

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan menransfer ilmu pengetahuan dari guru ke dalam skemata peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran terdapat aktivitas peserta didik dan aktivitas guru (Rahmawati, 2022). Guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang membuat proses belajar siswa berlangsung optimal. Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik agar menjadi insan seutuhnya atas dasar iman dan taqwa, berilmu, mulia, sehat, kompeten, mempunyai kreatifitas tinggi, mandiri dan demokratis (Sein & Thobroni, 2022). Maksud dari hal tersebut yaitu pembelajaran sangat penting dalam kehidupan, karena dengan pembelajaran pada dunia pendidikan manusia bisa mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan dinamika perubahan zaman (Sutrisno, 2022).

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi terus berkembang pesat dalam bidang pendidikan. Peningkatan kualitas pembelajaran pada pemanfaatan teknologi dalam pendidikan lebih berfokus sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Adanya perkembangan teknologi diharapkan dapat meningkatkan potensi peserta didik yang maksimal, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Kemajuan teknologi membuat guru tidak lagi bertindak sebagai pengajar dan satu-satunya sumber informasi, melainkan guru juga berperan

menjadi pengatur dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran pada peserta didik (Firdha, 2022).

Maka dari itu fenomena tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum merdeka yang sekarang digunakan dalam dunia pendidikan Indonesia. Kreativitas guru dalam kurikulum merdeka dituntut dalam segala bidang. Guru diharapkan mampu menciptakan media pembelajaran baru yang dapat menarik simpati peserta didik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Guru harus cepat beradaptasi dengan kondisi yang ada, jika tidak guru akan ketinggalan zaman. Seperti yang dituliskan oleh Wartomo dalam Effendi and Wahidy, seorang guru harus memiliki keterampilan yang berorientasi kepada perkembangan teknologi dan masyarakat digital. Karena hal demikian merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan prestasi peserta didik melalui pengadaan media pembelajaran yang dibuat oleh guru (Nugraha dkk., 2022).

Alat yang dapat digunakan sebagai penyalur informasi kepada peserta didik untuk membantu merangsang minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran disebut media pembelajaran (Lawiah, 2022). Pada kurikulum merdeka peserta didik dituntut untuk belajar dan guru memberikan media pembelajaran baru yang berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik. Penggunaan media akan berkontribusi terhadap kelancaran pada pencapaian tujuan pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar (Herminingsih dkk., 2022).

Motivasi belajar peserta didik dapat meningkat melalui adanya media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan media digital (Zharfa & Saputro, 2022). Dengan menggunakan media digital guru dan peserta didik akan mudah dalam berkomunikasi walaupun tidak bertatap muka dan dapat dilakukan keadaan apapun sehingga guru dapat menilai perkembangan peserta didik (Jediut dkk., 2021).

Untuk membuat suatu media pembelajaran digital tentunya dibutuhkan sebuah *platform* atau *software* yang mendukung dalam pengembangan maupun penerapannya. Ada banyak *platform* atau *software* yang dapat dipilih untuk membuat media pembelajaran digital. Diantaranya adalah *e-mail*, *whatsApp*, *zoom*, *google classroom*, *youtube*, *mood* dan *iSpring suite*. *iSpring Suite* yaitu sebuah media pembelajaran yang berupa perangkat lunak untuk memasukkan berbagai konten yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Untuk membuat media menjadi interaktif dan lebih menarik *iSpring suite* terhubung dengan *powerpoint* dan berkolaborasi dengan berbagai perangkat lunak yang mendukung pembuatan media pembelajaran. Media yang dihasilkan dari perangkat lunak *iSpring suite* bisa diexport ke dalam bentuk file flash dan html 5 yang nantinya bisa dibuat aplikasi android berbantuan *Website 2 APK Builder Pro* sehingga pengguna bisa memakai secara langsung diandroid masing-masing. (Rhomadhoni dkk., 2022).

Penelitian terdahulu yang dapat mendukung mengenai penggunaan media interaktif adalah penelitiannya (Kun & Husein, 2021) tentang

penggunaan *iSpring suite* yang menyatakan bahwa respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *iSpring suite* sangat baik. Media *iSpring suite* sangat membantu peserta didik dalam memahami materi. Hal tersebut ditandai dari hasil persentase materi dan manfaat media untuk peserta didik yaitu 82,80 % yang artinya media tersebut sangat valid. Struktur bahasa dan tampilan media sangat menarik, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Ispring suite menurut Juraev (2019) merupakan perangkat lunak yang layak digunakan dalam bidang pendidikan. Media yang dihasilkan dari *iSpring suite* tidak hanya menyajikan presentasi *flash*, tetapi juga termasuk digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat dikonversi dalam *file* ppt, pptx, pps, ppsx menjadi format flash dan HTML 5. Dengan adanya media digital dari *iSpring suite* dalam proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan bagi peserta didik dan tentunya pembelajaran akan bermakna serta akan lebih mudah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik (Damayanti, 2018).

