

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah dasar. Menurut Rahman, et al. (2019, p. 2), mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan sastra, meningkatkan keterampilan berpikir dan memiliki eksistensi alam, serta kemampuan untuk memperluas pengetahuan. Artinya Bahasa Indonesia bukan hanya sekedar sebagai alat komunikasi saja, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan potensi diri Siswa secara menyeluruh. Dengan tujuan tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan. Siswa tidak hanya belajar menggunakan bahasa untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk berpikir kritis, mengapresiasi sastra, dan memperluas wawasan mereka, sehingga dapat berkomunikasi lebih efektif dan sesuai dengan kaidah bahasa yang benar. Menurut Ali (2020), kemampuan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: menyimak, berbicara, membaca, serta menulis.

Menyimak merupakan kemampuan dasar yang dimiliki oleh manusia dari sejak ia dalam kandungan. Menyimak juga dikatakan sebagai proses mendengarkan yang penuh pemahaman, apresiasi, dan evaluasi. Susanto (2013, p. 4), Menjelaskan bahwa proses menyimak diawali dengan

mendengarkan bahan yang disimak, seperti ketika orang berbicara maka kita menyimak apa yang disampaikan dan dapat memahami arti dari pembicaraan tersebut. Hal ini serupa dengan pendapat anisa & Irfai dalam (Massitoh, Euis., 2021), yang mengatakan bahwa menyimak merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menerapkan konsentrasi penuh terhadap suatu objek yang mereka dengar melalui Bahasa lisan. Artinya dalam proses menyimak diperlukan kemampuan yang tinggi dan konsentrasi yang baik untuk dapat memahami arti atau makna dari apa yang disampaikan.

Kemampuan menyimak dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Menurut Tarigan dalam kutipan Dole & So (2020), menyimak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu (1) Kondisi fisik, (2) Faktor psikologis, (3) Faktor pengalaman, (4) Faktor sikap, (5) Faktor motivasi, (6) Faktor lingkungan, (7) Faktor peranan dalam masyarakat. Hal ini diperkuat dengan pendapat Rahman, et al. (2019, p. 25), bahwa Kemampuan menyimak tidak bisa dilepaskan begitu saja dengan faktor yang memengaruhinya. Oleh sebab itu, guru perlu mengerti dan memahami tentang faktor-faktor yang sangat berpengaruh pada kemampuan menyimak Siswa. Maka dari faktor-faktor di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan menyimak merupakan hasil dari interaksi berbagai aspek yang saling mendukung dan memengaruhi. Oleh karena itu, pemahaman guru terhadap faktor-faktor tersebut sangat penting dalam menciptakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak Siswa secara maksimal. Untuk mengatasih hal

tersebut guru dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajarnya.

Media pembelajaran dalam hal ini dapat digunakan dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan menyimak Siswa. Menurut Pagarra, et al. (2022, p. 5), yang mengutip simpulan Arif bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian Siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Zahwa & Syafi'i (2022), Menyatakan media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang dalam belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran dapat berperan penting penggunaannya oleh guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa agar pembelajaran berlangsung dengan baik. Media yang dapat digunakan adalah salah satunya video animasi berbasis TPACK.

Media pembelajaran Video animasi berbasis TPACK merupakan Sebuah inovasi untuk mengkombinasikan teknologi ke dalam pembelajaran dengan kerangka konseptual yang menggabungkan pedagogik, pengetahuan teknologi dan konten yang terkait dalam sebuah pembelajaran. Lubis, et al. (2024), berpendapat bahwa *Technological Pedagogical And Content Knowledge (TPACK)* yaitu kemampuan pengetahuan dalam menggabungkan

teknologi, dan disertai dengan pendekatan pedagogik ke dalam proses kegiatan belajar. Xiao dalam penelitian (Dewantoro & Suseno, 2023), berpendapat bahwa berdasarkan jenisnya animasi dalam pembelajaran dapat terbagi menjadi dua, yaitu animasi ekspositori dan animasi interaktif. Animasi ekspositori adalah animasi yang berisi penjelasan materi pembelajaran ataupun tutorial dari sebuah prosedur pembelajaran, di sini pengguna animasi hanya dapat menyaksikan penjelasan dalam animasi. Sedangkan pada animasi interaktif, pengguna dapat berinteraksi dengan animasi tersebut.

Berdasarkan kajian awal sebelum penelitian, peneliti menganalisis situasi dan kondisi pembelajaran yang berlangsung di SD Negeri 30 Palembang pada 8 November 2024, ditemukan bahwa kemampuan menyimak Siswa masih cukup rendah, Hal ini berdampak pada nilai mereka, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diperoleh informasi bahwa **Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)** yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Dari 56 Siswa yang terdiri atas kelas II-B dan II-D, hanya 47% yang memperoleh nilai di atas angka tersebut, sedangkan 53% sisanya masih berada di bawahnya. Hal ini disebabkan karena proses kegiatan pembelajaran guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan berfokus pada penggunaan buku paket sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan kurangnya antusiasme Siswa dalam mendengarkan dan menyimak penjelasan guru. Adapun faktor lain yang mempengaruhinya yaitu kurangnya perhatian Siswa terhadap pelajaran, serta

kebiasaan Siswa yang lebih tertarik bermain dan mengobrol dengan teman sebangkunya saat proses belajar mengajar berlangsung. Meskipun guru telah melakukan berbagai upaya seperti membacakan dan menjelaskan dengan suara lantang namun cara ini sudah tidak lagi efektif dalam pembelajaran.

