

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era yang serba digital ini, membuat segala sesuatu menjadi lebih cepat dengan kekuatan teknologi internet yang semakin maju pada abad ini, seperti yang dikatakan oleh (Marista et al., 2021, hal. 92) yang menyebutkan bahwa kemajuan teknologi ini merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan, dikarenakan kemajuan teknologi ini telah berjalan sesuai dengan ilmu pengetahuan yang dimana teknologi ini dapat membantu manusia untuk mendapatkan perubahan yang dapat membantu kegiatan sehari-hari termasuk juga pada dunia pendidikan. Seperti yang dikatakan oleh (Sudarmono et al., 2020, hal. 1) yang mengatakan bahwa pendidikan merupakan komponen penting bangsa dan pembangunan nasional, karena merupakan batu loncatan untuk meningkatkan kualitas hidup umat manusia sehingga masyarakat dapat memperoleh kompetensi gaya hidup berbangsa yang semakin canggih dan maju.

Pada dunia pendidikan teknologi juga berperan penting untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan hadirnya teknik TPACK yang dapat diterapkan oleh seorang guru ketika sedang mengajar. Sama dengan yang disampaikan oleh (Oktaviana & Yudha, 2022, hal. 59) yang mengatakan bahwa TPACK juga merupakan alat baru bagi guru untuk membantu mereka menerapkan pengetahuan teknologi, pengetahuan konten dan pedagogi di kelas. Hal ini dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif, meningkatkan lingkungan belajar, dan yang terpenting, dapat membantu guru mengintegrasikan teknologi dengan

cara yang tepat, yang dimana TPACK ini sangat penting untuk mengembangkan kemampuan guru pada abad ini.

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) merupakan gabungan dari tiga unsur penting dalam pendidikan yaitu: teknologi (*technological knowlede*) yang dapat digunakan untuk memudahkan pemahaman materi pembelajaran, pedagogi (*pedagogical knowledge*) yang mencakup seluruh metode dan model pengajaran yang akan digunakan, dan konten (*content knowledge*) yang terdiri dari materi pembelajaran (Agustina et al., 2023, hal. 9290). Maka dari itu penggunaan model TPACK ialah guru menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih interaktif dalam belajar.

Selain adanya perkembangan dari teknologi, kurikulum juga mengalami perubahan, yang sebelumnya kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Menurut pendapat (Anggraini et al., 2022, hal. 293) Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Pada Sekolah Dasar, pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dan komunikasi siswa. Bahasa adalah alat komunikasi (Ali, 2020, hal. 35). Sebagai warga Negara Indonesia, bahasa Indonesia merupakan ilmu dasar yang dapat berperan penting

dalam melakukan komunikasi. Setiap Provinsi yang ada di Indonesia memiliki bahasa daerah yang berbeda-beda, dengan adanya bahasa Indonesia dapat memudahkan komunikasi meskipun memiliki bahasa daerah yang berbeda. Seperti yang dikatakan oleh (Febrianti & Pulungan, 2021, hal. 44) di wilayah Indonesia, bahasa Indonesia mempunyai arti dan nilai penting bagi masyarakat Indonesia. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia mempunyai sejarah yang panjang, maka dari itu bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi, identifikasi, kerja sama, dan kolaborasi. Akan tetapi penggunaan media ajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada pembelajaran bahasa Indonesia masih terbilang jarang, hanya saja media yang paling sering digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia ini ialah buku.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan ialah pengembangan media pembelajaran berbasis digital, sebagai salah satu contohnya ialah media *Big Book* digital. Media pembelajaran mengacu pada segala jenis penyajian informasi atau sarana penyampaian yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori pendidikan. Hal ini dapat digunakan untuk mendukung tujuan pendidikan dengan membimbing pembelajaran siswa, mengevaluasi pekerjaan mereka, dan memperoleh wawasan tentang pemikiran, perasaan, dan persepsi mereka. (Alpusari et al., 2021, hal. 87) berpendapat bahwa *Big Book*, juga dikenal sebagai Buku Besar yang merupakan buku berisi ilustrasi besar, tulisan, dan volume. *Big Book* harus digunakan untuk membantu semua siswa di sekolah untuk mengembangkan keterampilan menulis. Menurut (Hendra, et al., 2023, hal. 2) Media ajar berbasis digital ini ialah gabungan antara mata pelajaran dan teknologi

yang pada umumnya untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan membantu siswa dalam mencari informasi melalui perangkat digital dengan waktu yang fleksibel.

