

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat vital dalam menjamin keberlangsungan hidup bangsa dan negara. Khususnya pendidikan di jenjang sekolah dasar, yang menjadi pondasi awal serta investasi penting bagi masa depan individu maupun masyarakat. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa inti dari pelaksanaan pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Tujuan pendidikan nasional sendiri diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, berilmu, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Dengan demikian, keberhasilan kegiatan belajar mengajar menjadi indikator penting bagi kesuksesan guru maupun lembaga pendidikan dalam mencapai tujuan tersebut. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia hingga kini masih menghadapi berbagai tantangan dan belum sepenuhnya memenuhi harapan. Pemerintah dan berbagai pihak terkait telah melakukan beragam upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, seperti peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan, peningkatan kualifikasi akademik pendidik, penyediaan buku dan sumber belajar yang memadai, hingga perbaikan sarana dan prasarana sekolah. Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22), hasil belajar merupakan konsekuensi dari proses pembelajaran yang dapat diukur melalui instrumen evaluasi, baik berupa tes tertulis, tes lisan, maupun tes praktik. Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari kualitas proses pembelajaran itu sendiri.

Dari sudut pandang guru, kegiatan mengajar akan berakhir dengan evaluasi, sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan capaian akhir dari usaha mereka dalam mengikuti proses pendidikan.

Lebih lanjut, hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup hal-hal yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kondisi fisiologis, motivasi, kecerdasan, kemampuan kognitif, minat, serta bakat. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, antara lain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan sosial yang lebih luas. Kedua faktor ini saling berkaitan dan menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Amral dan Asmar (2020:9), belajar merupakan sebuah proses berkesinambungan yang memiliki peran sangat fundamental dalam pelaksanaan pendidikan pada setiap jenjang.

Artinya, keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan tidak hanya bergantung pada kurikulum atau fasilitas yang tersedia, tetapi sangat ditentukan oleh keberhasilan proses belajar itu sendiri baik di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, peran guru sebagai fasilitator, dukungan keluarga, serta kondisi lingkungan belajar yang kondusif sangat diperlukan agar peserta didik mampu mengembangkan potensinya secara optimal.

Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia yang dirancang untuk mencapai hasil belajar terus mengalami perubahan signifikan dari waktu ke waktu. Perubahan ini disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, kemajuan teknologi, dan tuntutan globalisasi. Beberapa faktor utama yang melandasi perkembangan kurikulum agar hasil belajar optimal meliputi pendekatan berbasis kompetensi, pembelajaran berpusat pada siswa, pemanfaatan teknologi, integrasi antarbidang ilmu, asesmen berbasis proses dan hasil, kurikulum yang inklusif serta beragam, serta penguatan karakter dan keterampilan hidup. Dengan perubahan tersebut, kurikulum diharapkan semakin adaptif terhadap dinamika zaman, sehingga hasil belajar siswa lebih sesuai dengan kebutuhan masa kini.

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka (2022), mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan literasi, berpikir kritis, serta keterampilan berkomunikasi siswa. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya diajak memahami struktur dan kaidah bahasa, tetapi juga menganalisis, menafsirkan, serta menyampaikan gagasan baik secara lisan maupun tulisan. Pendekatan yang

digunakan dalam mata pelajaran ini mendorong siswa untuk lebih kreatif, kritis, serta mampu mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, teridentifikasi bahwa rendahnya keterampilan berbicara siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia disebabkan oleh beberapa permasalahan, yaitu guru masih jarang memanfaatkan media pembelajaran inovatif seperti video animasi dan lebih mengandalkan media konvensional berupa buku serta papan tulis, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga keterampilan berbicara mereka tidak berkembang secara optimal.

Selain itu, masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, dengan nilai ulangan harian sebagian besar masih di bawah standar ketuntasan minimal sebesar 70, sehingga hasil belajar belum sesuai dengan target yang diharapkan. Rincian data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. 1 data ketuntasan hasil belajar siswa pada mata mata pelajaran bahasa indonesia kelas III upt spf sd negeri 106171 gunung tinggi.

| KKM | Nilai | Jumlah Siswa Kelas | | | | Keterangan |
|-----|-----------|--------------------|-----|-------|-----|--------------|
| | | III A | % | III B | % | |
| 70 | ≥ 70 | 9 | 45 | 7 | 35 | Tuntas |
| | < 70 | 11 | 55 | 13 | 65 | Tidak Tuntas |
| | Jumlah | 20 | 100 | 20 | 100 | |

Sumber: Wali Kelas III-A dan III-B SD Negeri 106171 Gunung Tinggi

Berdasarkan tabel 1.1 diatas data ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 106171 Gunung Tinggi dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, diketahui bahwa pada kelas III-A terdapat 9 siswa (45%) yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai ≥ 70 dan 11 siswa (55%) yang belum tuntas dengan nilai < 70 dari total 20 siswa. Sementara itu, pada kelas III-B terdapat 7 siswa (35%) yang tuntas dan 13 siswa (65%) yang belum tuntas dari jumlah keseluruhan 20 siswa. Secara total dari 40 siswa, hanya 16 (40%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 24 siswa (60%) belum mencapai standar minimal yang ditetapkan.

Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia pada kelas III masih tergolong rendah, sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui strategi pembelajaran dan pemanfaatan media yang lebih variatif dan interaktif agar dapat meningkatkan ketercapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bervariasi agar proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan. Penggunaan media yang tepat akan membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan interaktif. Dengan demikian, siswa dapat lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif, serta mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Media yang dipilih juga harus sesuai dengan situasi pembelajaran serta kondisi psikologis siswa agar dapat memberikan pengaruh positif terhadap kualitas belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan berbicara, masih belum maksimal. Kondisi ini menuntut adanya solusi berupa pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian sebagai upaya perbaikan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pembelajaran belum dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran inovatif.
3. Nilai siswa masih di bawah standar ketuntasan minimal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah: “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Keterampilan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian dan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sabagai berikut :

1. Bagaimana keterampilan berbicara siswa tanpa menggunakan media video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026?
2. Bagaimana keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa tanpa menguakan media video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026?
2. Untuk mengetahui keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan

media video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026?

3. Untuk mengetahui ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video animasi pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas III Upt Spf Sd Negeri 106171 Gunung Tinggi T.P 2025/2026?

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya mengenai keterampilan berbicara. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkuat teori bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti video animasi, mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru, Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa.
- b) Bagi Siswa, Membantu siswa lebih termotivasi, aktif, dan percaya diri dalam mengembangkan keterampilan berbicara.
- c) Bagi Sekolah, Menjadi masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar.