

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari disekolah dasar mulai dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia kelas rendah terdiri dari kelas I, II, dan III sedangkan kelas tinggi yaitu kelas IV, V, dan VI. Pendidikan Bahasa Indonesia memberi penekanan yang lebih besar pada usaha meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Bahasa Indonesia merupakan subjek yang mencakup empat aspek keterampilan utama, yakni kemampuan menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat elemen keterampilan bahasa ini memiliki nilai penting dalam pengajaran, mulai dari tahap awal hingga tahap lebih lanjut. Salah satu aspek yang penting untuk diajarkan adalah kemampuan menyimak/mendengarkan. Menyimak hakikatnya adalah langkah mendengarkan dengan penuh pemahaman, penghargaan, dan penilaian terhadap informasi, menangkap konten, serta memahami secara signifikan pesan yang dikomunikasikan oleh narasumber melalui pernyataan atau ucapan.

Pembelajaran menyimak yang ideal di abad 21 tentunya memerlukan keterampilan khusus dari pendidik yaitu guru, salah satunya adalah keterampilan memanfaatkan teknologi dan informasi. Upaya menguatkan kompetensi guru dalam mengajar berbasis digital tentu harus didukung oleh media pembelajaran berbasis digital, media pembelajaran berbasis digital ada banyak, salah satunya adalah media audio visual. Pentingnya media pembelajaran menyimak yang menggunakan audio

visual ini banyak dijelaskan oleh peneliti terdahulu. Nurani et al (2018, h. 84) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam proses pembelajaran karena siswa dapat menyimak dengan merasakan adanya hal yang nyata dalam bentuk tampilan melihat gambar sekaligus. Berdasarkan penelitian yang lain Putri (2018, h. 620) memilih media audio visual dalam penelitiannya karena dengan adanya unsur suara dan gambar akan menambah ketertarikan dan minat siswa dalam menyimak secara efektif dan interaktif. Media audio visual juga mampu menayangkan sesuatu yang abstrak menjadi konkrit sehingga siswa mudah untuk memahami dan mengingat jalannya cerita.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 12 Oktober di kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis dengan Ibu Kartini, S.Pd. bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan media yang berbasis digital, padahal materi pelajaran sangat mengharuskan pembelajaran tersebut disuguhkan dengan konten-konten atau media-media pendukung seperti video pembelajaran atau animasi agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan wawancara tersebut guru belum sepenuhnya mampu mengembangkan media audio visual, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran guru lebih sering menggunakan media gambar dan tulisan yang dipajang dipapan tulis, namun tidak terlalu sering digunakan karena harus disesuaikan dengan materi pelajaran. Guru juga mengatakan bahwa pernah membuat media menggunakan aplikasi *power point*, namun hal tersebut jarang diimplementasikan, karena kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan komputer, kurangnya kemampuan dan inovasi guru dalam

membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada kegiatan menyimak, dan terbatasnya waktu.

Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran menyimak kurang efektif terlihat dari siswa merasa bosan, jenuh, siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya membuat siswa kesulitan memahami materi, serta siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, terbukti bahwa siswa saat proses kegiatan pembelajaran rata-rata kurang menyimak penjelasan guru karena siswa melamun, mengantuk, dan berbicara dengan temannya. Sehingga membuat siswa kurang semangat dalam belajar dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hanya beberapa siswa yang aktif merespon pertanyaan yang diajukan oleh guru. Minimnya respon siswa karena media yang digunakan kurang tepat dan elum dikembangkannya media *song with animation* berbasis *lectora inspire*.

Adanya masalah tersebut jika tidak ada solusi dan tindak lanjut maka dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Upaya menuntaskan masalah tersebut merujuk kembali kepada konsep awal bahwa akan lebih baik di era perkembangan teknologi sekarang ini, media berbasis teknologi digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media audio visual penting untuk dilakukan hal ini dikarenakan media audio visual dapat menarik perhatian lebih minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, oleh sebab itu penting dikembangkan media berbasis audio visual. Salah satu contoh media audio visual yang menggunakan teknologi adalah media *song with animation* berbasis *lectora inspire*.

