BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah bagian yang berhubungan dengan kehidupan. Hal ini tidak dapat disangkal sebab Pendidikan sudah menghiasi perjalanan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan menjadi pengawal sejati dan menjadi keperluan asasi manusia. Hal itu berarti bahwa membicarakan manusia akan terus bersamaan dengan Pendidikan, dan seperti itu sebaliknya. Dalam pandangan Ki Hajar Dewantara yang dikutip Alisuf Sabri bahwa, Pendidikan ialah menuntun segala kekuatan kodrat dimiliki oleh anak supaya mereka sebagai manusia dan angota masyarakat dan mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan ialah usaha sistematis yang memiliki tujuan agar setiap manusia mencapai satu tahapan tertentu di dalam kehidupannya, yakni tercapainya kebahagian lahir dan batin. Pentingnya pendidik dimana menempatkan Pendidikan sebagai tempat tertinggi didalam kehidupan manusia. Sebab itu, Pendidikan menjadi barometer kemajuan dan peradaban kehidupan manusia. Suatu bangsa dapat dikatakan maju apabila tingkat pendidikannya tinggi. Tidak dapat dipungkiri jika akhirnya negara mengatur dan menjadikan Pendidikan sebagai satu diantara persoalan penting yang harus dikoreksi dengan sebaik-baiknya. Pendidikan sebagai

kekuatan hebat yang membentuk setiap insan, dan seluruh negara di dunia menempatkan Pendidikan sebagai satu diantara hak asasi, hal ini ialah pendapat dari Nelson Mandela dalan pengantar buku yang ditulis oleh Klaus Dieter Bieter (2006). Hal yang sangat sulit untuk dibayangkan jika manusia hidup tanpa adanya Pendidikan didalam nya. Bagaimana bisa manusia dapat bertumbuh dengan keadaan zaman tanpa adanya suatu usaha yang sistematis dalam Pendidikan. Dalam beberapa hal memang terkadang terjadi kesalah pahaman anatara prestasi kemajuan yang ditandai oleh berbagai penemuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan efek yang kemudian terjadinya pemahaman yang timbul tentang pemanfaatan teknologi itu sendiri. Suatu hal yang tentunya kontra, apalagi jika berbagai aspek yang dikenal sebagai bagian dari kemajuan itu sering bertentangan dengan aspek-aspek normative di dalam kehidupan.

Dalam system Pendidikan nasional kita mengetahui tiga komponen utama, yakni peserta didik, guru dan kurikulum. Dalam pelaksanaan pembelajaran itu terdapat hubungan yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Tanpa peserta didik, guru guru tidak akan dapat melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa guru para siswa juga tidak akan dapat belajar secara optimal. Tanpa kurikulum, guru juga tidak akan mempunyai media ajar yang akan diajarkan kepada peserta didik. Selain itu ditunjang dengan media dan strategi, fasilitas sarana4 pendukung, serta lingkungan pembelajaran yang kondusif dan evaluasi pembelajaran yang terprogram. Peningkatan mutu

Pendidikan ialah sasaran pembangunan dibidang Pendidikan nasional dan ialah bagian integral dari upaya peningkatan kualitas manusia secara penuh. Oleh sebab itu, pada satuan Pendidikan proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif, dan memberikan tempat yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan, minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu perlu dibuat perencanaan proses pembelajaran termaktub dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses. Permendikbud Nomor 22 Tagun 2016 pada Pasal 1 dijelaskan Standar Proses meupakan kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan Pendidikan dasar menengah untuk mencapai kompetensi lulusan. Untuk dapat mengimplemetasikan peraturan pemerintah itu, guru harus bertanggung jawab terhadap jalannya suatu proses pembelajaran agar dapat mengarahkan peserta didik menuju suatu kompetensi tentunya juga membutuhkan usaha - usaha tertentu. Seorang pendidik dapat melakukan usaha-usaha itu dengan memberikan inovasi -inovasi baru dalam proses pembelajaran. Penggunaan strategi dan metode yang benar dengan materi pembelajaran ialah hal yang dapat dilakukan saat berinovasi dalam proses pembelajaran ini. Tetapi, selain memilih strategi dan metode, guru juga harus menyediakan sumber belajar dan menyediakan media yang cocok untuk dipakai dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting disini dalam

menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Hal ini juga sesuai dengan teori Asyhar bahwa tidak semua sumber belajar dapat dipakai sebagai media pembelajaran, jika media pembelajaran dipahami dalam arti penyaluran pesan. Namun, selama media dapat dipakai sebagai sumber berita dan informasi, maka dapat juga dipakai sebagai sumber belajar. Dengan begitu, semua sumber belajar ialah media pembelajaran, tetapi tidak semua media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar. Memang, sumber belajar pada dasarnya ialah komponen dari sistem Pendidikan, termasuk pesan, manusia, peralatan, keterampilan, serta sikap. Sumber belajar diartikan sebagai perwujudan kurikulum, sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media yang ditujukan untuk membantu siswa belajar. Oleh sebab itu, sumber belajar dan media pembelajaran tidak bisa sama. Bahkan Kemendikbud menyatakan bahwa sumber belajar berada di sekitar lingkungan belajar dan dapat dipakai secara fungsional untuk mengoptimalkan hasil belajar.

Media pembelajaran, di sisi lain membantu merangsang pikiran, emosi, perhatian dan motivasi siswa untuk menyampaikan pesan dan memfasilitasi proses belajar yang sadar, focus, dan terkendali. Hal senada juga disampaikan Suryani dan Agung, media pembelajaran ialah media yang dipakai untuk pembelajaran, termasuk bahan untuk guru dan peserta didik (siswa). Media pembelajaran sependapat dengan Briggs yang menyatakan bahwa media ialah sarana untuk menginspirasi siswa untuk melakukan proses Pendidikan dan pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang diajarkan pada Bahasa Indonesia adalah dongeng. Dongeng merupakan cerita yang

tidak benar-benar. Menurut Senada dan Lezim dalam bukunya biblicollege Charles Perrault yang mengatakan bahwa “le conte est un court recit d‟aventures imaginaires mettant en scene des situation et des personnages surnaturels.” yang artinya, dongeng merupakan cerita pendek tentang petualangan khayal dengan situasi dan tokoh-tokoh yang luar biasa dan ghaib. Dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi yang berisi tentang petualangan yang penuh imajinasi dan terkadang tidak masuk akal dengan menampilkan situasi dan para tokoh yang luar biasa. Sehingga pembelajaran yang menggunakan dongeng dapat meningkatkan imajinasi siswa yang menimbulkan rasa penasaran yang merangsang pikiran, emosi, perhatian dan motivasi siswa siswa dalam proses penerimaan informasi pada bacaan dongeng secara sadar, focus, sadar dan terkendali. Perkembangan digital yang semakin meningkat membuat masyarakat terkhusus peserta didik lebih tertarik untuk menggunakan teknologi yang canggih seperti alat elektronik handphone. Hal tersebut yang menuntut masyarakat terutama siswa, baik siswa sekolah dasar, sekolah menengah serta mahasiswa itu sendiri untuk lebih cerdas memilih dan memilah hal-hal positif dan negative agar akhlak masyarakat itu terkendali. Hal ini ialah contoh sikap cerdas masyarakat dalam menambah ilmu pengetahuan untuk meningkatkan perkembangan Pendidikan. Meningkatkan dalam pandangan KBBI ialah menjadikan (menyebabkan) tumbuh, Memelihara dan sebagainya supaya tumbuh (bertambah besar, sempurna,dsb) serta memperkembangkan, dan menimbulkan (kebersamaan, kebencian, perselisihan, dsb).

