

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 12 Ayat 1 (PP, 2021) menyatakan bahwa “Pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik”. Dalam menunjang proses pembelajaran yang berdasarkan pada peraturan pemerintah ini, maka sebagai seorang guru bertanggung jawab terhadap desain pembelajaran yang akan dilaksanakan untuk dapat mengarahkan peserta didik mencapai suatu pembelajaran. Untuk mengarahkan siswa dalam mencapai suatu pembelajaran harus ada usaha yang perlu dilakukan pendidik. Usaha-usaha tersebut dapat dilakukan dengan memberikan inovasi baru terhadap pelaksanaan pembelajarannya. Inovasi-inovasi baru tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan strategi dan metode yang sesuai dengan materi pembelajaran. Selain menggunakan metode pembelajaran guru juga harus mempersiapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sesuatu yang mempunyai sifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Menurut Indriyani (2019:17) mengatakan bahwa “Pemakaian media pengajaran dalam

proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Maka dari itu, pentingnya seorang guru untuk menyediakan fasilitas pembelajaran yaitu sebuah media yang sederhana namun mampu membawa siswa ke arah pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Menurut AR, M. M., dkk (2023:417) pencapaian seseorang guru bukan hanya ditentukan pada kecerdasan dan kompetensi teknis yang mereka miliki, akan tetapi juga pada bagaiman mereka mampu manajemen diri mereka sendiri dan orang lain. Namun masih ada beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran yang mengakibatkan siswa sulit memahami materi dan akhirnya nilai yang diperoleh siswa kurang mencapai maksimum.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VA SDN Pandian 1 Sumenep, Ibu Nurus menjelaskan bahwa “Dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kurang membaca atau kurangnya literasi yang berdampak pada keaktifan di dalam kelas sehingga beberapa siswa berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan karena siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan bisa dikatakan cukup rendah”. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran bahasa indonesia ini lebih sering menggunakan metode hafalan dan ceramah dalam mengingat materi yang diajarkan. Pada bab 2 tentang buku jendela dunia, siswa diberikan sebuah ilustrasi yang menggambarkan jendela dunia dan dideskripsikan sesuai imajinasi masing-masing siswa. Dan tidak semua siswa mampu

mendesripsikan dengan baik apa yang terjadi di dalam sebuah gambar tersebut bahkan ada yang tidak sesuai dengan ilustrasi yang diberikan guru. Metode yang dilakukan memang hanya membuat siswa jenuh dan tidak semangat dalam pembelajaran. Ibu Nurus memang mengatakan “Dalam pembelajaran bahasa indonesia belum pernah menggunakan sebuah media apapun dalam pembelajarannya”.

Menurut Noermanzah (2019:307) “Bahasa mempunyai suatu peranan yang sentral dalam dunia pendidikan, salah satunya sebagai penyampai informasi”. Manusia tidak lepas dari penggunaan bahasa diantaranya untuk berkomunikasi, berinteraksi, juga untuk menyampaikan hasil ide, gagasan ataupun pemikiran. Bahasa selalu menjadi warna dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa juga memiliki fungsi yaitu penyampai informasi yang berkaitan dengan beberapa aspek pembelajaran bahasa Indonesia mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan memakai bahasa yang baik dan benar secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia.

Bahasa Indonesia merupakan alat komunikasi yang menjadi salah satu ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di Sekolah Dasar. Hal ini yang merupakan salah satu sebab mengapa pelajaran bahasa Indonesia harus diajarkan pada semua jenjang pendidikan, terutama di SD/MI karena merupakan dasar dari semua pembelajaran. Tujuan mata

pelajaran tersebut jika dipahami oleh guru akan memberi dampak kepada kegiatan pembelajaran yang mengarah kepada siswa mampu berkomunikasi melalui Bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan oleh guru untuk mampu memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dan efisien baik lisan maupun tulisan. Tetapi tidak semua guru mampu menciptakan media pembelajaran yang memotivasi siswa dalam belajar yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Pada buku bahasa Indonesia kelas 5 bab 6 cinta Indonesia yang di dalamnya terdapat sebuah ilustrasi museum. Siswa diajak untuk belajar dan berimajinasi. Agar dapat mengikuti pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami maka perlu adanya media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran berupa aplikasi muster (museum tempo dulu), media ini dibuat untuk belajar di dalam sebuah gadget karena kondisi saat ini candu dengan adanya handphone tak jarang anak seusia sekolah dasar sudah memiliki handphone sendiri dengan fitur yang sama seperti orang dewasa. Aplikasi ini berisi sebuah video pembelajaran beserta sebuah gambar museum yang akan di imajinasikan anak untuk mendeskripsikan gambar tersebut dan ada quiz yang akan mereka jawab untuk penilaian pada bab ini. Pada media aplikasi muster ini diharapkan bisa mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan. Selain itu, peningkatan berbasis aplikasi ini dirasa cocok dengan siswa kelas V dan keadaan saat ini yang candu akan dunia media sosial. Peningkatan ini dilakukan melalui penelitian yang berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Membaca Ilustrasi Dari Gambar**

Sebuah Museum Menggunakan Media Aplikasi Muster (Museum Tempo Dulu) Pada Siswa Kelas 5 Di SDN Pandian”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi muster dengan yang tidak menggunakan aplikasi muster pada siswa kelas 5 di SDN Pandian 1?

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil observasi awal yang dilakukan, maka dari itu hipotesis tindakan yaitu:

1. Penggunaan aplikasi muster dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia
2. Daya tarik belajar siswa dengan menggunakan aplikasi muster sangat meningkat bahkan antusias siswa dalam belajar begitu menyenangkan karena hal ini baru dalam lingkup siswa.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikaji dan tujuan penulis yang diajukan, maka penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat untuk:

1. Secara Teoritis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di STKIP PGRI Sumenep dan sebagai latihan menimba ilmu pengetahuan melalui

praktik lapangan dengan disertai data konkrit dalam penelitian tersebut.

- b. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengevaluasi efektivitas pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat memberikan alternatif dan informasi kepada guru tentang media *mobile learning* (Aplikasi Muster) yang berbasis android yang dapat diterapkan guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar mata pelajaran bahasa indonesia materi membaca ilustrasi.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada materi membaca ilustrasi melalui aplikasi muster berbasis android.
- c. Bagi pembaca dan peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi dan bahan rujukan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian merupakan batasan atau spesifikasi dan variabel-variabel penelitian yang secara konkrit berhubungan dengan realitas yang akan diukur dan merupakan manifestasi dari hal-hal yang akan diamati dalam penelitian.

1. Media Pembelajaran “Aplikasi Muster”

Media pembelajaran merupakan instrumen yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar siswa dan guru karena keberadaanya yang secara langsung dapat memberikan sebuah dinamika kepada peserta didik. *Mobile learning* adalah suatu istilah model pembelajaran yang diadopsi dari sebuah perkembangan teknologi seluler dengan menyajikan teks, gambar serta audio.

2. Membaca Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu seni visual yang selalu menarik untuk dibahas. Membaca ilustrasi sangat penting untuk usia siswa kelas 5 sekolah dasar karena selain untuk berkomunikasi dengan sebuah karya juga berperan dalam membangun kesadaran intelektual, kesadaran edukatif, kesadaran teknologi juga sadar akan kejadian yang terjadi di sekitarnya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan dalam belajar mengajar yang berulang ulang. Pada dasarnya hasil belajar berupa pemberian nilai dalam bentuk angka dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa paham dan menguasai materi pembelajaran yang diberikan selama satu semester.