

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan sertamembantuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuahn yang maha Esa, berakhlak mulia,sehat, berpengetahuan, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yangdemokratis dan bertanggung jawab. Berdasarkan landasan, fungsi dan tujuan tersebut, salah satu langkah strategis untuk mencapainya adalah dengan meningkatkan kamampuan guru dalam merancang pembelajaran secara tepat dan sistematis sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu berperan sebagai perancang, pelaksana, dan penilaian dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru sangat dominan, karena keberhasilan proses pembelajaran sebagian besar bergantung pada kinerjanya. Kualitas pengajaran yang diberikan oleh guru, baik secara langsung maupun tidak langsung, turut mempengaruhi mutu pembelajaran secara keseluruhan, termasuk dalam pengembangan *E-book* berbasis *model information and communication*

technology (ICT) yang sangat relevan dan dibutuhkan di era digital dan era globalisasi saat ini.

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif pada peserta didik. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengetahuan akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan sikap yang akan mendukung peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi, perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan kini didorong untuk mengadopsi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communication Technology/ICT*) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Suparman, 2018.)

Menurut Al-Osta (2021) Keterampilan memirsa merupakan respons terhadap pesatnya perkembangan teknologi, yang bertujuan untuk memudahkan masyarakat beradaptasi dengan perubahan zaman, Khususnya dalam bidang pendidikan. Dalam mata pelajaran bahasa indonesia, keterampilan menjadi salah satu kompetensi yang diakomodasi dari perkembangan teknologi tersebut. Keterampilan ini melengkapi empat keterampilan berbahasa lainnya, yaitu menyimak, membaca, berbicara dan menulis. Sejumlah negara telah lama menerapkan keterampilan memirsa dalam kurikulum pembelajaran bahasa, sebagai pengaku bahwa komunikasi

visual dan audiovisual merupakan metode yang semakin dominan digunakan dalam kehidupan global. (Zyam & Umam, 2022).

Memirsas merupakan respons dari perkembangan teknologi agar masyarakat pendidikan dapat beradaptasi dengan zaman, pemanfaatan teknologi telah mengalami pergeseran dari komunikasi berbasis pendengaran menjadi komunikasi berbasis penglihatan. Sebagai contoh ketika peserta didik menonton video, mereka tidak hanya mendengarkan audio atau efek suara, hingga ekspresi dan bahasa tubuh para aktor. Hal ini menunjukkan bahwa video merupakan bentuk teks multimodal yang menuntut perpaduan antara keterampilan menyimak dan keterampilan memirsas. Kemampuan memirsas menjadi kompetensi yang sangat penting dalam proses pembelajaran maupun dalam kegiatan komunikasi Mulyadi & Wikanengsih, (2022). Di tingkat pendidikan dasar, kemampuan memirsas sering kali masih kurang optimal.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN Banjarsari 01 yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, adanya guru yang kurang dalam melaksanakan pembelajaran utamanya pada memirsas cerpen. Halangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada memirsas a banyak ditemui. Penyebab dari halangan tersebut meliputi; 1) era digital yang berkembang pesat sehingga lebih nyaman menggunakan gawai; 2) media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa dalam memirsas ; dan 3) media pembelajaran *E-book* yang kurang inovatif. Halangan tersebut

bisa diatasi dengan pembelajaran memirsakan cerpen yang menyesuaikan era digital sekarang ini.

Pengembangan *e-book* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, tetapi juga mendukung kemampuan memirsakan cerpen karena dengan adanya pengembangan *e-book* yang di dalamnya terdapat elemen visual dan audio sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing dan dapat meningkatkan memirsakan cerpen dengan lebih baik. Selain itu, teknologi dalam *e-book* ini memungkinkan siswa mengakses informasi kapan saja dan di mana saja, sehingga mendorong belajar yang lebih fleksibel dan tidak terbatas pada waktu di kelas (Rahman 2021)

Pengembangan media *e-book* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas 5 yang memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, pengembangan ini diharapkan mampu membantu siswa dalam memirsakan cerpen, sehingga proses pembelajaran lebih aktif. Dengan demikian, memungkinkan pengintegrasian materi visual dan interaktif yang terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pembelajaran (Wijaya & Santoso, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut pengembangan *e-book* berbasis model *information and communication technology* (ICT) dalam pendidikan menjadi salah satu solusi yang relevan dalam meningkatkan kemampuan memirsakan cerpen pada siswa terutama pada kelas 5. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas *e-book* berbasis model ICT

sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan memirsas cerpen.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *e-book* berbasis model *information and communication technology* (ICT) pada kemampuan memirsas cerpen ?
2. Bagaimana kelayakan media *e-book* berbasis model *information and communication technology* (ICT) pada kemampuan memirsas cerpen ?
3. Bagaimana hasil belajar pada kemampuan memirsas cerpen kelas V SD ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan media *e-book* berbasis model *information and communication technology* (ICT) pada kemampuan memirsas cerpen ?
2. Untuk mengetahui kelayakan media *e-book* berbasis model *information and communication technology* (ICT) pada kemampuan memirsas cerpen ?
3. Untuk mengetahui hasil belajar pada kemampuan memirsas cerpen siswa kelas V ?

