

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi COVID-19 sejak tahun 2020 di seluruh dunia telah membawa banyak kerugian di berbagai sektor kehidupan. Tidak hanya sektor kesehatan, sektor pendidikan juga merasakan imbas yang ditimbulkan oleh merebaknya COVID-19. Imbas yang paling mencolok adalah penyelenggaraan pembelajaran dari jenjang dasar hingga perguruan tinggi. Semua kebiasaan lama harus berubah dan beradaptasi dengan kondisi Pandemi COVID-19. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sejak bulan Maret 2020 mengeluarkan imbauan agar semua lembaga pendidikan di berbagai jenjang untuk meniadakan pembelajaran tatap muka. Proses pembelajaran yang biasa dilakukan tatap muka harus diubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau tatap muka secara tidak langsung dengan menggunakan media komunikasi. Kebiasaan pembelajaran jarak jauh ini lebih dikenal dengan pembelajaran daring.

Keberhasilan pembelajaran secara daring ditentukan salah satunya oleh guru. Guru memiliki peran penting dalam membantu siswa belajar dengan memanfaatkan teknologi secara maksimal dan posisi mereka menjadi lebih penting dalam skenario ini. Siswa mendapatkan keuntungan dari pembelajaran tatap muka ketika guru memilih teknik dan media pembelajaran yang benar. Guru perlu memilih dan mengaplikasikan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa agar tujuan dari pembelajaran tetap dapat tercapai walaupun kegiatan dilakukan secara daring. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan guru untuk menunjang proses pembelajaran secara daring adalah internet.

Internet pada sektor pendidikan sudah menjadi sebuah unsur penunjang berlangsungnya pendidikan. Karena aksesibilitasnya yang hampir tak terbatas terhadap pengetahuan ilmiah. Internet telah berkembang menjadi media multi-informasi. Informasi yang berkaitan dengan pendidikan seperti sains, sosial, humaniora, dan seni dapat diakses dengan mudah di mana saja dan kapan saja oleh penggunanya.

Pada masa pandemi COVID-19 ini internet menyediakan hal yang sangat dibutuhkan, yaitu ruang-ruang digital pengganti kelas. Ruang digital tersebut berbentuk aplikasi seperti WhatsApp dan Zoom, yang saat ini banyak digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran daring di berbagai jenjang pendidikan di Indonesia. Hasil penelitian Lestari & Syofyan (2021) membuktikan bahwa pemakaian WhatsApp selaku media informasi serta pendidikan memegang peranan yang dominan penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. WhatsApp digunakan guru sebagai media pembelajaran

untuk membagikan bahan ajar, bertanya jawab, serta memberikan informasi sekolah ke murid.

WhatsApp dan Zoom menjadi media yang sering digunakan sebagai media komunikasi selama pembelajaran daring di masa Pandemi COVID-19. Selain dua aplikasi tersebut, guru bisa menggunakan atau menambahkan aplikasi lain sebagai media pembelajaran. Aplikasi lain seperti Youtube, RuangGuru dan lain-lain sebagai media pembelajaran yang dapat mengolah materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan guru melalui WhatsApp atau Zoom. Siswa lebih mudah memahami jika harus belajar sendiri ketika kelas daring telah selesai. Di masa yang serba modern sudah banyak tersedia tutorial penggunaan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang disediakan langsung oleh pengembangnya.

Terdapat berbagai alternatif media pembelajaran berbasis digital, salah satunya adalah aplikasi yang berbasis digital dalam bentuk audio-visual. Menurut Ariani & Haryanto (2015) aplikasi berbasis audio-visual memiliki kelebihan pada keberadaan visualisasi yang dapat mengongkretkan sesuatu yang abstrak sehingga mudah diterima oleh indra pendengaran dan penglihatan sebelum diproses oleh otak. Media dua dimensi hanya berupa gambar disertai dengan informasi tentang gambar tersebut, namun pada model tiga dimensi dapat divisualisasikan sehingga berguna dalam proses belajar.

Siswa dapat memperoleh manfaat dari media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk audio-visual, tidak hanya dalam hal memvisualisasikan konten pembelajaran tetapi juga lebih praktis. Pengulangan tanpa batas dan aksesibilitas sesuai permintaan membuat pembelajaran mandiri menjadi pilihan yang layak bagi siswa. Tidak jarang peneliti menemukan media digital yang mencakup berbagai fitur yang dirancang untuk membuat orang tetap terlibat saat mereka belajar tentang konten yang mereka tonton atau dengarkan. Kemampuan bagi pengguna untuk memilih antara materi berbayar dan gratis disediakan. Ini berarti bahwa instruktur tidak lagi memiliki pembenaran untuk menghindari penggunaan alat pembelajaran yang berbeda karena biaya.

