

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan akan berkembang serta berjalan sesuai dengan kemajuan zaman, hal ini dapat membawa perubahan pada segala aspek kehidupan terutama pada pendidikan formal. Perubahan teknologi saat ini berkembang begitu pesat diberbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Pada pendidikan formal pencapaian kompetensi pembelajaran yang berhasil dapat dibantu oleh beberapa aspek yaitu dari peserta didik, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode, pengajaran, saran dan prasarana Sastabila *et al.* , (2024). Guru adalah kunci utama yang dalam menentukan keberhasilan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru merupakan penggiat dalam menciptakan, mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didiknya. Upaya yang dapat dilakukan agar peserta didik dapat terampil, cerdas, bermoral, serta berjiwa sosial tinggi.

Keberhasilan dalam mencapai kompetensi tidak lepas dari peran guru untuk memilih metode dipakai dalam proses menyampaikan materi pembelajaran dikelas. Menurut Susilo, (2020) guru memiliki tugas penting dalam memberikan sebuah pembelajaran yang mudah dipahami ketika proses belajar mengajar dan dapat merancang perangkat pembelajaran secara tepat agar peserta didik dapat antusias ketika pembelajaran dilaksanakan. Maka guru sebagai pendidik bisa membuat proses pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa.

Keberhasilan belajar mengajar ini juga, ada salah satu yang memiliki peran dalam prose belajar yaitu media. Media adalah bagian yang penting digunakan dalam mengajar. Guru harus memilih serta menggunakan media dalam pembelajaran, penggunaan medi pembelajaran harus dipilih dengan tepat dan sesuai kebutuhan peserta didik dikelas. Dengan adanya media pembelajaran dan menentukan media pembelajaran yang bisa membantu melancarkan kegiatan pembelajaran, untuk memncapai tujuan pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa tanpa membuat bosan, jenuh, dan malah membuat peserta didik ini tertarik untuk mempelajari.

Namun dalam kegiatan mengajar dizaman yang maju perkembangan seperti saat ini, masih ditemukan beberapa proses kegiatan mengajar yang sangat membosakan seperti halnya peserat didik diminta untuk mengerjakan LKS, membaca buku, dan proses mengajar satu arah yang diberikan oleh gurunya saja tanpa ada timbal balik dari peserta didik. Penggunaan teknologi dan ilmu pengathuan harusnya pada zaman sekarang harus saling berkolaborasi dalam memudahkan proses belajar mengajar didunia pendidikan. Dalam memberikan materi gurunya menyampaikan melalui tulisan dipapan dan berbicara secara lisan yang membuat peserta didik merasa bosan, tidak menyukai materi-materi yang diajarkan dan kurang memahami materi yang diberikan oleh guru.

Maka penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa.

Tujuan perancangan media informasi yang menyampaikan materi yang dapat mudah dipahami dan disukai peserta didik dengan menyampaikan materi pembelajaran mengenai pembelajaran bahasa Indonesia dengan media *Sound Book*. Media tersebut dapat menyajikan informasi yang menarik perhatian peserta didik. Media ini juga efektif dalam memberikan informasi yang mudah dicerna oleh peserta didik, berteknologi media *Sound Book* ini mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi saat ini.

#### **B. Rumusan Masalah**

Dari yang dipaparkan di atas menghasilkan beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Pengembangan Media *Soundbook* berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media *Soundbook* berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar ?

#### **C. Tujuan Masalah**

Tujuan yang dicapai dari penelitian dengan didasarkan pada rumusa masalah diatas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan media pembelajaran *Soundbook* berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar?

2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran *Soundbook* berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil dari penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi berbagai pihak baik sevara teoritis maupun praktis, antara lain :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian dilaksanakan dengan harapan dapat memotivasi guru untuk membuat pembelajaran yang aktif dan menarik dengan menggunakan media *Soundbook* berbasis digital.
  - b. Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat digunakan sebagai tolak ukur maupun referensi pada penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Guru

Penelitian dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dengan memanfaatkan media *Soundbook* berbasis digital.
  - b. Bagi Peserta didik

Penelitian bisa membantu siswa memotivasi diri untuk belajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar.
  - c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menjadi sarana peneliti untuk ikut serta dalam mengembangkan media pembelajaran *Soundbook* berbasis digital.

d. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian dapat memberikan kontribusi berupa media pembelajaran *Soundbook* berbasis digital yang nantinya dapat menunjang kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

### E. Spesifikasi Produk

Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu *Soundbook* berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang didalamnya mengemas materi unsur intrinsik cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar dalam bentuk buku digital yang penuh dengan gambar menarik disertai dengan suara maupun video pembelajaran. Berikut adalah ciri-ciri media *Soundbook* berbasis digital secara spesifik.

1. *Soundbook* berbasis digital adalah buku digital yang didalamnya berisi gambar dan warna yang bervariasi sehingga terlihat menarik.
2. *Soundbook* berbasis digital disusun dengan tujuan untuk mempermudah dalam penyampaian materi Unsur intrinsik cerita pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar.
3. *Soundbook* berbasis digital dapat diakses melalui *smartphone* dan laptop yang dimiliki oleh guru dan Peserta didik.

## **F. Pentingnya Pengembangan**

Peneliti merancang media *Soundbook* berbasis digital memiliki tujuan utama yaitu untuk menunjang pembelajaran dikelas. Media pembelajaran bisa jadi sarana penyampaian materi ke siswa. Media yang disusun menyerupai buku dengan gambar dan warna bervariasi tentunya bisa meningkatkan minat belajar siswa hingga materi yang disampaikan dapat dipahami. Selain itu, *Soundbook* yang dirancang secara digital dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses materi secara leluasa tanpa harus didalam kelas.

## **G. Definisi Istilah**

Berdasarkan judul penelitian yang diambil yaitu Pengembangan Media *Soundbook* Interaktif Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar, maka berikut dituliskan pengertian dari beberapa istilah dalam penelitian agar menghindari adanya kesalahpahaman.

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang dipakai oleh guru untuk mempermudah memberikan materi ke Peserta didik. Media pembelajaran ini memiliki beberapa macam, namun yang dikembangkan pada penelitian yaitu media yang berupa buku digital dilengkapi dengan gambar yang menarik dan audio visual.

### **2. *Soundbook* digital**

*Soundbook* adalah buku digital yang berisi gambar dan warna yang menarik disertai dengan audio visual dan video pembelajaran yang

diakses dengan menggunakan link yan bisa dipakai kapanpun dan dimanapun.

### 3. Media Pembelajaran Digital

Menurut Iskandar et al., (2023) media adalah perantara yang dijadikan alat unruk kegiatan belajar mengajar dikelas, baik berteknologi maupun tidak. Media dipakai untuk mebatu dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Pembelajaran sendiri merupakan suatu proses untuk mencapai perubahan mental dan fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Proses belajar dan mengajar kemudian umum terjadi di dunia pendidikan, jenjang sekolah atau perguruan tinggi. dalam kegiatan tersebut pendidik juga memerlukan media belajar untuk membantu dalam mengajar. sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, jelas, inovatif, dan runtut. siswa dapat mengerti yang di sampaikan oleh guru ketika belajar di kelas.