Media pembelajaran *song with animation* atau media lagu dengan animasi adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang artinya media ini termasuk

media pembelajaran berbasis komputer. Guru dapat menggunakan media *song with animation* untuk menarik minat siswa dalam belajar, hal ini dikarenakan sifat yang dimiliki anak SD cenderung mudah memahami pembelajaran dengan hal yang konkrit. Media *song with animation* adalah media yang dibuat dalam bentuk video yang disertai dengan lirik lagu serta animasi bergerak untuk menyampaikan materi pembelajaran yang tampak sulit dipelajari namun menjadi mudah setelah menggunakan media *song with animation*. Media *song with animation* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *kinemaster*. Aplikasi ini dapat diakses dan dijalankan dengan mudah, kapasitasnya tidak memakan ruang penyimpanan yang besar serta fitur yang disediakan juga lengkap. Aplikasi *kinemaster* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *song with animation* ini didukung menggunakan *software* yang mudah, salah satunya adalah dengan menggunakan *software lectora inspire*.

*Lectora inspire* adalah aplikasi untuk membuat presentasi ataupun media pembelajaran pada kalangan pendidikan, memiliki fitur yang dapat memadukan teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video menjadi satu kesatuan yang saling mendukung sehingga menciptakan media pembelajaran interaktif, inovatif, dan kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Lectora inspire* ini nantinya akan digunakan sebagai wadah untuk menyampaikan materi ajar dan menampilkan media yang telah dirancang menggunakan aplikasi *kinemaster* yaitu media *song with animation*.

Media ini memiliki karakteristik yang berbeda, Yulianto (2016, h. 15) dengan media yang lain diantaranya media bersifat linier, menyajikan visual yang dinamis, dan digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh

pembuatnya. Selain itu media ini memiliki kelebihan diantaranya, media pembelajaran mudah digunakan dan praktis, mendukung konten multimedia, media ini tidak selalu memerlukan akses internet secara terus-menerus dalam penggunaannya, terdapat *output* yang dapat di buka dan di simpan pada komputer yang dimiliki guru maupun siswa. Penggunaan media *song with animation* berbasis *lectora inspire* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, serta meningkatkan antusias belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kegiatan menyimak.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan mengangkat judul penelitian “ **Pengembangan Media *Song with Animation* Berbasis *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis T.A 2022/2023** “. Pada Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 1.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan belum sepenuhnya memproduksi media berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa kurang menyimak penjelasan guru.
3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, terbukti bahwa ada siswa melamun, mengantuk, dan berbicara dengan temannya.
4. Minimnya respon siswa karena media yang digunakan kurang tepat.
5. Guru hanya menggunakan media yang biasa berupa media gambar yang di print dan ditempel ke dinding dikarenakan keterbatasan waktu dan tuntutan kurikulum yang membuat guru banyak tugas untuk dikerjakan.
6. Belum dikembangkannya media *song with animation* berbasis *lectora inspire*.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat membatasi masalah dari permasalahan tersebut yang bertujuan agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada “Pengembangan Media *Song with Animation* Berbasis *Lectora Inspire* untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak di Kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis T.A 2022/2023”.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana **kelayakan** pengembangan media pembelajaran *song with animation* berbasis *lectora inspire* untuk meningkatkan keterampilan menyimak di kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis T.A 2022/2023?
2. Bagaimana **kepraktisan** pengembangan media pembelajaran *song with animation* berbasis *lectora inspire* untuk meningkatkan keterampilan menyimak di kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis T.A 2022/2023?
3. Bagaimana **keefektivan** media *song with animation* berbasis *lectora inspire* untuk meningkatkan keterampilan menyimak di kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis T.A 2022/2023?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *song with animation* berbasis *lectora inspire* yang **layak** pada keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis T.A 2022/2023.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran *song with animation* berbasis *lectora inspire* yang **praktis** pada keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri 060851 Madong Lubis T.A 2022/2023.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran *song with animation* berbasis *lectora inspire* yang **efektif** pada keterampilan menyimak siswa kelas IV SD Negeri 060851 T.A 2022/2023.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Sumbangan pemikiran mengenai media pembelajaran *song with animation* berbasis *lectora inspire* untuk menambah wawasan mengenai pembelajaran tematik sehingga mendorong siswa untuk bertanya dan berdiskusi tentang apa yang ingin diketahui. Adanya pengembangan media dapat menambah referensi media, khususnya media yang digunakan berbasis teknologi.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Sekolah

Menjadi contoh praktik baik dalam membelajarkan pembelajaran menyimak menggunakan media pembelajaran *song with animation* berbasis *lectora inspire*.

#### 2. Bagi Guru

Membantu guru mempermudah proses pembelajaran menyimak.

#### 3. Bagi Siswa

Untuk memudahkan siswa dalam memahami materi dengan media sebagai alat bantu pembelajaran dan meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Menjadi contoh praktik baik untuk pengembangan lebih lanjut.