

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai upaya secara sadar untuk mewariskan budaya dari generasi sebelumnya kegenerasi selanjutnya. Pendidikan dilakukan dengan lingkungan belajar serta kegiatan pembelajaran supaya peserta didik aktif meningkatkan kemampuan dirinya untuk memiliki kemampuan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, dan kemampuan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat. Secara sederhana dan umum pengertian pendidikan adalah upaya manusia untuk menumbuhkan dan meningkatkan kemampuan-kemampuan jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai sosial dan budaya (Rahman et al., 2022).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Balai Pustaka menyebutkan, bahwa kata “Pendidikan” berasal dari akar kata “Didik” yang berarti memelihara dan memberi latihan (mengajar, menuntun, membimbing) mengenai budi pekerti dan kecerdasan berfikir, adapun pendidikan memiliki arti yaitu proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan menjadikan seseorang menjadi lebih dewasa melalui usaha pengajaran, pelatihan, proses pendidikan, metode, dan tindakan mendidik.

Pada proses pendidikan di sekolah, proses pembelajaran merupakan hal yang utama. Dalam proses pembelajaran guru perlu menguasai beberapa

alternatif supaya siswa dapat belajar dengan baik. Salah satunya penguasaan penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

Pendidikan di bidang ilmu dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat cepat, sehingga menuntut memanfaatkan teknologi untuk membenahi pembelajaran yang bermutu demi berhasilnya tujuan pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran harus disepadankan dengan penyampaian materi pembelajaran yang dipersiapkan oleh pendidik baik itu guru ataupun dosen. Selain memanfaatkan buku teks dalam proses belajar mengajar, tenaga pengajar juga dituntut untuk menguasai media pembelajaran. Tetapi pada umumnya sekolah belum bisa menghadirkan media pembelajaran alternatif selain buku, modul, dan majalah. Pendidikan abad 21 mengharuskan pendidik menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman (Pratiwi. E et al., 2023).

Pendidikan sekolah dasar adalah suatu kegiatan pendidikan yang diperoleh seseorang, yang dilaksanakan secara teratur, sistematis, dan terarah. Dilaksanakan oleh sebuah lembaga pendidikan, lembaga ini menyelenggarakan program pendidikan enam tahun untuk anak-anak berusia antara 6–12 tahun, dari kelas satu hingga kelas enam (Evi, 2020). Peserta didik diajarkan berbagai mata pelajaran dasar, seperti matematika, ilmu pengetahuan alam (IPA), ilmu pengetahuan sosial (IPS), pendidikan pancasila, dan khususnya bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya adalah mengajarkan siswa kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan

dan fungsinya. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku baik lisan maupun tulisan, menikmati dan merasa bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa kesatuan dan bahasa resmi, memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan yang berbeda (Ali, 2020).

Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang mampu disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum ada (David, 2020).

Pada proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan faktor penting untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti medium, yang secara harfiah berarti perantara atau penyampai suatu pesan. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan optimal. Saat ini proses pembelajaran tidak hanya terfokus pada buku dan papan tulis saja, namun banyak juga media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru (Fadilah et al., 2023).

Salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran untuk

membangkitkan minat belajar peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti membahas media digital *storytelling* untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Menurut (Mutiatun, 2021), *storytelling* merupakan frase yang terdiri dari dua kata, yaitu *story* (cerita) dan *telling* (penceritaan). Sederhananya yang dimaksud dengan *storytelling* adalah kegiatan menceritakan cerita. Adapun media digital dalam pembelajaran merupakan pengantar pesan berupa materi pelajaran yang dirancang, dibuat, didistribusikan oleh guru, dan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan perangkat elektronik digital (Fauzan & Fara, 2020).

Digital *storytelling* merupakan media berupa video pendek berdurasi 3 hingga 15 menit yang memadukan gambar, suara, dan musik, untuk menyampaikan informasi. Penyampaian informasi dapat berupa cerita, pesan, atau materi pembelajaran (Yuliana & Putri, 2021). Pada penelitian ini peneliti mengambil pelajaran bahasa Indonesia pada bab 6 materi kalimat efektif semester II kelas IV SD.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 158 Palembang pada bulan November 2024 peneliti menemukan permasalahan seperti kurangnya minat belajar siswa karena penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal atau kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru saat dikelas. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran digital *storytelling* belum pernah digunakan pada SD tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas peneliti mengembangkan media digital *storytelling* sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, serta diharapkan