Pengarahannya kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik melalui pembelajaran Bahasa Indonesia (Anggraini & Efendi, 2022). Keterampilan berbahasa terdiri dari keterampilan membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Keterampilan membaca dan menulis pada peserta didik sangat menentukan keberhasilan belajar. Keterampilan membaca adalah kegiatan dalam menerima dan memahami informasi pada bacaan. Aktivitas membaca bertujuan untuk

menemukan informasi dari sebuah paragraf. Dalam menemukan informasi pada paragraf diperlukan keterampilan membaca kritis. Karena membaca kritis merupakan kegiatan membaca yang difokuskan pada menganalisis bacaan. Perlunya membaca kritis bagi peserta didik yaitu agar peserta didik dapat memahami dan menganalisis isi bacaan untuk memperoleh informasi serta pembiasaan bagi peserta didik untuk berberpikir secara reflektif dan produktif. Dengan membaca kritis peserta didik dapat menemukan ide pokok dalam sebuah paragraf (Desak Putu & Sueca, 2022).

Paragraf merupakan rangkaian dari kalimat pokok dan kalimat penjelas. Kalimat yang terdiri dari beberapa masalah dan kesimpulan dari paragraf tersebut kalimat pokok. Sedangkan kalimat penjelas merupakan kalimat yang berisi penjelasan atau pemaparan dari kalimat pokok. (Syahputra dkk., 2022). Dalam menentukan ide pokok pada sebuah paragraf, tentunya peserta didik harus diberi pancingan oleh guru dan yang paling utama suasana pembelajaran yang menyenangkan agar dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam menentukan ide pokok pada paragraf. Peserta didik akan tertarik untuk belajar jika proses pembelajarannya menyenangkan. Oleh karena itu penting bagi guru untuk mengaplikasikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang variatif mengikuti perkembangan zaman (Reshi dkk., 2022).

Pada umumnya di sekolah - sekolah dasar masih menggunakan media pembelajaran konkrit. Dengan alasan bahwa peserta didik jenjang sekolah dasar harus diperlihatkan secara langsung untuk memahami materi pembelajaran yang di ajarkan, seperti halnya data yang diperoleh dari hasil observasi di SD Negeri Glem pangpasir 05, SD Negeri Pedasong 01, SD Negeri Kalikudi 04 dan SD Negeri Menganti 01, yang mempunyai latar belakang berbeda-beda dalam proses pembelajarannya. Dari hasil wawancara dengan guru kelas IV dari ke empat sekolah tersebut mengatakan bahwa mata pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang keterampilan membaca ide pokok paragraf. Hal tersebut dilihat dari nilai evaluasi pada materi ide pokok paragraf. Peserta didik mendapatkan nilai yang rendah dibandingkan dengan materi yang lain. Dari hasil nilai Bahasa Indonesia tersebut peserta didik masih belum menerapkan keterampilan membaca kritis dalam menentukan ide pokok paragraf.

Selain itu dalam melakukan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dari keempat sekolah tersebut menggunakan media yang berbeda-beda. Pada SD Negeri Glem pangpasir 05 proses pembelajaran menggunakan media buku LKS dan buku yang ada dipertustakaan. Di SD Negeri Pedasong 01 menerapkan media pembelajaran menggunakan buku bacaan dan dilengkapi dengan aplikasi *quizizz* untuk pemberian tugas pekerjaan rumah. Di SD Negeri Kalikudi 04 media pembelajaran yang digunakan ialah dalam bentuk video yang di akses melalui *platform* YouTube. Sedangkan di

SD Menganti 01 sudah menggunakan media pembelajaran digital berupa *chromebook* untuk melihat video di YouTube dan media konkrit lainnya.

