

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan selalu didorong maju untuk selalu melakukan pembaharuan. Selaras dengan pernyataan dari Dhia Fitriah dan Meggie Ulyah Mirianda menyatakan bahwa pendidikan juga dituntut untuk semakin maju serta mudah diakses oleh semua kalangan (Fitriah & Mirianda, 2019, p. 148).

Secara tidak langsung pendidikan membutuhkan teknologi dalam implementasinya, begitu pula sebaliknya teknologi membutuhkan pendidikan dalam setiap perkembangannya, sehingga mudah diakses berbagai kalangan. Kecanggihan teknologi saat ini, bagaikan dua sisi mata pisau yang dapat membantu atau bahkan akan merusak. Bijak dalam menggunakan teknologi menjadi jawabannya agar teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap pendidikan. Siswa dan guru juga sudah tidak asing dengan kecanggihan teknologi, mengingat pada masa pandemi pembelajaran berlangsung dengan bantuan teknologi.

Implementasi Kurikulum Merdeka melibatkan integrasi teknologi sebagai hal yang cukup krusial dalam proses pembelajaran. Untuk memperkuat pembelajaran serta menumbuhkan kreativitas peserta didik, guru dimotivasi agar lebih melek teknologi. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pernyataan yang dinyatakan oleh Astiti memaparkan bahwa

pembelajaran berdiferensiasi diperlukan guna menunjang pendidikan dan kualitas peserta didik (Astuti et al., 2021, p. 115).

Peran kepala sekolah sebagai pemimpin sekolah mempunyai peran penting untuk menjaga arah pendidikan serta mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara bijak bukan hanya karena tren semata. Teknologi yang terintegrasi dengan pendidikan mempunyai potensi dalam meningkatkan efisiensi serta mutu pendidikan kearah yang lebih baik (Amelia, 2023, p. 81). Akan tetapi, teknologi tidak serta-merta menjadi tujuan, sebaliknya teknologi digunakan agar mencapai tujuan.

Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru dalam menjelaskan konten serta tingkat pemahaman siswa terkait dengan konten yang akan disampaikan. Hal ini, berdasarkan pada pendapat dari (Hasan et al., 2021) yang menyatakan fungsi semantik dari media pembelajaran, yaitu penggunaan gambar-gambar yang dapat membantu siswa untuk memahami pembelajaran. Serta juga berdasarkan pada fungsi manipulatif yang lebih menekankan pada fungsi dari media yang dapat ditangkap oleh pancaindra manusia.

Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada Sabtu, 21 Oktober 2023 berlokasi di SDN Jabaan I kelas I, Guru kelas I menegaskan mengenai beberapa permasalahan yang terjadi, salah satunya yakni penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis teknologi yang kurang terjamah, sedangkan jika dilihat dari sarana dan

prasarana di sekolah dikatakan cukup menunjang untuk melakukannya (hasil wawancara dan observasi, tanggal 21 Oktober 2023). Mengingat beberapa hal di atas, penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis teknologi cukup krusial. Pernyataan ini, diperkuat oleh pernyataan dari Ani Nur Aeni menyatakan bahwa kemajuan teknologi yang ada dapat dimanfaatkan dengan baik, sehingga dapat membantu untuk mengoptimalkan pembelajaran (Nur Aeni et al., 2022, p. 280). Hal ini, juga selaras dengan teori dari Edgar dale yang menyatakan 10 tingkatan pengalaman belajar pada anak atau dikenal dengan *cone experience*. Semakin mengerucut, maka semakin kurang bermakna pembelajaran tersebut. Terdapat beberapa faktor pendukung lainnya yang dapat berpengaruh terhadap kebermaknaan pembelajaran seperti metode dan model pembelajaran yang dipilih, kondisi kelas pada saat itu, serta faktor yang lainnya.

Aplikasi *renderforest* ialah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran audiovisual. Menurut Trisca Dwi Ravilla, dkk menyatakan bahwa aplikasi *renderforest* merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran audiovisual dengan beragam template video (Ravilla et al., 2023, p. 15). Dalam proses pembuatannya cukup terbilang mudah, guru hanya memerlukan email agar bisa mengakses dan membuat media dari aplikasi ini. Dalam aplikasi *renderforest*, sudah terdapat beberapa fitur yang tentunya sangat mudah untuk dipahami guru dalam membuat media

