untuk kelas

III.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat menumbuhkan keterampilan menulis pesan cerita dongeng yang sesuai dengan karakteristik anak.
- 2) Siswa dapat menumbuhkan keterampilan menulis pesan cerita dongeng yang sesuai dengan karakteristik anak.
- 3) Siswa dapat berlatih keterampilan menulis pesan cerita dongeng dengan melibatkan kreativitas.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis pesan cerita dongeng .
- 2) Guru dapat membantu siswa untuk terbiasa mengungkapkan pengalamannya melalui menulis.
- 3) Guru dapat mendorong siswa untuk mengungkapkan pengalamannya melalui sebuah cerita dan dibagikan ke teman-temannya.
- 4) Guru dapat membimbing siswa untuk komunikatif.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan media alternatif yang dapat digunakan untuk siswa yang memiliki kegemaran terhadap cerita anak.
- 2) Menambah media untuk dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pekan sastra.

d. Bagi Peneliti

- 1) Mendapatkan pengalaman lapangan dan menjadikan bekal dalam pengembangan keterampilan cerita dongeng.
- 2) Menambah ilmu peneliti dalam mengembangkan Multimedia Interaktif.
- 3) Menambah wawasan landasan pada kajian penelitian yang dilaksanakan lebih lanjut.