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian yang akan dikembangkan oleh penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis praktis yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian pengembangan media *e-book* berbasis model *information and communication technology* (ICT) pada kemampuan memirsa cerpen diharapkan dapat membantu guru meningkatkan kreativitas yang dimiliki dalam mengembangkan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang bervariasi, sehingga memudahkan pemahaman siswa serta membangkitkan semangat belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan kemampuan memirsa siswa
- 2) Memotivikasi siswa untuk membaca cerpen

b. Bagi pendidik

- 1) Membantu siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran cerpen
- 2) Membantu pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mewujudkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan

c. Bagi peneliti lain

- 1) Membantu meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi
- 2) Menguji kelayakan media *e-book* berbasis model *information and communication technology* (ICT) pada kemampuan memirsa cerpen

E. Spesifik produk

Adapun spesifikasi produk media *e-book* berbasis *information and communication technology* (ICT) sebagai berikut:

1. Media *e-book* berbasis *information and communication technology* (ICT) pada materi cerpen dirancang dengan memanfaatkan aplikasi canva dan disimpan dalam bentuk pdf, sehingga dapat dibuka melalui smartphone atau laptop tanpa memerlukan jarian atau internet.
2. Media *e-book* berbasis *information and communication technology* (ICT) merupakan media visual yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi melalui *e-book*.
3. *E-book* berbasis *information and communication technology* (ICT) menyajikan sebuah video pembelajaran berisi cerpen dalam bentuk barcode. Cara penggunaannya yaitu dengan scan bercode tersebut yang kemudian langsung terhubung dengan video pembelajaran. Cerpen yang di pilih untuk kelas 5 yaitu judul payunghujan di hari hujan.

F. Pentingnya pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *e-book* berbasis *information And Communication Tecnology* (ICT) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dalam prosem pembelajaran. Media *e-book* di kembangkan untuk meminimalisir adanya pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Adanya media pembelajaran yang bervariasi, siswa lebih tertarik dan semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Pengembangan *e-book*

berbasis *information and communication technology* (ICT) juga bertujuan untuk memberikan motivasi kepada pendidik untuk berkreasi dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan materi serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

G. Definisi Istilah

a. Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan, dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *Research and Development* (R&D) merupakan suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, menguji keefektifan produk, serta memvalidasi produk.

b. Kemampuan memirsa

Kemampuan memirsa adalah kemampuan untuk memahami, memaknai, menginterpretasi, dan merefleksikan sajian visual dan/atau audiovisual. Memirsa merupakan bagian penting dari seni bahasa dan mendukung kegiatan berbicara di depan umum. Cara mengukurnya dalam kemampuan memirsa yaitu dengan memberikan sebuah cerita dan video lalu di berikan soal mengenai isi video di dalamnya.

c. *E-book*

E-book merupakan buku dalam format elektronik atau digital yang memuat formasi, panduan, tutorial, maupun karya fisik seperti novel, sebagaimana fungsi buku pada umumnya. *E-Book* (electronic book) ini hanya bisa dibuka dan dibaca dengan menggunakan perangkat gadget

seperti komputer, tablet, dan handphone pintar. Tidak berbeda dengan buku cetak pada umumnya, *e-book* (buku digital) juga memuat tulisan dan gambar tentang berbagai topik seperti *e-book* teknologi, *e-book* sains, buku digital motivasi buku tutorial dan ada banyak topik lainnya (Fathoni & Marpanaji, 2018). Dapat di simpulkan media *e-book* adalah media pembelajaran yang memuat tulisan, gambar dan video. *E-book* yang berisikan tentang cerita yang di sesuaikan dengan kelas 5 dan di berikan video animasi di dalam *e-book* tersebut.

- d. Cerpen atau cerita pendek adalah salah satu jenis karya sastra yang berbentuk prosa fiksi. Pengertian cerpen adalah cerita yang berisi tentang suatu kisah dan tidak lebih dari 10 ribu kata. Cerpen juga biasanya disebut sebagai cerita sekali duduk, karena hanya butuh sekali duduk saja untuk menyelesaikan satu cerpen.