

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan ujung tombak dalam hal membangun kemajuan suatu bangsa. Menurut Rosidi (dalam Abadi, 2019) Ki Hajar Dewantara memandang pendidikan sebagai memanusiakan manusia yang berarti; pertama, pendidikan senantiasa berorientasi pada moralitas, yaitu pembentukan kepribadian. Kedua, berurusan dengan budaya, yaitu untuk membangun peradaban. Dari pertemuan sinergi keduanya adalah pendidikan menciptakan pribadi dan masyarakat yang bermartabat, yakni berani, kreatif, kritis, jujur dan terbuka.

Dalam UU RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003). Dari kedua sudut pandang tersebut dapat dipahami bahwa pendidikan mempunyai pengertian yang berbeda, akan tetapi memiliki tujuan yang sama, yaitu agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dan menjadi seorang manusia yang utuh serta memiliki karakteristik mulia selaras dengan kebutuhan berbangsa.

Pemerintah juga mengatur masalah pendidikan didalam Pembukaan UUD 1945 alinea keempat, disebutkan bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa (Lubis dkk, 2019), yang berarti bahwa pemerintah telah memfasilitasi untuk seluruh warganya agar mendapatkan pendidikan yang layak demi kemajuan masa depan bangsa Indonesia.

Untuk membangun kemajuan masa depan bangsa dalam suatu Negara harus melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Maka dari itu diperlukanlah kerjasama dari berbagai bidang agar tujuan tersebut dapat tercapai.

Dengan cara memperoleh pendidikan yang paling dasar pada pendidikan di sekolah dasar (SD), disertai guru sebagai pendidik yang dituntut untuk membuat situasi belajar-mengajar menjadi menarik, terlebih lagi seperti saat ini dengan adanya pandemi Covid-19 sehingga pembelajaranpun harus dilakukan secara jarak jauh (PJJ) atau secara daring.

Sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013, guru dituntut untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kreatif-inovatif dengan alat bantu pembelajaran yakni media pembelajaran yang tepat dan efektif. Dalam hal ini, guru sebagai pendidik harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, maupun perkembangan teknologi informasi.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar sangatlah penting, salah satunya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan/minat, meningkatkan motivasi atau rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan memberikan pengaruh psikologis yang baik terhadap siswa. Selain itu media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data, dan mendapatkan informasi sehingga mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD) dengan tujuan agar para siswa terampil berbahasa baik secara lisan maupun tulisan. Selain itu Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena Bahasa memiliki fungsi utama yaitu sebagai alat komunikasi. Menurut Abidin (2015), terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dimiliki oleh peserta didik, yaitu keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan menyimak. Dengan mengembangkan keterampilan tersebut siswa akan mampu memiliki kecakapan berbahasa. Namun sayangnya keterampilan berbahasa santun pada anak disaat pandemik ini semakin berkurang, keluarga sebagai kontrol sosial tidak menjalankan perannya dengan baik. Orang tua, lebih sibuk bekerja sehingga tidak memiliki banyak waktu untuk melakukan pengawasan dan mengajarkan perilaku dan etika yang baik dalam kehidupan

sehari-hari. Pada akhirnya keluarga melimpahkan tanggung jawab tersebut ke sekolah, terutama ke guru wali kelasnya sendiri. Sehingga, guru harus memutar otak untuk memperkuat keterampilan berbahasanya yaitu dengan membuat media pembelajaran yang bervariasi demi memotivasi siswa untuk berbahasa lebih santun dan beretika. Puji (2008) menyatakan bahwa motivasi belajar berbahasa dapat dibantu dengan cara menggunakan media yang menarik minat siswa, seperti foto, buku, majalah, surat, poster, bagan dan media audiovisual. Media tersebut dapat menambah koleksi kata dan ungkapan yang akan digunakan oleh siswa di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru kelas II pada salah satu SD di kecamatan Nagreg bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih terpaku pada buku tematik dan kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik. Kalaupun ada, kebanyakan guru disana kurang memanfaatkannya dikarenakan terhambat oleh usia, serta kurangnya ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran digital sehingga pembelajaranpun menjadi monoton. Selama ini guru hanya menerapkan metode tanya-jawab dan ceramah saja, padahal materi ungkapan kata santun bisa saja disampaikan dengan menggunakan media yang lebih menarik seperti film pendek animasi agar dapat menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman siswa.

Melihat kondisi tersebut, peneliti bermaksud untuk mendesain dan menciptakan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia materi ungkapan kata santun khususnya pada bagian ungkapan kata santun dalam bentuk media *Digital Storytelling*. Maka judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Media Digital Storytelling Pada Materi Ungkapan Kata Santun (Maaf, Tolong, & Terima Kasih)”**.