Dalam pandangan Tarigan, preferensi membaca ialah kemampuan seseorang berkomunikasi dengan dirinya sendiri untuk menangkap makna yang terkandung dalam tulisan untuk memunculkan pengalaman emosional dari perhatian yang mendalam terhadap makna membaca. Minat baca ialah perhatian yang mendalam dan kuat terhadap kesenangan dalam kegiatan membaca yang memotivasi siswa untuk membaca sesuai dengan minat dan keinginannya. Jadi, meningkatkan minat baca adalah memelihara dan mengembangkan perhatian yang mendalam serta kuat terhadap kesenangan dalam kegiatan membaca yang memotivasi siswa untuk membaca. Buku Dongeng Digital merupakan sumber belajar yang berisi cerita-cerita fiktif dalam bentuk untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III SD/MI dengan tema cuaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan gambar, warna dan cerita yang dibuat dengan tujuan dapat mendorong tingkat membaca siswa di sekolah maupun di luar sekolah. Dapat kita lihat fenomena saat ini di mana banyaknya kebutuhan yang menuntut masyarakat terutama pelajar untuk menggunakan teknologi canggih, karena lebih praktis di bawa kemana-mana dan lebih praktis untuk membaca nya. Hal tersebut pun membuat peserta didik lebih memilih alat digital di bawa kemanapun dibandingkan buku pembelajaran terutama dalam hal membaca. Minat pada bacaan musti dimulai dengan menumbuhkan minat baca itu sendiri. Menumbuhkan minat baca ialah suatu permulaan dalam memulai kecerdasan seseorang atau siswa. Menumbuhkan minat baca dilakukan dengan membiasakan diri melakukan kegiatan membaca. Tidak musti membaca satu buah buku sampai selesai tetapi membaca majalah pun sudah termasuk membuka minat dan niat kita dalam membaca. Peradaban bangsa diharapkan dapat

maju dengan adanya generasi muda yang minat membaca. “Buku ialah Jendela Dunia” pepatah mengatakan. Untuk membuka jendala dunia itu memerlukan kunci, kunci yang dimaksud disini ialah dengan membaca.

Pemerintah Indonesia telah menerapkan gerakan literasi membaca dan menulis, namun hasilnya belum mengembirakan. Sampai saat ini, kondisi literasi membaca dan menulis masyarakat Indonesia masih sangat minim. Padahal pada abad-21 ini ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan TIK. Pemanfaatan TIK terjadi pada seluruh aspek kehidupan manusia, tak terkecuali untuk Pendidikan dan peningkatan sumber daya manusia. Seorang dikatakan literat apabila, orang tersebut sudah mampu memahami sesuatu disebabkan oleh orang tersebut membaca informasi yang tepat dan melakukan pemahamannya terhadap isi bacaan tersebut. Ada beberapa Teknologi Informasi Komunikasi yang tak terpisahkan dari kehidupan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi komunikasi dalam kehidupan akan menimbulkan dampak positif dan juga negative. Salah satunya dampak positif pemanfaatan teknologi informasi komunikasi untuk meningkatkan literasi membaca dan menulis.

Menunbuhkan minat baca tidak terlepas dari pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolahan SDN Sragi Kecamatan Sukorejo belum ada pengembangan terutama pada materi pelajaran sastra di sekolah dasar terkhusus di Indonesia sangat minim. Cerita berbentuk buku maupun yang disalinkan pada anak-anak di SD sangat jarang dilakukan. Pengajaran sastra yang

diajarkan guru pun jarang diajarkan terhadap murid. Hal itu disebabkan guru kesusahan saat menentukan jenis serta bentuk cerita sastra atau cerita dongeng yang sinkron dengan siswa. Bacaan sastra untuk siswa bisa puisi maupun fiksi beserta pilihan yang banyak, seperti cerita fantasi, sejarah dan biografi, fiksi ilmiah dan sebagainnya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Sragi Kecamatan Sukorejo Ponorogo didapatkan informasi bahwa kurang berminat dalam proses pembelajaran membaca. Dari hasil observasi ternyata siswa mempunyai focus pembelajaran yang terpecah sebab kurangnya atensi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran sebab penyampaian materi yang kurang menarik. Kebanyakkan siswa memilih cerita-cerita bergambar dari buku siswa untuk di baca. Peserta didik Ketika diberikan tiga buku, yakni yang pertama buku bergambar dan berwarna, kedua bergambar tetapi tidak berwarna, ketiga tidak berwarna dan tidak bergambar. Siswa lebih tertarik membaca buku bacaan bergambar dan berwarna dengan rata-rata hampir keseluruhan siswa tertarik dengan buku bacaan itu. Fakta itu didapatkan dari hasil observasi peneliti kesekolahan dengan membawa buku dongeng bergambar dan berwarna, buku dongeng bergambar tetapi tidak berwarna dan yang ketiga buku materi tanpa gambar dan tidak berwarna.