Media *Big Book* digital ini dapat diakses kapan saja, yang dimana media *Big Book* yang berisikan cerita rakyat khas Palembang dengan judul “Asal Usul Pulau Kemaro” ini dapat diakses melalui perangkat digital seperti handphone, laptop dan komputer. Maka dari itu peneliti ingin memberikan media *Big Book* digital kepada siswa yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Dari hal tersebut diharapkan media *Big Book* ini mampu meningkatkan kemampuan literasi menulis cerita rakyat kelas V SD Negeri 102 Palembang, serta siswa memahami nilai-nilai baik yang terkandung dalam cerita rakyat.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri 102 Palembang, peneliti mendapatkan permasalahan pada proses pembelajaran ialah belum tersedianya media ajar yang relevan untuk meningkatkan kemampuan literasi menulis siswa. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan. Kegiatan belajar dan mengajar juga menjadi kurang interaktif karena tidak adanya media yang dapat menjadi pendukung antusias peserta didik dalam belajar, yang dimana peserta didik lebih semangat dan senang apabila belajar dengan menggunakan media ajar. Untuk itu, peneliti menggunakan model TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) untuk menghasilkan media *Big Book* digital yang memiliki nilai pedagogi dan konten (materi ajar) yang valid praktis dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Zainuddin et al., 2022, hal. 776) dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* dengan Model TPACK dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Menulis Anak SD” yang mendapatkan hasil yang memuaskan, penelitian ini juga menyarankan bahwa jika pengembangan *Big Book* dengan model TPACK divalidasi maka hasilnya menunjukkan bahwa media dan ahli siswa masing-masing memiliki 92% dan 92%. Dengan demikian penggunaan model *Big Book* TPACK dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis cerita. Kinerja siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran TPACK model *Big Book* kemungkinan meningkat dari 42% menjadi 92%.meningkat kemampuan menulisnya dari 42% menjadi 92%.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hartati et al., hal. 2103) dengan judul “Pengembangan Media *Big Book* Berbasis Cerita Rakyat Lombok Batu Golog Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV di SDN Kumbak”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *Big Book* berbasis cerita rakyat Lombok Batu Golog ini tergolong sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terkat nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat Lombok Batu Golog.

Dari hasil nyata yang telah dilakukan para peneliti diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengembangkan media *Big Book* di SD Negeri 102 Palembang dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *BIG BOOK* DENGAN**

**MODEL TPACK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI
MENULIS CERITA RAKYAT KELAS V SD NEGERI 102 PALEMBANG”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun identifikasi masalahnya ialah:

- a. Belum tersedianya media ajar yang relevan dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi dan menulis siswa.
- b. Masih rendahnya kemampuan siswa dalam memahami isi cerita.
- c. Siswa membutuhkan media yang dapat menjadi pendukung antusias dalam kegiatan belajar

1.3 Pembatasan Masalah

Pada identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti akan membatasi penelitian pada pengembangan media *Big Book* dengan model TPACK, penelitian ini yaitu membuat produk *Big Book* dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang berisikan cerita rakyat khas Palembang berjudul “Asal Usul Pulau Kemaro” sebagai bahan bacaan yang memiliki nilai-nilai positif bagi siswa untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif, kemudian akan di upload ke *heyzine* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja untuk siswa tepatnya pada kelas VB SD Negeri 102 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, terdapat pula rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini, yakni sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara mengembangkan media *Big Book* dengan model TPACK berbasis cerita rakyat untuk siswa kelas V yang valid?
- b. Bagaimana cara mengembangkan media *Big Book* dengan model TPACK berbasis cerita rakyat untuk siswa kelas V yang praktis?

