

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya dalam rangka menyiapkan siswa menghadapi situasi yang saat ini sedang mengalami perubahan. dalam pendidikan juga saling berkaitan dengan teknologi. pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dalam rangka meningkatkan ilmu pengetahuan supaya tujuan dari pendidikan tercapai. melalui pendidikan dapat menciptakan manusia yang pandai, berpikir kritis dan kemampuan yang genius agar memenuhi kebutuhan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. pada dasarnya pembangunan IPTEK harus ditopang dengan kemampuan untuk pemanfaatannya, pertumbuhan dan kompetensi di bidang ilmu dasar dan terapan. Proses mendidik generasi baru dimulai dari sebuah benih. kualitas pendidikan yang diperoleh siswa saat ini akan menentukan kualitas generasi berikutnya. ketika anak-anak lulus dengan pemahaman menyeluruh tentang dunia, jelas bahwa sistem pendidikan telah melakukan tugasnya. Membaca merupakan hobi bagi salah satu anak yang berpikiran terbuka. Sesuai dengan tanggapan Antoro dkk (2021). selain memberikan pengetahuan ilmiah, kurikulum sekolah dasar juga membekali siswa dengan keterampilan yang dapat dipasarkan. kemampuan yang diperoleh adalah kemampuan linguistik, karena kemampuan mengartikulasikan pikiran dan perasaan memerlukan penguasaan bahasa. Kemampuan mendengarkan,

berbicara, menulis, dan membaca adalah empat landasan setiap bahasa menurut Safitri & Susiani (2021).

Alpusari & Marhadi (2018) mempertimbangkan penggunaan berbagai gaya belajar sebagai salah satu strategi untuk melibatkan siswa di kelas. Mengatasi isu-isu topikal secara kolaboratif adalah inti dari pembelajaran berbasis masalah (PBL), sebuah paradigma pembelajaran. Rini (2020). Sedangkan menurut Hasan dkk (2019) Dalam paradigma pembelajaran berbasis masalah (PBL), permasalahan dunia nyata siswa merupakan titik awal pembelajaran. Kita dapat menyimpulkan dari penjelasan di atas bahwa pembelajaran berbasis proyek (PBL) adalah suatu pendekatan pendidikan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses penerapan pengetahuan dan mengajarkan mereka untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari untuk memecahkan masalah dunia nyata, baik dalam kehidupan sehari-hari mereka. sendiri atau dalam kelompok kecil. Topik yang dibahas relevan dengan konten yang dipelajari dan didasarkan pada tantangan dunia nyata. Pembelajaran mandiri dan kemampuan pemecahan masalah lebih mungkin berkembang di ruang kelas yang menggunakan pendekatan pedagogis ini. Di sini, instruktur bertindak lebih sebagai fasilitator, membantu siswa mengidentifikasi masalah dan mengembangkan strategi untuk memecahkannya.

Sebagai sarana pembinaan pengembangan sikap, model PBL berupaya membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta memecahkan permasalahan dengan mengumpulkan pengetahuan yang

relevan. Langkah pertama model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah ketika guru memperkenalkan topik melalui cerita, video, atau media lain yang sesuai; langkah kedua adalah ketika guru menetapkan kerangka pembelajaran siswa; langkah ketiga adalah ketika guru membimbing siswa untuk melakukan penyelidikan mandiri atau kelompok terhadap suatu masalah; langkah keempat adalah ketika siswa membuat dan mempresentasikan karyanya; dan langkah kelima adalah ketika siswa merefleksikan dan mengevaluasi pekerjaan mereka sendiri. Sofyan dalam Ajeng (2023).

Abidin (2018) menambahkan salah satu keunggulan model *Project Based Learning* adalah Gaya belajar ini sangat berhasil membantu siswa mengembangkan keterampilan penting seperti berpikir kritis, pengambilan keputusan, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah. Ini juga membantu siswa membangun kepercayaan diri dan manajemen diri. menggunakan pendekatan pendidikan PBL yang bertujuan untuk meningkatkan tingkat kemahiran siswa dalam membaca dan menulis. Alasan sederhananya adalah ketika siswa mengerjakan proyek secara mandiri, melakukan eksperimen, atau mencari sesuatu yang diajarkan di kelas, mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hasil pembelajaran dapat ditingkatkan karena siswa memperoleh informasi dan keterampilan dengan cara ini. di era teknologi canggih ini, pendidik harus beradaptasi dan menerapkan pendekatan pengajaran inovatif untuk melibatkan siswa secara efektif. Untuk membantu siswanya sukses di kelas

bahasa Indonesia, pengajar dalam situasi seperti ini perlu melakukan hal yang berbeda dan melibatkan siswanya pada tingkat yang lebih pribadi, terutama dalam hal pengajaran literasi. Literasi informasi tidak hanya mencakup membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan memanfaatkan berbagai sumber tertulis, visual, digital, dan aural.