Observasi lanjutan yang peneliti lakukan adalah masuk ke dalam kelas pada saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan bahan ajar buku

siswa yang berwarna hitam putih. Peneliti melakukan observasi dengan melihat 7 indikator minat pada saat pembelajaran. Ditemukan hasil dari observasi tersebut indikator keinginan sebesar 60, perasaan senang memperoleh nilai 66, perhatian memperoleh nilai 69, perasaan tertarik 58,44, giat belajar dengan nilai 71,67, mengerjakan tugas 67,19, dan menaati peraturan memperoleh hasil 57. Diperoleh rata-rata nilai sebesar 64 dengan kategori "sedang". Dari fakta itu, peneliti menemukan alasan mengapa siswa hanya tertarik membaca dan menyimak bacaan yang ditampilkan guru hanya pada saat guru menampilkan bacaan dengan disertai gambar, dan guru pun menjelaskan bahwa semenjak pembelajaran dilakukan secara daring minat membaca siswa menjadi rendah. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 3 baik menjelaskan bahwa memang semenjak pembelajaran daring siswa kurang minat untuk membaca, dari segi pemberian tugas yang itu-itu saja tanpa variasi. Peneliti melakukan observasi dimana guru menerangkan sebuah pembelajaran terutama pada saat pembelajaran membaca bergilir, siswa kurang minat untuk membaca dikarenakan bahan ajar yang di gunakan hanya buku siswa saja dan tidak berwarna. Di SDN Sragi Kecamatan Sukorejo Kabupaten Ponorogo pun untuk penggunaan media pembelajaran masih belum memakai buku dongeng digital seperti produk yang ingin peneliti buat. Guru hanya memakai media group whatsaap saja kemudian guru memfotokan buku siswa yang selanjutnya diberikan tugas. Kurangnya variasi dalam menerangkan materi seperti ini menimbulkan berkurangnya minat siswa dalam pembelajaran, terutama minat membaca siswa. Pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas yang kurang bervariasi dan kurang menarik, terutama pada saat membaca

literasi menggunakan buku siswa yang tidak berwarna yang memang telah di sediakan sekolahan membuat minat dalam pembelajaran tidak meningkat terutama pembelajaran yang melibatkan membaca. Karena pada dasarnya, membaca merupakan jembatan untuk mengetahui ilmu pengetahuan yang lebih banyak, semakin minat kita membaca sebuah bacaan terutama bacaan yang menyangkut pembalajaran, maka pengetahuan kita lebih luas. Melihat konflik yang ada, maka berasaskan itu penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan proses belajar yang interaktif bisa sebagai solusi berasaskan konflik pada permasalahan di atas. Solusi tadi diperlukan untuk mengatasi konflik yang ada baik dari segi siswa, guru serta media pembelajarannya. Media pembelajaran pula wajib harus sinkron dengan analisis kebutuhan dan ciri pembelajaran (tujuan pembelajaran), perkembangan belajar siswa SD/MI dan memakai mempertimbangkan indera pengukur keberhasilan belajar siswa. Satu diantara media yang dapat dikembangkan ialah media buku dongeng digital.

Buku dongeng ialah cerita yang tidak benar-benar terjadi yang menceritakan sebuah kisah imajinasi dan biasanya isi dari dongeng itu tidak masuk akal dengan menceritakan keadaan dan para tokoh yang diluar dugaan. Dari sudut pandang ini buku dongeng bisa dinilai sebagai suatu cerita fantasi, cerita yang mengikuti daya fantasi walaupun terlihat aneh-aneh dan secara logika pun sejujurnya tidak dapat diterima. Buku dongeng digital yang dimaksud disini ialah buku dongeng berbentuk flipbook. Dimana flipbook ini ialah jenis perangkat lunak yang dimana halaman flip untuk mengonversi file PDF ke halaman-halaman berbentuk buku

publikasi digital. Dalam pandangan Perdana kelebihan yang dimiliki Canva/PDF Flip Profesional dapat mengimpor file dengan beberbagai pilihan seperti file pdf menjadi halaman-balik buku flip; import file gambar; film import dan video; menambahkan music latar untuk flip book; menambahkan latar belakang dinamis untuk flipbook, flip juga dapat menyesuaikan tampilan output dan mempunyai format output yang fleksibel sehingga, media pembelajaran dongeng digital yang memakai flipbook ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dimana dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas III yang lebih tertarik membaca buku maupun bacaan lainnya dengan memakai gambar didalam bacaan itu.

