

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik anak sejak anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar hingga pendidikan menengah. Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Berdasarkan UU Nomor 14 Tahun 2005, guru diharapkan memiliki kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi pedagogik, dan kompetensi professional. Keempat kompetensi tersebut, merupakan kunci keberhasilan dalam menyelenggarakan Pendidikan (Khaira Et Al, 2020:3).

Hal ini tentu menjadi tantangan berat bagi para guru karena profesi guru bukanlah pekerjaan yang sederhana. Guru merupakan ujung tombak dalam Pendidikan. Kualitas tidaknya pendidikan sangat bergantung pada kualitas guru. Guru menjadi faktor penentu dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Hal serupa diungkapkan oleh Susanto (2020:17) yakni peran guru sangatlah penting. Guru juga bagian dari sumber belajar siswa dalam penguatan materi pembelajaran dengan baik atau tidak melalui penguasaan strategi pembelajaran yang tepat. Itu sebabnya guru harus berperan benar-benar sebagai sumber belajar yang secara nyata pada anak-anak didiknya.

Salah satu tugas utama Guru SD adalah mengajar semua mata pelajaran salah satunya adalah Bahasa Indonesia. Kemampuan berbahasa merupakan fondasi literasi. Semua bidang ilmu terutama pelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan kemampuan literasi. Literasi menjadi kemampuan yang sangat penting dalam bekerja sepanjang hayat. Kemampuan literasi dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Salah satu prestasi belajar siswa dapat diukur adalah melalui hasil belajar. Menurut Rusmono (2017:9) hasil belajar dapat terjadi pada perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Katolik 17 Santo Tarsisius Karombasan Kota Manado ditemukan bahwa dalam pembelajaran guru masih menggunakan panduan buku atau buku cetak yang sudah disediakan oleh sekolah. Guru kurang berinovasi dalam menggunakan berbagai model pembelajaran. Cara mengajar guru selalu monoton atau mengajar dengan metode ceramah. Konsekuensinya siswa lebih merasa bosan dalam memperhatikan pembelajaran. Guru kurang menggunakan metode pembelajaran yang cocok dan menarik minat belajar siswa-siswi. Hasil Belajar Bahasa Indonesia di kelas III SD Katolik Santo Tarsisius Karombasan menunjukkan bahwa dari 22 siswa terdapat 7 siswa tuntas dan 15 siswa tidak tuntas dalam ujian pretest Bahasa Indonesia. Selain hasil pretest, ditemukan juga bahwa masih banyak siswa kelas III yang belum lancar

membaca dan menyimak sebuah cerita atau menemukan ide pokok dari sebuah cerita singkat.

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu ada solusi untuk mengatasi hasil belajar siswa melalui penggunaan aplikasi *kinemaster*. *Kinemaster* merupakan aplikasi pengeditan video berfitur lengkap yang dapat dilakukan melalui komputer, laptop, dan *handphone*. Aplikasi *kinemaster* digunakan mengedit video, audio, gambar, teks, dan efek yang dilengkapi dengan macam-macam fitur. Maka proses pembelajaran menggunakan aplikasi *kinemaster* diharapkan memberikan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan. Aplikasi *kinemaster* juga menghadirkan tampilan yang cukup sederhana, namun menyimpang fitur yang cukup kompleks. Kondisi tersebut akan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Menurut Risah (2020:154-52) “*Kinemaster* memiliki *Multitrack Timeline* untuk mendukung seluruh komponen audio dalam melakukan *editing* video penting untuk melakukan persiapan yang matang agar *editing* video berjalan dengan dengan efektif dan efisien”. Hal yang serupa diungkapkan oleh Adnyana, dkk (2020:54) mendefinisikan “*kinemaster* merupakan salah satu aplikasi pengeditan video yang sangat lengkap dan mudah digunakan. *Kinemaster* dapat dioperasikan pada sistem operasi android dan IOS, serta tersedia dalam berbagai Bahasa”. Itu sebabnya keunggulan lain dari aplikasi ini adalah ketersediaan fitur yang bisa merekam, memberi gambar, animasi, transisi, teks, perekam suara, bahkan memberi efek suara. Hal serupa diungkapkan oleh Indriani & Pangaribuan (2020:11) Aplikasi ini juga tidak memberatkan pengimplanan dan kinerja *smartphone* karena hanya berukuran 66 *megabyte*. Selain itu aplikasi ini

menyediakan berbagai jenis hamparan, efek transisi, animasi, latar belakang, font tambahan, musik, bahkan memungkinkan pengguna untuk mengganti latar belakang (*Chroma Key*) agar tampilan video yang dihasilkan lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka judul penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia melalui Penggunaan Aplikasi *Kinemaster* pada siswa Kelas III SD Katolik 17 Santo Tarsisius Karombasan Kota Manado.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan aplikasi *kinemaster* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SD Katolik 17 Santo Tarsisius Karombasan Kota Manado?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penggunaan aplikasi *kinemaster* pada siswa kelas III SD Katolik 17 Santo Tarsisius Karombasan Kota Manado.

D. Manfaat Penelitian

Melaksanakan penelitian mempunyai ada beberapa manfaat tidak hanya manfaat bagi mahasiswa saja melainkan memberikan manfaat bagi siswa-siswi yang tempat penulis meneliti, antara lain sebagai berikut;

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil belajar Bahasa Indonesia melalui penggunaan aplikasi *Kinemaster* dapat meningkat terhadap siswa kelas III SD Katolik 17 St. Tarsisius Karombasan Kota Manado.

- b. Siswa secara mandiri dalam memahami dalam proses pelajaran Bahasa Indonesia dengan lebih percaya diri, disiplin, dan lebih bertanggung jawab.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Siswa, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia melalui aplikasi *kinemaster*. Diharapkan penelitian ini memberikan semangat dan motivasi bagi anak-anak dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
- b. Bagi guru, memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada guru dalam menggunakan aplikasi *Kinemaster* dalam pembelajaran khususnya pada siswa kelas III SD Katolik 17 St. Tarsisius Karombasan Kota Manado.
- c. Bagi sekolah, mendorong para guru untuk lebih aktif menggunakan berbagai media dan aplikasi pembelajaran yang menarik di kelas.