

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang berperan penting untuk kemajuan suatu bangsa di masa sekarang maupun masa yang akan datang. Menurut (Kurniaman & Noviana, 2017, p. 390) pendidikan merupakan usaha yang terencana secara sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif bisa mengembangkan potensinya guna mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat dan negara. Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Qoyyimah, dkk, 2020, p. 233) pendidikan mempunyai pengaruh terhadap upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia, mewujudkan cita-cita dan kemajuan suatu bangsa.

Untuk dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang maka pendidikan memiliki suatu tujuan. Menurut (Dari, Hermansyah, & Selegi, 2021, p. 79) pendidikan memiliki tujuan utama untuk memfasilitasi lingkungan dimana tempat siswa belajar guna mengembangkan bakat dan kemampuan seorang siswa. Sementara itu, menurut Nur (Armandita, dkk, 2017, p. 130) pendidikan juga memiliki tujuan salah satunya bisa menjadikan anak mampu berpikir kreatif baik dalam hal menyelesaikan masalah maupun memiliki kemampuan mengkomunikasikan dan menyampaikan pikirannya. Salah satu aspek yang harus dikembangkan siswa agar mampu mengkomunikasikan dan

menyampaikan pikirannya yaitu dengan menguasai keterampilan berbahasa yang baik dan benar tentu saja dengan fasilitas lingkungan pendidikan yang baik.

Menurut Nurjamal (Sipahutar, 2018, p. 75) keterampilan dalam berbahasa terbagi menjadi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan di dalam diri siswa adalah keterampilan berbicara dalam aspek bercerita. Menurut Tarigan (Katoningsih, 2021, p. 85) kegiatan bercerita merupakan salah satu dari keterampilan berbicara yang mempunyai tujuan menyampaikan informasi atau pesan kepada orang lain. Jadi, dapat diartikan dalam proses pembelajaran siswa harus mempunyai keterampilan berbicara yang baik sehingga mampu menguasai kegiatan bercerita.

Menurut (Qoyyimah, dkk, 2020, p. 234) keterampilan berbicara yang baik bisa memudahkan seseorang untuk menyampaikan cerita atau melakukan kegiatan cerita, sehingga dari hal tersebut dapat kita ketahui apa yang sedang dirasakan oleh orang disekitar kita. Lebih lanjut, menurut Majid (Arianti, 2021, p. 65) agar pencerita dalam menyampaikan informasi dengan baik dan disukai pendengar maka proses penceritaan perlu adanya hal-hal yang meliputi bahasa, suara, gerakan-gerakan, peragaan dan peristiwa. Keterampilan seorang siswa dalam bercerita berperan penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, dengan kemampuan tersebut menjadi salah satu cara guru untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami pembelajaran yang sudah diajarkan yang akan berdampak pada hasil belajar.

Hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan Ibu Sulastri, S.Pd selaku wali kelas V di SD Negeri 10 Banyuasin 1, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam bercerita yang menyebabkan keterampilan bercerita siswa belum maksimal. Hal tersebut teridentifikasi dalam proses pembelajaran siswa masih pasif, volume suara yang disampaikan belum terdengar jelas, ekspresi yang ditunjukkan saat bercerita di depan kelas adalah ekspresi ketakutan malu dikarenakan kegiatan bercerita tidak sering dilakukan dalam proses pembelajaran, dan kelancaran dalam bercerita siswa masih belum maksimal. Permasalahan-permasalahan tersebut juga diperkuat dengan kumpulan data berupa nilai keterampilan bercerita siswa berdasarkan aspek yang dinilai oleh guru pada tabel 1.1 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SDN 10 Banyuasin 1

| No | Nilai | Kategori | Jumlah Siswa |
|----|-------|-------------|--------------|
| 1 | <65 | Kurang | 16 Siswa |
| 2 | 65-74 | Cukup | 2 Siswa |
| 3 | 75-84 | Baik | 6 Siswa |
| 4 | >84 | Sangat Baik | - |

(Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1, 2022)

Data tersebut menguraikan bahwa keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1 belum maksimal yang berjumlah 24 siswa, ada 6 siswa yang tergolong mampu bercerita sesuai dengan unsur yang dinilai dengan kategori baik, 2 siswa mendapatkan nilai dengan kategori cukup dan 16 siswa tergolong belum mampu bercerita dengan kategori kurang. Selain itu, diketahui pula dari hasil wawancara bersama Ibu Sulastri, S.Pd selaku wali kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1 bahwa guru dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran gambar yang sudah dicetak sebagai media untuk menjelaskan materi

pembelajaran kepada siswa. Namun, media pembelajaran tersebut masih belum efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1.