mampu membangkitkan minat belajar peserta didik karena penggunaan media pembelajaran yang lebih maksimal.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Nurul Annisa et al., 2024) pernah melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Digital *Storytelling* Pada Pembelajaran IPS SD untuk Membangkitkan Minat Belajar Generasi Milenial”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital *storytelling* pada materi uang yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli materi masing-masing sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli Bahasa sebesar 78,66% dengan kategori layak, dan ahli media sebesar 93% dengan kategori sangat layak atau valid. Berdasarkan hasil perolehan dapat disimpulkan bahwa media digital *storytelling* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Hendiyani, 2024) melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Animasi berbasis *Storytelling* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Proklamasi pada Siswa Kelas V”. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata ahli media 91,4% dengan kategori “sangat layak”, skor rata-rata ahli materi sebesar 82% kategori “sangat layak”, validasi sekolah 86% kategori “sangat layak”, respon peserta didik “sangat positif” dengan rata-rata skor yang diperoleh >80%, dan produk yang dihasilkan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi proklamasi. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat kembali disimpulkan bahwa media digital *storytelling* dapat dikategorikan layak untuk

digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan akan didesain dengan beberapa aplikasi yakni aplikasi Leonardo.Ai, Runway dan digabungkan dengan aplikasi Capcut. Selanjutnya produk yang diuji cobakan dengan pertimbangan hasil observasi diketahui bahwa SDN 158 Palembang sudah mempunyai fasilitas yang mendukung proses pembelajaran dan juga untuk menguji produk yang belum pernah digunakan sekolah dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian, dengan judul **“Pengembangan Media Digital *Storytelling* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 158 Palembang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Belum adanya media pembelajaran berupa digital *storytelling* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
- b. Perlu adanya inovasi dalam media pembelajaran agar dapat menumbuhkan minat serta semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka penulis memberi batasan masalah yang akan diteliti, yakni :

- a. Produk yang dikembangkan hanya berupa media digital *storytelling*.
- b. Materi pelajaran yang digunakan yaitu buku paket kelas IV penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan mata pelajaran bahasa Indonesia semester genap menggunakan cerita “Raja Ampat” pada materi kalimat efektif.
- c. Pengembangan dibatasi oleh validasi.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah kevalidan media digital *storytelling* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD?
- b. Bagaimanakah kepraktisan media digital *storytelling* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD?
- c. Bagaimanakah keefektifan media digital *storytelling* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengetahui kevalidan media digital *storytelling* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD.

- b. Mengetahui kepraktisan media digital *storytelling* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD.
- c. Mengetahui keefektifan media digital *storytelling* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi serta menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media digital *storytelling* dalam pembelajaran, khususnya bagi mahasiswa dan terutama bagi guru Sekolah Dasar.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman yang baru pada peserta didik, serta dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia SDN 158 Palembang.

2) Bagi Guru

Dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, dan dapat memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan supaya pembelajaran lebih menyenangkan.

3) Bagi Peneliti

Peneliti mendapat tambahan ilmu serta pengetahuan dalam mengembangkan media digital *storytelling* menjadi media pembelajaran yang menarik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

- a. Produk merupakan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran dengan resolusi 1080p.
- b. Video didesain menggunakan aplikasi *Leonardo.Ai* versi 2.9, *Runway* gen 2, dan digabungkan dengan aplikasi *Capcut* versi 5.3.0 yang dapat diakses menggunakan laptop/*computer* serta *handphone*.
- c. Video berisi gabungan animasi karakter dan latar suasana (*full colour*) yang diiringi *backsound* beserta *voice over* dan *subtitle*.
- d. Pada aplikasi *Leonardo.Ai* versi 2.9 terdapat menu *image creation* yang dapat digunakan dalam membuat gambar dari teks ilustrasi.
- e. Pada aplikasi *Runway* gen 2 terdapat menu *generative* video yang dapat digunakan untuk mengubah gambar menjadi animasi.
- f. Pada aplikasi *Capcut* versi 5.3.0 terdapat menu *create project* yang dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa animasi gambar serta memberikan *backsound* cerita beserta *subtitle*.
- g. Produk disimpan dalam bentuk video dengan format MP4 yang dapat digunakan pada laptop/*computer* serta *handphone*.

- h. Materi yang terdapat pada produk yaitu cerita “Raja Ampat” yang diambil dari buku buku paket kelas IV penerbit Pusat Kurikulum dan Perbukuan mata pelajaran bahasa Indonesia semester genap.