Powtoon adalah alat pembelajaran gratis untuk membuat presentasi multimedia yang dapat digunakan di kelas. *Powtoon* memiliki fasilitas untuk membuat film animasi dengan menyeret dan menjatuhkan objek, mengimpor foto, dan menambahkan musik dan suara mereka sendiri (Desi, 2020). Penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran di kelas dapat memberikan siswa perspektif baru tentang pembelajaran. Item menu animasi di *Powtoon* dapat membuat lingkungan belajar lebih menyenangkan bagi siswa. Penggunaan *Powtoon* mirip dengan *Power Point* sehingga tidak sulit untuk digunakan.

Power Point dan *Powtoon* dapat digunakan untuk menghasilkan materi presentasi dan dapat dianggap sebagai versi yang lebih berkelanjutan dari satu sama lain. Guru dengan menggunakan *Powtoon* dapat menyertakan animasi dan efek transisi yang sebelumnya tidak tersedia dalam presentasi *Power Point*. Bahan presentasi berupa video sebagai alat pembelajaran yang dapat mengatasi batas ruang dan waktu dan membuat konten abstrak lebih nyata. *Powtoon* sangat sesuai untuk siswa SD yang lebih menyukai animasi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Powtoon dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui teknologi, terutama terkait dengan kemampuan literasi. Kemampuan literasi penting untuk mulai dikembangkan sejak dini karena ke depannya anak mulai berlatih berpikir kritis dan dapat membantu anak belajar secara implisit. Sebelum sampai ke tahap tersebut penting untuk membangun dasarnya terlebih dahulu atau literasi awal, yaitu membaca. *Powtoon* dapat membantu siswa membangun kemampuan literasi awalnya, yaitu membaca. Fitur-fitur yang tersedia di *Powtoon* sangat memungkinkan menarik minat dan antusias belajar siswa. Fakta bahwa kehidupan anak saat ini tidak jauh dari media digital dapat menjadi sebuah alasan untuk memanfaatkan *Powtoon* sebagai media pembelajaran.

Pada saat siswa membaca dengan cara yang tidak tepat, siswa harus membaca disertai dengan intonasi, pengucapan, dan tanda baca agar memaknai isi dari bacaan tersebut (Lerner, 2018). Praktik membaca di depan kelas berdampak pada pembelajaran selanjutnya. Siswa yang memiliki pengalaman yang baik ketika pertama kali membaca di depan kelas memiliki motivasi lebih besar untuk terus membaca. Sementara itu, siswa yang memiliki pengalaman pertama yang kurang baik saat membaca, kemungkinan memiliki trauma atau kehilangan motivasi untuk membaca. Guru perlu menyediakan konsep pembelajaran baru atau dengan materi pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam membaca.

Membaca dongeng dipilih sebagai materi pembelajaran karena relevan dengan dunia anak-anak. Bahkan, pada tahap awal membaca, dongeng dikategorikan sebagai solusi yang dapat dipilih dalam pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) (Wijaya & Yeti, 2018). Di sekolah dasar, materi membaca dongeng tercantum dalam silabus tematik kelas 3 tema 2 yang digunakan di semester ganjil dan genap. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk mendukung pembelajaran membaca di kelas tinggi atau di kelas selanjutnya. Selain itu, banyak manfaat yang diperoleh dari membaca dongeng, di antaranya dongeng dapat mengajarkan nilai moral yang baik, mengembangkan daya imajinasi anak, menambah wawasan, meningkatkan kreativitas, mendekatkan anak-anak dengan orang tua, serta menghilangkan ketegangan dan stres (Noor dalam Wijaya & Yeti, 2018).

Seiring berkembangnya teknologi dan informasi membuat penyajian pembelajaran dongeng tidak hanya difokuskan melalui buku. Guru dapat menggunakan media pembelajaran digital atau aplikasi. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak dalam membaca dongeng adalah *Powtoon* yang di gunakan. Media pembelajaran *Powtoon* menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh sekolah SDN Cijeruk Kabupaten Serang untuk membantu mengembangkan anak-anak dalam hal membaca dongeng.

Penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran pernah dilakukan oleh Pulungan dkk., (2016) yang mengidentifikasi masalah terkait keterampilan menulis siswa yang masih rendah. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa *Powtoon* dapat meningkatkan antusias untuk mencoba baca dan siswa tampak memperhatikan setiap pembelajaran berlangsung. Selain itu, ada pula penelitian dari Qurrotaini dkk., (2020) yang menggunakan *Powtoon* pada pembelajaran daring, khususnya di masa pandemi Covid-19. Hasil penelitiannya menjelaskan bahwa *Powtoon* dapat digunakan sebagai alat pendukung dalam menyampaikan materi, misalnya dongeng. Beberapa penelitian tersebut menjelaskan bahwa media pembelajaran *Powtoon* tidak hanya digunakan pada pembelajaran tatap muka, tetapi juga daring.

Penelitian ini didasarkan pada hasil observasi selama masa pandemi Covid-19 di SDN Cijeruk, Kabupaten Serang, Banten. Di sekolah tersebut, pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan WhatsApp (WA) dan buku pelajaran. Sebagai contoh, siswa yang sudah mengerjakan tugas diminta untuk mengirim balik di grup kelas melalui WA, tidak ada *feedback* atau pembahasan terhadap tugas yang telah dikerjakan. Akibatnya, siswa tidak mengetahui benar atau salah atas tugas yang telah dikerjakan. Sementara itu, pada pembelajaran tatap muka terbatas (PTM) kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak jauh berbeda. Namun, terkait tugas, siswa tidak lagi mengirimkannya ke WA grup kelas, tetapi langsung memberikannya kepada guru pada saat pembelajaran dilakukan.

Hasil observasi tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara daring dan PTM kurang memaksimalkan media pembelajaran. Guru hanya berfokus pada buku pelajaran dan grup WA. Selain itu, fasilitas sekolah yang terbatas juga menjadi kendala bagi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang dari KKM.

Data kelas III SDN Cirejuk Tahun Ajaran 2021/2022 membuktikan bahwa sebanyak 20 atau 66,7% siswa mendapat nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan, yaitu 70. Sementara itu, untuk materi membaca dongeng, hanya 33,3% atau 11 siswa yang nilainya di atas KKM atau lulus dalam mencapai KKM. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian

lebih lanjut terkait dengan kemampuan membaca dongeng pada siswa kelas III SDN Cirejuk Kabupaten Serang.

Rendahnya kemampuan siswa dalam membaca dongeng disebabkan kurangnya pemahaman terhadap kaidah-kaidah kebahasaan, seperti tanda baca, intonasi, dan artikulasi. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif juga menyebabkan siswa kurang tertarik dalam memahami materi membaca dongeng.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi membaca dongeng perlu dimaksimalkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik, misalnya *Powtoon*. Atas dasar itulah, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat 66.7% siswa masih kurang mampu melafalkan ejaan, urutan kata, intonasi kalimat, dan suara yang tidak jelas ketika membaca dongeng.
2. Terdapat 33,3% atau 11 siswa di kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang yang memperoleh nilai di atas KKM 70 untuk materi membaca dongeng.
3. Perlunya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, misalnya aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran di SDN Cijeruk Kabupaten Serang.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah “Rendahnya nilai kemampuan membaca dongeng dan perlunya media pembelajaran yang efektif dan bervariasi dalam membaca dongeng di SDN Cijeruk Kabupaten Serang”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap kemampuan membaca dongeng di kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian yang dilakukan memiliki tujuan utama yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam membaca dongeng di kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memiliki manfaat yang dapat diperoleh secara teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam bidang ilmu mengenai media pembelajaran *Powtoon* dalam materi membaca kalimat dongeng pada siswa kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang.

1.6.1 Manfaat Praktis

1.6.1.1 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengajarkan materi membaca dongeng melalui media pembelajaran *Powtoon*. Selain itu, guru dapat menerapkan dan memanfaatkan media tersebut pada materi-materi lainnya di jenjang kelas yang berbeda.

1.6.1.2 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah untuk memfasilitasi para guru agar dapat mengembangkan kreativitas dan inovasinya dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran, misalnya *Powtoon*.

1.6.1.3 Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk memanfaatkan *Powtoon* dalam mata pelajaran lainnya sebagai media pembelajaran, baik di kelas rendah maupun kelas tinggi.