Beberapa ahli juga pernah melakukan penelitian yang serupa namun dalam konteks yang berbeda yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Mahardika Abdi Prawira Tanjung (2013) mengenai “Analisis Pengaruh *Digital Storytelling* Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Dipenogoro Sebagai Media Edukasi Sejarah” dengan hasil *Digital Storytelling* memberikan dampak peningkatan pembelajaran sejarah sesuai dengan makna cerita yang diharapkan. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Pipit Varaningtiyas (2015) mengenai

“Pengembangan media *digital story telling* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa” menghasilkan media pembelajaran berupa *Digital Storytelling* dengan hasil media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Lalu berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ida Cholifah Nurcipto (2012) mengenai “Pengaruh penerapan metode *Digital Storytelling* pada mata pelajaran bahasa Inggris materi “*my grandfather is a doctor*” untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTS Negeri III Surabaya” dengan hasil terdapat kenaikan hasil belajar yang signifikan, dibandingkan dengan kelas kontrol (VII C) yang menggunakan metode berkelompok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan metode *Digital Storytelling* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berpengaruh pada proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Vachry Ardi Nugratama Jaya (2016) “Pengembangan multimedia *Digital Storytelling* sebagai sarana penunjang proses pembelajaran pada tema makananku sehat dan bergizi di SD” menghasilkan media pembelajaran *Digital Storytelling* dengan hasil layak digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang permasalahan di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

- a. Kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran berbasis digital.
- b. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis digital.
- c. Kurangnya pengembangan media pembelajaran digital yang menunjang pemahaman anak.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan di atas, berikut rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya:

- a. Bagaimana bentuk rancangan Media *Digital Storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan?
- b. Bagaimana tahapan pengembangan Media *Digital Storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II Sekolah Dasar?

- c. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap Media *Digital Storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah “mengembangkan Media *Digital Storytelling* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II di Sekolah Dasar”. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu:

- a. Menghasilkan bentuk rancangan Media *Digital Storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II Sekolah Dasar.
- b. Menjelaskan tahapan-tahapan pengembangan Media *Digital Storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan.
- c. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap Media *Digital Storytelling* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II Sekolah Dasar yang dikembangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan Media *Digital Storytelling* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diharapkan memberi manfaat yang disesifikasikan menjadi dua bagian, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut.

- a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti atas apa yang sedang diteliti serta diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan Media *Digital Storytelling* pada pembelajaran di Sekolah Dasar.

- b. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak tertentu, diantaranya sebagai berikut.

- 1) Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menambah variasi Media Pembelajaran Digital yang menarik khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam materi menguraikan pesan dalam ungkapan kata santun.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang Media Pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat digunakan untuk mengajar di kelas serta dapat menjadi referensi dalam mengembangkan Media Pembelajaran Digital pada pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga kemampuannya juga ikut meningkat.

4) Bagi Peneliti

Sebagai kajian dalam pengembangan Media Digital sehingga mempunyai kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.6 Spesifikasi Produk

Penelitian ini memiliki spesifikasi produk yang akan dihasilkan, yaitu:

- a. Produk yang dihasilkan berupa video/film dengan durasi pendek 3-5 menit menggunakan gambar-gambar, musik, dan rekaman narasi cerita (yang dibacakan oleh narator).
- b. Materi Bahasa Indonesia yang akan di angkat dalam ungkapan kata santun film pendek ini adalah materi kelas II KD 3.6 dan 4.6 yaitu menyampaikan ungkapan-ungkapan santun (menggunakan kata “maaf”, “tolong”, dan “terima kasih”) untuk hidup rukun dalam kemajemukan.
- c. Film pendek ini di simpan dalam bentuk *software* berbentuk video.
- d. Tahap pembuatan meliputi menggabungkan beberapa gambar, audio, dan narasi cerita memakai aplikasi Canva.
- e. Gambar dalam film pendek tidak murni hasil penggambaran manual, melainkan beberapa ada yang bersumber dari *Google Images*.

1.7 Struktur Organisasi Skripsi

Representasi mengenai keseluruhan isi skripsi beserta pembahasannya dipaparkan dalam sistematika sebagai berikut; (1) bab I pendahuluan, (2) bab II kajian pustaka, (3) bab III metode penelitian, (4) bab IV temuan dan pembahasan, (5) bab V simpulan dan saran, (6) daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan riwayat penulis. Poin-poin yang telah dipaparkan sebelumnya memiliki sub poin yang berisi penjelasan lebih lanjut, diantaranya:

Bagian bab I pendahuluan, menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk, dan struktur organisasi skripsi.

Bagian bab II kajian pustaka, menjelaskan tentang kajian teoritis yang menguraikan seluruh tinjauan literatur yang berhubungan dengan fokus penelitian seperti; hakikat ungkapan kata santun, media pembelajaran, *Digital Storytelling*, penelitian relevan, dan kerangka berpikir yang mendukung penelitian media *Digital Storytelling* ungkapan-ungkapan kata santun.

Bagian bab III metode penelitian, menjelaskan desain penelitian D&D, metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian ADDIE, pengumpulan data menggunakan angket dan uji validasi para ahli, pengumpulan data penelitian menggunakan instrument penelitian yang sesuai dengan teknik pengumpulan data.

Bagian bab IV temuan dan pembahasan, dijelaskan mengenai temuan dan pembahasan penelitian yang merujuk pada rumusan masalah penelitian.

Bagian bab V simpulan, implikasi, dan saran, menjelaskan simpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran penelitian yang diperuntukan untuk pembaca. Adapun bagian daftar pustaka adalah kumpulan referensi literatur yang peneliti gunakan sebagai penunjang sumber literatur pada penelitian. Bagian lampiran-lampiran merupakan lembar tambahan berupa berkas penunjang penelitian, serta riwayat hidup penelitian.