**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan merupakan sarana bagi setiap orang dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta kebiasaan. Proses tersebut tidaklah berlangsung dengan sendirinya, tapi melalui suatu bentuk pengajaran ataupun pelatihan. Proses tersebut yang dinamakan dengan sekolah, dari tingkat dasar, sampai pendidikan tinggi, baik melalui jalur formal maupun nonformal. Pendidikan merupakan sarana yang tepat untuk membangun bangsa Indonesia. Melalui pendidikan, siswa akan dibekali berbagai macam ilmu, pengetahuan dan karakter untuk mempersiapkan diri mereka dalam menghadapi berbagai persoalan. Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur bagi kemajuan suatu bangsa. Menurut Alda, R & Hasanah (2023:7775) pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan berbagai potensi yang ada dalam diri manusia untuk menjadi sumber daya manusia yang lebih baik kedepannya. Pendidikan merupakan salah satu tolak ukur bagi kemajuan suatu bangsa. Dengan pendidikan, sumber daya manusia dapat dibangun, kecerdasan bangsa dapat ditingkatkan dan kesejahteraan juga dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat (Yarshal D, 2015:3).

Sekolah dipandang sebagai afiliasi yang efektif dan tepat guna untuk membentuk pribadi dan karakter positif anak, setelah lingkungan keluarga. Pribadi positif yang terbangun dari proses pembiasaan dan penguatan karakter di

sekolah diantaranya mampu menilai diri sendiri secara realistic, mampu menerima dan melaksanakan tanggung jawab, kemandirian, dapat mengontrol emosi, berorientasi tujuan, penerimaan sosial, dan lainnya. Ini semua dapat terwujud jika semua stakeholder dilibatkan untuk mengawal dan menjalankan serta mengevaluasi semua proses ini sehingga menjadi budaya positif di sekolah. Apabila pendidikan berhasil dengan baik, maka akan terlahir generasi yang cerdas dan mampu menerapkan berbagai bekal keilmuannya untuk membangun bangsa Indonesia yang lebih baik.

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh banyak hal, salah satunya adalah sistem pembelajaran. Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi (Sumawarti dkk, 2022:202). Perkembangan teknologi yang semakin canggih merupakan sarana untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Dunia pendidikan sangat membutuhkan media pembelajaran karena media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu menyebarkan informasi. Sehingga menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka. Maka dari itu, media pembelajaran yang diciptakan oleh guru harus lebih kreatif dan inovatif (Fadlan, M., & Melisa, A).

Perkembangan teknologi hingga saat ini semakin mengalami kemajuan. Perubahan ini terjadi juga pada aspek pendidikan terutama pada penggunaan bahan ajar. Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah

banyak bahan ajar berbentuk online (Ichsan, 2018). Perubahan ini akan mengubah kebiasaan guru dalam mengajar, dimana guru mulai menggunakan media berbasis digital dalam proses pembelajaran. Perkembangan kehidupan yang serba teknologi saat ini merupakan bukti bahwa kehidupan selalu berkembang dan terus berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan berperan menjadi upaya dalam mewujudkan generasi penerus bangsa yang siap dalam menghadapai perubahan zaman. Pendidikan di abad 21 merupakan pembelajaran yang berbasis student centered, peserta didik diberi kebebasan dalam mencari sumber belajar (Afni, 2021).

Dalam semua aktivitas belajar di sekolah, membaca merupakan salah satu keterampilan paling dasar yang perlu dikuasai oleh siswa. Kemampuan membaca bagi siswa dipandang sebagai penentu keberhasilannya dalam menjalani aktivitas belajarnya selama di sekolah. Hal ini disebabkan karena seluruh materi pelajaran di sekolah menuntut pemahaman konsep dan teori yang dapat dipahami melalui aktivitas membaca. Baiknya kemampuan membaca yang dimiliki siswa akan berpengaruh besar pada keberhasilannya. Dalman (2017) Membaca permulaan merupakan suatu ketrampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh pembaca dan lebih menitik beratkan pada kegiatan jasmani atau fisik. Hermansyah (2019) Kegiatan membaca permulaan mencakup beberapa tahapan yaitu pengenalan bentuk huruf, pengenalan unsur-unsur linguistik, pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis), kecepatan membaca bertaraf lambat.