- c. Bagaimana cara mengembangkan media *Big Book* dengan model TPACK berbasis cerita rakyat untuk siswa kelas V yang efektif?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian diatas, maka dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Big Book* dengan model TPACK dengan materi cerita rakyat khas Palembang yang valid, praktis, dan efektif serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi dan memahami isi cerita rakyat.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Terdapat pula kegunaan hasil penelitian yang didapatkan dari penelitian pengembangan media *Big Book* dengan menggunakan metode TPACK untuk meningkatkan keterampilan literasi dan menulis siswa kelas V sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan yang berguna untuk pendidikan. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi atau sumber ilmu pengetahuan tentang pengembangan media *Big Book* dengan metode TPACK untuk memotivasi siswa untuk meningkatkan keterampilan literasi menulis cerita rakyat peserta didik.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini ialah manfaat yang dapat berguna untuk memecahkan masalah praktis. Biasanya manfaat praktis ini akan sangat bermanfaat untuk guru, sekolah, siswa, dan juga sangat bermanfaat untuk peneliti. Berikut manfaat praktis dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dengan adanya media *Big Book* ini dapat memudahkan guru dalam menjelaskan pembelajaran yang dapat menjadikan guru tersebut menjadi lebih profesional dalam menyampaikan isi cerita rakyat kepada peserta didik dengan menggunakan media *Big Book* ini.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya produk ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar, serta diharapkan siswa kelas V lebih mudah memahami, menguasai cerita rakyat dan dapat menerapkan nilai-nilai positif cerita rakyat pada media *Big Book* kedalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Sekolah Dasar

Membantu dalam memperlancar proses belajar mengajar, menemukan solusi serta dapat memberikan referensi yang baik untuk meningkatkan cara mengajar para guru dan juga dapat memotivasi guru untuk mengembangkan media *Big Book* agar siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan menambah pengalaman mengenai pengembangan media *Big Book* dan dapat dijadikan sebagai sumber referensi yang relevan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan yang diharapkan oleh peneliti dalam pengembangan ini berupa *Big Book* yang dibuat dengan aplikasi *Canva*. Berikut spesifikasi produk *Big Book* yang dikembangkan sebagai berikut:

- a. Dalam pembuatan media *Big Book* menggunakan aplikasi *Canva* untuk mendesain konsep yang menarik pada media *Big Book*.
- b. Ukuran media *Big Book* ini menggunakan kertas A3+ *landscape* dengan lebar 484 mm dan tinggi 329 mm.
- c. *Font* dan ukuran yang digunakan dalam media *Big Book* berbeda-beda, untuk bagian sampul menggunakan *font hatter* dengan ukuran 165 dan 118.
- d. Pada bagian isi media *Big Book*, menggunakan *font Glacial Indifference* dengan ukuran 49,3 agar mudah dibaca oleh siswa.
- e. Media *Big Book* ini, memiliki 30 halaman termasuk sampul bagian depan, isi cerita dan sampul bagian belakang.
- f. Gambar yang pada media *Big Book* ini dibuat dengan berbantuan gambar AI dan aplikasi yang ada di *Canva* agar menghasilkan gambar AI yang menarik dan nyata.
- g. Setelah selesai di desain, ubah menjadi format pdf untuk diupload ke website *heyzine*.
- h. Media *Big Book* yang telah dibuat berbentuk digital dapat diakses melalui website <https://heyzine.com/>
- i. Setelah selesai, salin link atau ubah link menjadi kode QR untuk dibagikan ke peserta didik untuk dibuka kembali.
- j. Tampilan *Big Book* dibuat semenarik mungkin, guna mendorong siswa untuk belajar dan membuat siswa memahami cerita yang disampaikan.
- k. *Big Book* di desain dengan adanya gambar-gambar berwarna dan menarik sesuai dengan isi cerita.
- l. Sasaran media *Big Book* ini ialah siswa kelas V SD Negeri 102 Palembang.