Dari permasalahan di atas, peneliti ingin menawarkan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis TPACK, sebagai alat untuk guru dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif. Mengenai media tersebut Dewi (Ardi isnanto, 2023), berpendapat bahwa *Technological Pedagogical Content And Knowledge* (TPACK) ialah pembelajaran yang tepat dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogik, konten dan pengetahuan. Video animasi berbasis TPACK dirasa mampu mempermudah dalam proses penyampaian materi karena mudah dipahami dan pembelajarannya pun sangat menarik sehingga dapat meningkatkan fokus siswa dalam belajar. Khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II Bab, 5 dengan tema "Berteman Dengan Keberagaman". siswa dilatih untuk menyimak cerita fabel. Tujuannya adalah agar siswa dapat memahami informasi tentang pentingnya berteman dengan keberagaman. Materi utama dalam bab ini adalah kata-kata ajaib yang mengajarkan nilai-nilai positif dalam pertemanan, seperti "silahkan", "tolong," "maaf," "terima kasih". Alasan ini dapat diperkuat dengan kenyataan yang ada, bahwa penggunaan video animasi belum pernah digunakan oleh guru di kelas tersebut. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui adakah dampak penggunaan video animasi berbasis TPACK terhadap kemampuan menyimak siswa.

Adapun Penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian saat ini dapat menjadi landasan yang kuat untuk mendukung pembahasan permasalahan yang sedang dikaji, yakni penelitian yang dilakukan oleh Maulidya, et al. (2024), dengan judul penelitian pengaruh penggunaan video animasi terhadap kemampuan menyimak Siswa dalam memahami unsur intrinsik pada legenda Sangkuriang. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan video animasi dapat diterapkan dalam kemampuan menyimak Siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil rata-rata kelas eksperimen pada pelaksanaan *pretest* mendapatkan nilai 65,33, namun setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan nilai sebagaimana rata-rata yang tertera pada *posttest* senilai 83,89. Maka dapat dikatakan penggunaan video animasi berpengaruh terhadap kemampuan menyimak Siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rini, et al. (2023), yang berjudul Pengaruh *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V. Hasil penelitian menunjukkan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS Siswa kelas V. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji hipotesis dengan rumus uji T, yaitu dengan nilai T hitung lebih besar dari T tabel ( $9,9123 > 2,670$ ) maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak

Dalam penelitian Elsiandri Jon et al., (2021), dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di UPT SPF SD INPRES

LANARKI 2 Kota Makasar. Pada penelitian ini penggunaan media pembelajaran berupa video Animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap Keterampilan Menyimak Siswa. Perbedaan yang signifikan terlihat antara nilai *pretest* untuk nilai terendah adalah 10 dan nilai tertinggi adalah 63. Nilai *posttest* untuk nilai terendah adalah 47 dan untuk nilai tertinggi adalah 100, nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,34 dan *posttest* sebesar 84,96. Dan diperoleh dari uji-t, nilai *t*Hitung yaitu 16,57 dan *t*Tabel yaitu 1,701 dengan taraf signifikan 0,05 ternyata memenuhi kriteria,  $t_{Hitung} \geq t_{Tabel}$  dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang di atas maka, peneliti ingin melakukan penelitian tentang **Pengaruh Video Animasi Berbasis TPACK Terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 30 Palembang.**

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari uraian dan penjelasan dari latar belakang tersebut, maka bisa diidentifikasi beberapa masalah, Adapun identifikasi masalahnya diantaranya yaitu:

1. Rendahnya kemampuan menyimak Siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Belum diterapkannya metode dan media pembelajaran yang efektif, seperti penggunaan video animasi berbasis TPACK, dalam meningkatkan kemampuan menyimak Siswa.

3. Banyak Siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **1.2.2 Pembatas Lingkup Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan ruang lingkup masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian hanya berfokus pada pengaruh video animasi berbasis TPACK .
2. Penelitian ini difokuskan kepada kemampuan menyimak siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada BAB 5 “Berteman Dengan Keberagaman” pada materi kata-kata Ajaib melalui cerita fabel.
3. Subjek penelitian adalah siswa/siswi kelas II-B dan II-D di SD Negeri 30 Palembang dengan jumlah siswa masing-masing kelas 28 orang.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan ruang lingkup di atas, maka rumusan masalah penelitian yaitu: Adakah Pengaruh video animasi berbasis TPACK Terhadap Kemampuan menyimak Siswa mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 30 Palembang ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: Pengaruh video animasi berbasis TPACK Terhadap Kemampuan menyimak Siswa mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri 30 Palembang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak. Manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

### **1.2.4 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan keilmuan dalam bidang Pendidikan dasar tentang penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis TPACK terhadap kemampuan menyimak Siswa SD Negeri 30 Palembang.

### **1.2.5 Manfaat Praktis**

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis atau langsung kepada orang-orang yang terlibat di dalam penelitian.

#### **1. Bagi Siswa**

Dengan menggunakan Video animasi berbasis TPACK diharapkan dapat membawa suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian Siswa dalam meningkatkan kemampuan menyimaknya.

#### **2. Bagi Guru**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi acuan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai materi dan membantu memperbaiki kemampuan menyimak Siswa.

### 3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk sekolah dalam melakukan perbaikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kemampuan menyimak Siswa.

### 4. Bagi Penelitian selanjutnya

Dapat menambah pengetahuan dan referensi baru untuk peneliti selanjutnya yang membahas topik serupa.