Hilda Hadian (2018) Perhatian secara khusus terutama dari guru terhadap pembelajaran membaca ini mesti dilakukan sejak siswa berada di kelas permulaan yaitu kelas I dan II. Ketepatan dan keberhasilam proses pembelajaran pada tahap permulaan akan memiliki dampak yang besar dalam proses pembelajaran siswa selanjutnya. Artinya, guru yang mengajar pada kelas ini mengemban tanggung jawab yang cukup besar akan keberhasilan kemampuan membaca siswa pada kelas tersebut. Dalam pembelajaran jika kemampuan membacanya buruk, maka akan menjadi faktor penghambat pula dalam keberhasilan pendidikannya di sekolah.

Pengembangan media pembelajaran berupa video mempunyai tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran secara bertahap. Hal yang menjadi kelebihan dari media video, di mana bahwa media video mampu memvisualkan isi materi seperti objek aslinya dalam unsur gambar, tulisan, audio, gerakan bervariasi, bersifat jangka panjang, serta sajian materi yang menarik dan menekan tingkat kebosanan dari peserta didik.

Namun pada kenyataannya peneliti memperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa yang berada di kelas tersebut belum lancar membaca. Siswa yang belum lancar membaca banyak mengalami kesulitan-kesulitan yang diakibatkan karena kurangnya kemampuan siwa dalam mengenali huruf. Selain itu, pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemui rendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik. Beberapa peserta didik masih ada yang kurang disiplin dalam belajar seperti tidak membawa alat tulis sehingga pada saat proses pembelajaran siswa yang tidak membawa alat tulis meminjam kepada teman-

temannya hal ini membuat siswa yang dipinjam alat tulisnya terganggu dan akhirnya membuat keributan didalam kelas.

Hal ini didukung oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN 104245

Tumpatan yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran membaca permulaan belum ditemukan media yang mampu menyampaikan informasi secara keseluruhan dan bertahan lama sehingga masih banyak siswa kelas 1 yang belum bisa membaca dengan baik. Masih ada guru yang belum menghadirkan media sebagai penunjang pembelajaran, sumber belajar yang digunakan hanya buku teks (buku paket) yang penyajian materi nya terlalu banyak dan kurang menarik. Proses pembelajaran masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dimana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan sehingga materi yang diajarkan kadang membosankan. Sukmawarti dan Hidayat (2021) mengatakan bahwa sudah menjadi tugas dan tanggung jawab guru dalam mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Aktifitas pembelajaran masih didominasi guru, sedangkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Terbatasnya sumber belajar di sekolah tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal. Sekolah sudah memiliki proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas 1 untuk belajar membaca. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Fitri, N.Y & Sukmawarti (2022:184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen

pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Untuk memudahkan proses belajar membaca permulaan, siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu untuk memahami suatu bacaan. Karo-Karo, (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang berbentu fisik dan didesain secara kusus untuk digunakan sebagai perantara penyampaian bahan pelajaran dari guru kepada anak didik, sehingga terjalin komunikasi serta interaksi yang efektif dan efisien. Tafonao, (2018). Dalam proses pembelajaran media pembelajaran berperan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran yang dapat menunjang efektivitas dan daya tarik dalam pembelajaran yaitu media video *powtoon*. Hal ini sejalan dengan pendapat Puspita & Nurmairina (2022) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media audio visual dengan video yang ditayangkan pada LCD proyektor disenangi oleh siswa dan selain itu juga siswa lebih semangat belajar dan cepat memahami materi yang diberikan oleh guru dan meringankan beban guru dalam mengajar dikelas. Hasbullah, (2018) *powtoon* adalah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang kita perlukan. Dalam pembelajaran dikemukakan bahwa animasi memiliki banyak keunggulan yaitu dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses belajar, membangkitkan perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses belajar. Aplikas *powtoon* memiliki kelebihan yaitu media ini dapat mencakup semua aspek indera sebagai media, lebih bervariasi dan memotivasi pengguna. Aplikasi *powtoon*