Dari permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1. Menurut Hamalik (Susanto, 2014, p. 320) penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bisa membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Media pembelajaran yang akan digunakan adalah jenis media pembelajaran visual. Menurut (Cahyadi, 2019, p. 46) media pembelajaran visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan dikarenakan hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar dan tulisan. Dalam pengembangan ini, peneliti akan menyajikan jenis media pembelajaran visual yaitu berupa media pembelajaran *e-flashcard* yang memanfaatkan penggunaan teknologi.

Menurut Riyana (Batu, Ardana, & Tirtayani, 2017, p. 370) *e-flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang tergolong dalam media visual (gambar) berbasis teknologi. Selain itu, menurut (Wangi & Agung, 2021, p. 155) dilihat dari aspek tampilan, media *e-flashcard* memuat gambar-gambar beranimasi, teks dan lembar kerja siswa sehingga mampu menarik perhatian siswa dalam menggunakan *e-flashcard* sebagai media pembelajaran. Lebih lanjut, menurut (Putri & Setiawan, 2021, p. 156) *e-flashcard* memiliki kelebihan yaitu cocok untuk digunakan semua jenjang pendidikan, *e-flashcard* mudah digunakan, disebabkan mudah diakses oleh siswa menggunakan *smartphone* tanpa perlu

memasukkan aplikasi apapun dan materi yang disajikan secara singkat sehingga mudah untuk diingat.

Adapun penelitian yang relevan yang dilakukan oleh (Wangi & Agung, 2021, p. 157) media pembelajaran *e-flashcard* dinyatakan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar, memudahkan siswa memahami materi dan mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh (Anggreani & Satrio, 2021, p. 5134) media *flashcard* berbasis *augmented reality* dinyatakan telah memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Alvita & Airlanda, 2021, p. 5720) media *flashcard* dinyatakan mampu meningkatkan keterampilan menulis permulaan pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas 1 SD layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, membuktikan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *e-flashcard* dalam proses pembelajaran layak untuk digunakan. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *e-flashcard* agar dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuwangi 1. Penggunaan media pembelajaran *e-flashcard* diharapkan bisa memberikan pengalaman baru dan membantu siswa dalam memahami isi bacaan serta menceritakan kembali apa yang sudah siswa pahami.

Penelitian ini penting dilakukan mengingat masih terbatasnya pengembangan media pembelajaran berbasis *e-flashcard* dalam proses pembelajaran dan belum maksimalnya tingkat keterampilan bercerita siswa kelas

V SD Negeri 10 Banyuasin 1. Oleh karena itu, peneliti ingin mengkaji lebih lanjut pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* terhadap keterampilan bercerita siswa. Peneliti menganggap penting untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Flashcard* Terhadap Keterampilan Bercerita Sejarah Lahirnya Pancasila Siswa Kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti jelaskan dalam latar belakang tersebut, peneliti telah mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Dalam proses pembelajaran siswa masih pasif.
- b. Volume suara siswa belum terdengar jelas.
- c. Ekspresi yang ditunjukkan siswa saat bercerita ekspresi ketakutan dan malu-malu dikarenakan kegiatan bercerita tidak sering dilakukan dalam proses pembelajaran.
- d. Kelancaran siswa dalam bercerita belum maksimal.
- e. Media pembelajaran yang di gunakan media visual berupa gambar yang dicetak, kemudian guru menjelaskan kepada siswa mengenai gambar tersebut. Media tersebut menjadi belum efektif disebabkan belum menggunakan variasi teks, warna, gambar dan animasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan terkait keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *e-flashcard* untuk meningkatkan

keterampilan bercerita materi “Sejarah Lahirnya Pancasila” kelas V di SD Negeri 10 Banyuasin 1.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis kebutuhan dan permasalahan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* materi sejarah lahirnya pancasila untuk siswa kelas V SD ?
- b. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* materi sejarah lahirnya pancasila untuk siswa kelas V SD ?
- c. Bagaimana efek potensial pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* materi sejarah lahirnya pancasila untuk siswa kelas V SD ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk menjelaskan hasil validitas dari pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* materi sejarah lahirnya pancasila untuk siswa kelas V SD.
- b. Untuk menjelaskan hasil praktikalitas pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* materi sejarah lahirnya pancasila untuk siswa kelas V SD.
- c. Untuk menjelaskan hasil efek potensial pengembangan media pembelajaran *e-flashcard* materi sejarah lahirnya pancasila untuk siswa kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kegunaan penelitian ini antara lain:

A. Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran *e-flashcard* yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa terutama sejarah lahirnya pancasila siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1.

B. Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini terutama produk media pembelajaran *e-flashcard* yang dihasilkan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan mempermudah pemahaman siswa karena ditunjang dengan adanya gambar yang menarik berserta teks terkait sejarah lahirnya pancasila.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran *e-flashcard* dapat dijadikan sebagai sumber belajar oleh guru serta memberikan wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat guna menemukan solusi untuk meningkatkan keterampilan bercerita tentang sejarah lahirnya pancasila siswa kelas V SD Negeri 10 Banyuasin 1.