

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Seels dan Glasgow, media interaktif animasi merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.¹

Menurut Glasgow dan Seels dalam Arsyad memaparkan media interaktif merupakan suatu teknik media penyampaian yang menjelaskan materi video rekaman dengan pengendalian komputer terhadap siswa yang bukan hanya melihat dan mendengar video dan suara. Akan tetapi, juga memberikan respon aktif dan respon itu menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan kenapa dinamakan interaktif karena media ini dibuat dengan melibatkan respon pengguna secara aktif.²

Jadi, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa di sekolah. Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat komponen keterampilan berbahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Empat komponen tersebut saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Dengan demikian dari keempat komponen tersebut, komponen membaca dan menulis harus terlebih dahulu dikuasai siswa sejak awal memasuki Sekolah Dasar (SD).³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada bulan Maret, belajar bahasa Indonesia yaitu membaca, khususnya kelas II MIN 15 Langkat sampai saat ini masih jauh dari apa yang

¹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta, PT Rajagrafindo Persada:2011), h.27

² Arsyad, (2014), *Komputer, dan Media Pembelajaran*, Bandung: REMAJA ROSDAKARYA, h. 36

³ Ahmad, A (2017). Penerapan Permainan Bahasa (Katarsis) untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Metro Pusat. *Jurnal Pendidikan Dasar* 9(2),75-83

diharapkan. Kemampuan membaca siswa masih rendah berdasarkan hasil tes akhir yang dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Dari 60 siswa kelas A dan B, yang dapat membaca dengan lancar dan intonasi yang tepat sebanyak 37 siswa. Jadi 23 siswa lainnya masih belum dapat membaca dengan lafal dan intonasi yang tepat. Menurut hasil wawancara pada guru di MIN 15 Langkat Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Bahasa Indonesia kelas 2 MIN 15 Langkat adalah 68 maka masih banyak siswa yang belum mencapai angka ketuntasan tersebut.

Dengan pengamatan yang dilakukan di kelas 2, dapat diketahui bahwa kesulitan siswa dalam aspek membaca, karena siswa mengalami hambatan dalam membaca tulisan yang diberikan oleh para guru. Hal ini disebabkan masih minimnya pendekatan pembelajaran media animasi interaktif oleh para guru, akibatnya minat siswa kelas II MIN 15 Langkat dalam belajar dan membaca masih kurang.

Pendekatan pembelajaran menggunakan media animasi oleh guru akan sangat membantu siswa dalam membaca dan memahami gambar atau animasi yang ditampilkan agar dapat meningkatkan nilai belajar membaca para siswa. Oleh karena itu, guru harus benar-benar dapat membina siswa yang belum dapat membaca dengan lancar, dengan huruf yang benar dan intonasi yang tepat.

Dari pendapat tersebut, maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Membaca Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD di MIN 15 Langkat”.

B. Identifikasi Masalah

Menurut hasil yang peneliti dapatkan dari beberapa faktor mempengaruhi masih rendahnya hasil belajar membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu :

1. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran membaca sewaktu di kelas, dari proses belajar sejak awal sampai akhir belajar dilaksanakan.
2. Kurang efektif dan menarik media pembelajaran konvensional yang dipakai para guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
3. Pentingnya media yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian dapat menuju kearah yang jelas dan mendapatkan hasil yang diharapkan, maka disini peneliti melakukan pembatasan masalah. Maka batasan masalah didalam penelitian ini hanya mencakup : “Penggunaan media Interaktif Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II MIN 15 Langkat”.

D. Rumusan Masalah

Menurutdari uraian latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana penerapan media interaktif animasi terhadap hasil belajar membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 15 Langkat?
2. Apakah ada pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II MIN 15 Langkat?

E. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah diatas, ada beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti, yakni :

1. Untukmengetahuibagaimana penerapan darimedia interaktif animasi terhadap hasil belajar membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IIMIN 15 Langkat.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari media interaktif animasi terhadap hasil belajar membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II MIN 15 Langkat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagi ilmu pendidikan

Hasil dari penelitian diharapkan mampu memberikan sumbangan untuk pertumbuhan ilmu pendidikan terkhusus untuk media animasi yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara metode yang aktif dan imajinatif dengan menggunakan media animasi.
 - b. Menaikkan minat peserta didik saat membaca pada pelajaran Bahasa Indonesia
 - c. Meningkatkan kemampuan motorik melalui bantuan media animasi.

3. Bagi guru
 - a. Menaikkan mutu kualitas belajar mengajar.
 - b. Menaikkan kreatifitas para guru pada saat mengajar.
 - c. Menjadi referensi dalam implementasi penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran sedang berlangsung.