Dari fakta dan temuan itu maka peneliti tertarik untuk membuat media ajar pengembangan berbentuk flipbook yang berbasis dongeng. Tujuan pengembangan ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan untuk mempermudah siswa dalam latihan membaca dengan harapan dari adanya buku dongeng digital ini dapat menumbuhkan intensitas siswa dalam membaca. Dari hal itu maka peneliti tertarik mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Dongeng Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SD/MI”.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berasaskan latar belakang masalah itu, maka dapat di identifikasikan sebagai berikut:

a. Siswa lebih tertarik dengan bacaan bergambar dan berwarna
b. Buku yang dipakai sekolah untuk pembelajaran berwarna hitam putih, sehingga siswa kurang minat dalam membaca
c. Siswa tidak terlalu tertarik membaca buku cetak yang di sediakan sekolah.
d. Tidak ada bahan ajar mandiri.
e. Belum ada buku dongeng di sekolahan

2. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini yakni pengembangan buku dongeng digital untuk menumbuhkan minat baca siswa kelas III SD/MI. Penilaian kelayakan produk dilakukan oleh para ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa. Kemudian dilakukan uji coba skala besar dan skala kecil pada peserta didik untuk mengetahui repon kemenarikan produk yang sudah di kembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berasaskan fenomena yang ada maka peneliti merumuskan beberapa pokok masalah, yakni:

1. Analisis/Riset Awal pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan dongeng digital untuk menumbuhkan minat

baca peserta didik kelas III SD/MI?

2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan dongeng digital untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas III SD/MI?
3. Bagaimana kevalitan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan dongeng digital untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas III SD/MI?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui Analisis/Riset Awal pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan dongeng digital dapat menumbuhkan minat baca peserta didik kelas III SD/MI.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan dongeng digital dapat menumbuhkan minat baca peserta didik kelas III SD/MI.
3. Untuk mengetahui kevalitan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan dongeng digital dapat menumbuhkan minat baca peserta didik kelas III SD/MI.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan ini sangatlah beragam bila ditinjau dari banyak aspek yang ada. Diantara manfaat pengembangan ini ialah:

1. Manfaat Teoritis

Menambah khazanah ilmu pengetahuan dan diharapkan memiliki kegunaan bagi praktisi Kelas III SD/MI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

1) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik

2) Dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman untuk meningkatkan minat baca dengan memakai buku dongeng digital

b. Bagi Guru

1) Diperoleh media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar yang diharapkan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

2) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dan peserta didik.

3) Meningkatkan pengetahuan dan kreatifitas guru untuk menemukan berbagai cara terbaik di dalam memberikan pembelajaran yang maksimal

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengintegrasikan keterampilan dan pengetahuan, peneliti ingin berkontribusi dan memecahkan proses belajar siswa dan mengembangkan kecintaan membaca buku sejak usia dini.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat bertujuan untuk memberikan batasan istilah yang terdapat dalam penelitian. Berikut merupakan istilah definisi operasional yang membahas tentang media pembelajaran dibawah ini :

1. Media adalah alat bantu atau benda yang digunakan menyampaikan materi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.
2. Media Aplikasi Dongeng "Digital" merupakan sebuah aplikasi yang berisi materi tentang penyesuaian diri hewan dan tumbuhan. Media pembelajaran ini dibuat menggunakan *Canva/PDF Flip Profesional* untuk merancang desain aplikasi cermat tersebut. Kemudian format dari *Canva* tersebut diubah menjadi HTML menggunakan *Articulate Storyline* 3 dan diubah lagi menggunakan *Web* 2 APK *Builder* agar menjadi format APK.
3. Materi bahan ajar buku Dongeng Digital di kelas III Tema 5 "Cuaca" pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. Validitas media pembelajaran Dongeng Digital merupakan proses validasi

yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna.

5. Kepraktisan media pembelajaran dapat diketahui melalui angket respon siswa dan guru setelah memakai media pembelajaran Dongeng Digital yang dikembangkan.
6. Keefektifan media pembelajaran adalah tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Dongeng Digital yang dikembangkan.