cocok untuk mengenalkan membaca permulaan pada anak, dengan tampilanya yang menarik dan terdapat gambar, animasi, huruf dan warna yang menarik dan unik, dapat mempermudah anak dalam mengenal dan mengingat bentuk huruf, gambar, maupun warna, serta mempermudah anak dalam mengeja huruf menjadi kata. Kemampuan membaca permulaan sangat penting untuk anak maka dari itu pemilihan metode dan media sangatlah penting.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fika N.A (2022) media dengan berbantuan aplikasi *powtoon* layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman konsep dalam membaca permulaan. (Hasbullah, 2018) Animasi powtoon adalah suatu aplikasi yang memiliki fitur canggih dalam satu layar, yang dapat membuat berbagai animasi sesuai kebutuhan yang kita perlukan. Dan dalam pembelajaran tersebut juga dikemukakan bahwa animasi memiliki banyak keunggulan yaitu dapat menghilangkan kejenuhan dalam proses belajar, membangkitkan perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses belajar

Pemanfaatan dan penggunaan media menunjang efektivitas dan daya tarik dalam pembelajaran. Media video merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang menyenangkan. Video merupakan gabungan dari bahan ajar audio visual yang bergerak. Bahan ajar audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar.

Oleh karena itu penelitian untuk untuk meningkatkan kemampuan mengeja permulaan pada peserta didik kelas 1 SDN 104245 tumpatan, peneliti akan menggunakan media berbasis *powtoon*. Dilihat dari segi keefektivan penggunaanya media *powtoon* dapat memberi dampak positif terhadap proses membaca. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 104245 Tumpatan”.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah diatas, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi pada penelitian ini adalah:

1. Kurangnya kemampuan siwa kelas 1 dalam mengenali huruf dan strategi belajar yang kurang menarik bagi siswa.

2. Pada saat pembelajaran berlangsung masih ditemui rendahnya respon dan partisipasi oleh beberapa peserta didik.

3. Masih ada guru yang belum menghadirkan media sebagai penunjang pembelajaran, sumber belajar yang digunakan hanya buku teks (buku paket) yang penyajian materi nya terlalu banyak dan kurang menarik.

4. Proses pembelajaran belum menggunakan media yang berbasis teknologi digital untuk menunjang proses pembelajaran. Terbatasnya sumber belajar di sekolah tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang optimal.

5. Sekolah sudah memiliki proyektor namun belum dimanfaatkan secara maksimal.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dikemukakan maka peneliti membatasi masalah penelitian pada: “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 104245

Tumpatan”

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasar hasil latar belakang untuk rumusan masalah dari pengembangan bahan ajar komik ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 104245 Tumpatan ?

2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 104245 Tumpatan?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Dari perumusan masalah diatas, maka dapat diambil tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 104245 Tumpatan.

2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengeja Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN 104245 Tumpatan.

**1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

**1. Manfaat Teoritis**

a. Menjadi referensi untuk pengembangan salah satu sumber belajar di

SD sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

b. Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang memiliki relevansi terkait pengembangan media video pembelajaran.

**2. Manfaat Praktis**

**a. Bagi Peserta Didik**

1. Mempermudah siswa untuk memahami materi dalam pembelajaran.

2. Meningkatkan motivasi belajar siswa, melatih kemampuan untuk

berpikir, dan meningkatkan kemampuan siswa.

3. Mendapat pengalamamn langsung terkait pembelajaran secara aktif, menyenangkan dan kreatif melalui pengembangan aplikasi yang digunakan, sehingga siswa bisa lebih memiliki motivasi dan tertarik untuk mempelajari materi.

**b. Bagi Sekolah**

1. Menjadi bahan pertimbangan untuk menyusun program pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan siswa.