Literasi adalah bakat dasar yang memungkinkan seseorang mengatasi kesulitan dalam kehidupan sehari-hari. Literasi sekolah dasar didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis secara efektif, serta pemahaman dan pengelolaan informasi tertulis dan lisan. Kata “literasi” kini mencakup konsep yang lebih luas dan lebih bernuansa. Membaca, menulis, berhitung, ilmu pengetahuan, teknologi, uang, dan literasi sipil dan budaya merupakan komponen dari definisi literasi yang menyeluruh. menurut Sholeh & Masfuah (2021) literasi didefinisikan sebagai kemampuan membaca, menulis, berbicara, atau memahami bahasa tertulis atau lisan dalam kaitannya dengan kemampuan kognitif siswa. Bahasa sangat penting untuk literasi. Siswa yang telah menguasai dua aspek paling mendasar dalam komunikasi tertulis dan lisan—membaca dan menulis—dianggap memiliki kemampuan literasi. Pemahaman membaca adalah keterampilan penting bagi siswa di tingkat pendidikan apa pun, termasuk sekolah dasar, yang berkaitan dengan bahasa dan sastra. Sarika (2021). Oleh karena itu, kemampuan membaca dan menulis merupakan keterampilan dasar untuk memperluas definisi literasi. Literasi dapat dicapai melalui sekolah formal.

Permasalahan Literasi Kelas III SDN Sumberdodol 1 diamati proses pembelajarannya, dan hasilnya menunjukkan bahwa guru lebih banyak menggunakan teknik ceramah dan jurnal, sehingga pembelajaran menjadi pasif. Selain itu, belum ada kegiatan pembelajaran yang mendukung implementasi membaca, bahasa, dan literasi di kelas. Integrasi numerik dalam pendidikan. Instruktur hanya menggunakan buku pegangan siswa selama kegiatan inti berlangsung. tindakan yang dilakukan siswa hanyalah mengerjakan soal-soal yang tersedia di buku pegangan siswa. Mayoritas siswa dalam kegiatan diskusi yang dipimpin guru hanya mendengarkan; ketika ditanya, mereka sering kali membutuhkan bimbingan untuk mengartikulasikan pemikiran dan gagasannya. Siswa dapat dengan mudah melafalkan jawaban dari buku teks ketika ditanyai secara lisan, dan ketika diminta untuk mendapatkan informasi yang lebih spesifik, sebagian besar dari mereka gagal total. Wawancara dengan instruktur kelas tiga mengungkapkan bahwa, sejauh ini, di dalam kelas, siswa telah diberikan pertanyaan-pertanyaan stimulasi untuk mendorong mereka berpikir kritis dan mengartikulasikan ide-ide mereka. Pembelajaran tetap terfokus pada buku teks dan buku kerja siswa berbasis pertanyaan karena instruktur tidak melakukan apa pun untuk melibatkan siswa, menurut pengamatan. Kemampuan membaca siswa pada umumnya masih buruk berdasarkan temuan tes literasi yang dilakukan pada awal penelitian. Meski demikian, rendahnya minat membaca masyarakat dan pelajar masih menjadi kekhawatiran saat ini. Surangga (2017). Kurangnya minat membaca

menjadi faktor utama rendahnya literasi membaca. Para siswa membaca, tetapi mereka tidak memahami sepatah kata pun. Selain itu, ada hubungan antara membaca dan menulis. Pujiono (2021).

Hal ini menunjukkan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menawarkan kesempatan kepada anak-anak untuk menemukan diri mereka sendiri melalui penciptaan produk dalam meningkatkan kemampuan literasi mereka, yang meliputi membaca, bahasa, dan matematika. Rosfiani dkk (2021) menekankan perlunya literasi sebagai komponen penting dari semua inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan pendidikan. Kemampuan membaca dan menulis sering kali dipahami sebagai literasi. Semua cabang ilmu pengetahuan berupaya memperluas definisi literasi, dan sudut pandang yang berbeda dalam setiap cabang memungkinkan interpretasi istilah yang fleksibel. Literasi pernah diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Menjadi melek huruf menyederhanakan banyak hal dalam hidup, termasuk membaca naskah dan mampu menjelajahi tempat-tempat asing tanpa menanyakan arah kepada orang lain.

Selain itu, siswa memerlukan bimbingan dan bantuan dari berbagai sumber, terutama yang mempunyai pengalaman hidup lebih banyak, agar dapat melaksanakan tanggung jawabnya dalam meningkatkan kemampuan membaca secara terstruktur dan terorganisir, yang sangat penting untuk memenuhi signifikansi kemampuan membaca siswa tuntutan literasi. Fairuza (2020). Mengadopsi pendekatan yang berpusat pada siswa dapat

membantu meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar. Harus ada lebih banyak penekanan pada guru untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari hal-hal baru dan mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari dalam konteks dunia nyata dengan merancang pembelajaran yang akan diterapkan di kelas. Mengingat pernyataan ini, penting untuk memperhatikan teknik pengajaran untuk memastikan bahwa teknik tersebut menarik, relevan, dan sejalan dengan penanda pembelajaran yang diidentifikasi. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik di kelas, guru berharap siswanya dapat mengembangkan semangat belajar yang lebih kuat.