pembelajaran, diantaranya *keybord*, pengisi suara, musik, latar dan beberapa gambar yang dapat diakses secara langsung pada aplikasi atau mendownload terlebih dahulu.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ani Nur Aeni, dkk memperoleh hasil bahwa melalui aplikasi *renderforest* yang merupakan media pembelajaran audiovisual dapat menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDN Nagreg 05 (Nur Aeni et al., 2022, pp. 281–286). Tak hanya itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Rugaiyah untuk membangun kreativitas serta kecakapan guru terhadap teknologi guna memperoleh pengetahuan dan kemampuan baru melalui pelatihan yang dilakukan (Rugaiyah et al., 2022, p. 318). Penelitian mengenai media pembelajaran *renderforest* dengan objek penelitian yang dilakukan disekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini, dengan tujuan untuk mengetahui dampak media pembelajaran aplikasi *renderforest* terhadap hasil belajar siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Jabaan I.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan persoalan yang disebutkan sebelumnya, terdapat beberapa isu yang diidentifikasi di dalamnya, yaitu:

1. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran audiovisual.
2. Siswa yang cenderung *hyperaktif* dalam pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas pembatasan masalah harus dilakukan, diantaranya:

1. Penelitian ini, dilakukan terhadap peserta didik kelas I di SDN Jabaan I.
2. Penelitian ini, memanfaatkan media pembelajaran yang dihasilkan aplikasi *renderforest*.
3. Penelitian ini, dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui assesmen yang diberikan.

### **D. Rumusan Masalah**

Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran aplikasi *renderforest* terhadap hasil belajar siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Jabaan I?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran aplikasi *renderforest* terhadap siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Jabaan I.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Hasil studi diharapkan mampu menjadi alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Jabaan I dengan menerapkan media pembelajaran aplikasi *renderforest* serta teori terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan relevansi waktunya.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, menjadi alternatif pilihan media pembelajaran yang dapat dipertimbangkan khususnya pada fase A dan mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b) Bagi siswa, diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar dan semangatnya dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c) Bagi peneliti, studi ini member perspektif untuk peneliti sebagai calon pendidik di dalam mempertimbangkan dan memilih media pembelajaran yang akan dipilih, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## G. Definisi Operasional

### 1) Media pembelajaran aplikasi *renderforest*

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menunjang pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa dan penyampaian materi ajar yang akan di sampaikan oleh guru. Pemilihan media pembelajaran juga dipilih dengan mempertimbangkan

materi, metode, model pembelajaran, karakteristik siswa dan guru serta kondisi di sekolah. Seiring dengan perkembangan zaman penggunaan media pembelajaran audiovisual sering kali digunakan. Penggunaan media pembelajaran audiovisual sering kali dikaitkan dengan kecanggihan teknologi. Contoh dari media pembelajaran audiovisual yang sering digunakan yaitu berupa video Youtube. Hingga saat ini, terdapat beberapa aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran, salah satunya yaitu aplikasi *renderforest*.

Aplikasi *renderforest* merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu guru membuat media pembelajaran audiovisual. Selama proses pembuatannya cukup terbilang mudah, guru hanya memerlukan email agar bisa mengakses dan membuat media dari aplikasi ini. Dalam aplikasi *renderforest*, sudah terdapat beberapa fitur yang tentunya sangat mudah untuk dipahami guru dalam membuat media pembelajaran, diantaranya *keybord*, pengisi suara, musik, latar dan beberapa gambar yang dapat diakses secara langsung di aplikasi atau mendownload terlebih dahulu.

## 2) Hasil belajar

Hasil belajar ialah capaian yang dihasilkan siswa pada proses pembelajaran. Hasil belajar umumnya diperoleh dari penilaian yang dilakukan baik melalui tes maupun non tes. Tujuan dilakukan adanya penilaian yaitu salah satu yang mendasarinya yaitu untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi tertentu. Dalam praktiknya

jika nilai yang diperoleh sudah memenuhi standar minimal ketuntasan, dapat dikatakan siswa tersebut telah memahami materi tersebut. Namun, apabila siswa mendapatkan nilai di bawah nilai standar minimal, dapat dikatakan jika siswa belum memahami materi tersebut. Hasil belajar inilah yang nantinya akan dijadikan sebuah dasar dan rujukan untuk guru melakukan evaluasi pembelajaran.

### 3) Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya ditujukan untuk mengajarkan siswa dalam berbahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, siswa diinstruksikan agar memperbaiki kemampuannya baik dalam berkomunikasi, menulis maupun membaca. Hal tersirat lainnya yaitu melalui pembelajaran bahasa Indonesia mengenalkan bahasa nasional yang digunakan oleh warga Indonesia kepada siswa.