Dari hasil observasi tersebut peneliti memilih SD Negeri Menganti 01 sebagai tempat penelitian karena fasilitas yang disediakan di SD Negeri Menganti 01 sangat menunjang untuk melakukan pembelajaran menggunakan media digital untuk memahami peserta didik pada keterampilan membaca kritis dalam materi paragraf. Selain itu di SD Negeri Menganti 01, peserta didik diberi izin untuk membawa *handphone* dalam pembelajaran tertentu sesuai perintah dari guru kelas. Adanya fasilitas yang sudah memadai, sangat disayangkan sekali, banyak guru yang belum memanfaatkan fasilitas tersebut. Maka dari itu peneliti akan memberikan contoh dalam memanfaatkan fasilitas yang diperbolehkan oleh sekolah, agar guru dapat menggunakan fasilitas pada saat melakukan pembelajaran dan peserta didik akan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru. Dengan demikian perlu untuk dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media *Ispring Suite* Pada Keterampilan Membaca Kritis Materi Paragraf Kelas IV SD”. Penelitian ini perlu dilakukan, karena dalam proses pembelajaran guru harus bisa mengoperasikan teknologi untuk menciptakan pembelajara yang menyenangkan, sehingga lebih bermakna dan hasil belajar peserta didik akan meningkat.

B. Definisi Operasional

Agar tidak terdapat perbedaan dalam mengartikan dan memberikan gambaran tentang definisi yang digunakan pada penelitian, jadi beberapa definisi yang perlu dijelaskan, yaitu :

1. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk disebut metode penelitian pengembangan (*Research and Development*).

2. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran ialah rangkaian proses yang dilakukan dalam pengembangan alat untuk mentransfer informasi, mendorong peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. *Ispring Suite*

Ispring suite merupakan sebuah software untuk membuat media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran dengan memadukan gambar, video, kuis dan materi.

4. Keterampilan Membaca Kritis

Keterampilan membaca kritis merupakan proses mencari informasi pada bacaan dengan mengevaluasi dan memahami isi dari bacaan.

5. Ide Pokok Paragraf

Ide pokok paragraf adalah suatu kalimat yang mengandung permasalahan dari sebuah paragraf.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Keterbatasan sumber belajar berbasis teknologi.
2. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku LKS dan media konkrit sederhana yang dapat dilihat pada lampiran 3.
3. Kesulitan peserta didik dalam memahami pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat dilihat pada lampiran 4.
4. Kurangnya media pembelajaran yang menarik peserta didik dalam belajar.

D. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu dibatasi pada pengembangan media *iSpring suite* terhadap keterampilan membaca kritis pada materi paragraf kelas IV SD yang masih memiliki keterbatasan sumber belajar berbasis teknologi.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media *iSpring suite* pada materi paragraf kelas IV SD?

2. Bagaimanakah kelayakan media *iSpring suite* pada keterampilan membaca kritis materi paragraf kelas IV SD menurut ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *iSpring suite* pada keterampilan membaca kritis materi paragraf kelas IV SD menurut penilaian guru dan respon peserta didik?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan pada materi paragraf kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *iSpring suite* pada keterampilan membaca kritis materi paragraf kelas IV SD menurut ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *iSpring suite* pada keterampilan membaca kritis materi paragraf kelas IV SD menurut penilaian guru dan respon peserta didik.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Bagi akademisi
 - 1) Sebagai penunjang pembelajaran yang meningkatkan semangat belajar peserta didik.

- 2) Membantu peserta didik untuk belajar mandiri dan menambah pengalaman.
- b. Bagi peneliti
 - 1) Memberikan wawasan sebagai calon guru.
 - 2) Sebagai ajang mempersiapkan diri sebagai guru dalam melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia di masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru
 - 1) Informasi baru tentang pemanfaatan media pembelajaran pada proses belajar mengajar.
 - 2) Sebagai referensi pembuatan media interaktif untuk pembelajaran.
 - b. Bagi sekolah
 - 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah.
 - 2) Untuk meningkatkan pengembangan fasilitas sekolah.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini ialah:

1. Penyajian materi sesuai Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti di kelas IV SD yaitu materi paragraf dalam menentukan ide pokok pada paragraf narasi.

2. Media interaktif yang dikembangkan berisi profil pengembang, petunjuk, menu, materi, video, game dan quiz pembelajaran yang dapat dioperasikan oleh guru dan peserta didik.
3. Media dikemas dalam bentuk powerpoint yang dikonversi kedalam zip html 5, kemudian di konversi kembali menjadi *software* android menggunakan *Website 2 APK Builder Pro*.
4. Proses yang dilakukan dalam pembuatan media menggunakan *iSpring suite* dan *Website 2 APK Builder Pro* yang akan menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi android.
5. Media dapat dioperasikan dengan menginstal aplikasi di android setelah dibagikan *software*nya.