Wijaya dkk (2016) berpendapat bahwa keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21 berkisar pada tiga bidang utama: keterampilan hidup dan karier, keterampilan belajar dan inovasi, serta keterampilan media informasi dan teknologi. Keterampilan-keterampilan ini dikategorikan secara rapi dalam sebuah konsep yang dikenal sebagai keterampilan pengetahuan pelangi abad ke-21. Keterampilan pembelajaran dan inovasi mencakup pemikiran kritis dan pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, serta kreativitas dan inovasi. dalam proses pendidikan seorang guru telah membuat rancangan pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran. rancangan pembelajaran yang disusun mencakup beberapa aspek salah satunya adalah menentukan media yang akan digunakan sebagai

sarana pembelajaran. media pembelajaran merupakan sebuah alat sebagai sarana untuk menyalurkan komunikasi.

Ada tiga jenis utama media pembelajaran: auditori, visual, dan kinetik. Ada total delapan jenis media yang digunakan untuk tujuan pendidikan: gambar bergerak, gambar diam, audio, cetak, dan video senyap/semi bergerak. Demikian menurut Tafonao (2018). Video animasi merupakan salah satu media audiovisual gerak, dan peneliti akan menggunakannya dalam penelitian ini. Sikap siswa dapat dibentuk dengan penggunaan media video pembelajaran, yaitu alat audiovisual yang dapat memperlihatkan suatu benda untuk menjelaskan suatu proses, menjelaskan gagasan, dan mengajarkan keterampilan tertentu. agar meningkatkan daya tarik dari siswa perlu suatu hal yang membuat peserta didik tidak bosan yaitu dengan video pembelajaran animasi yang ditampilkan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Berikut adalah alat yang dibutuhkan dalam menyiapkan media pembelajaran video animasi yaitu berupa : LCD Proyektor, laptop, layar dan kabel olor panjang. Guru menyiapkan materi lewat video animasi dari laptop yang telah terhubung dengan LCD proyektor kemudian menampilkannya didepan kelas yang telah dipasang layar sembari menjelaskan secara bertahap pada saat penayangan video.

Dari permasalahan diatas, maka dilaksanakan penelitian tindakan dengan judul “ Penggunaan model PBL berbantuan video animasi untuk keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1”. Penelitian bertujuan untuk penggunaan media video animasi dapat meningkatkan

keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1 Kecamatan Panekan. setuju dengan hal tersebut, guru harus mendukung media kelas dengan menggunakan media bantu video animasi. model PBL berbantuan media video animasi ini efektif akan membantu siswa memahami materi yang disampaikan guru serta memenuhi harapan. untuk menunjang model pembelajaran PBL dengan bantuan media video animasi, salah satu yang dapat digunakan adalah menggunakan media video animasi.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pembatasan masalah diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada penggunaan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi.
2. Penelitian ini terbatas pada keterampilan membaca dan menulis siswa pada literasi di kelas III SDN Sumberdodol 1 Kabupaten Magetan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta Batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “ Adakah Peningkatan Literasi Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Keterampilan Literasi Siswa Kelas III SDN Sumberdodol 1?”

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan literasi setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi Terhadap keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dapat mengembangkan Keterampilan literasi siswa, menghilangkan rasa bosan terhadap literasi dengan berbantuan video animasi, membangun pengetahuan baru bagi siswa dan memperoleh pengalaman siswa melalui model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1.

2. Bagi Guru

- a. Dapat menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi, sehingga dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1.
- b. Menambah wawasan guru terkait dengan model pembelajaran sehingga dapat mengaplikasikan inovasi model pembelajaran yang variative dalam pengelolaan kelas.

3. Bagi Peneliti

Mengetahui penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan video animasi untuk keterampilan literasi siswa dan menambah wawasan dalam mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia jika nanti terjun langsung dalam dunia Pendidikan.

F. Definisi Istilah

Supaya tidak menimbulkan kesalahan penafsiran dalam penelitian maka akan dijelaskan dalam definisi istilah penerapan model PBL berbantuan video animasi untuk keterampilan literasi siswa kelas III SDN Sumberdodol 1. Pada penelitian ini memiliki definisi istilah sebagai berikut:

1. *Problem based learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah suatu masalah dan diharapkan siswa dapat mempelajari pengetahuan baru, mengetahui contoh sikap yang baik dan kurang baik dan sekaligus siswa mendapatkan keterampilan untuk memecahkan masalah.
2. Gestur Salah satu jenis alat audiovisual yang dapat menampilkan banyak objek sekaligus untuk keperluan pengajaran adalah media video yang disebut juga dengan media video pembelajaran.
3. Keterampilan literasi meliputi kemampuan individu atau kelompok dalam membaca, menulis, dan mengelola informasi. Kata “literasi” kini mencakup konsep yang lebih luas dan lebih bernuansa. Literasi merupakan komponen penting dari setiap program yang bertujuan untuk meningkatkan pendidikan.