

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Tuntutan zaman yang semakin berkembang mengharuskan setiap elemen kehidupan untuk dapat menyesuaikan dan memenuhinya agar bisa bertahan hidup. Dari tuntutan tersebut tentu saja banyak kebutuhan yang bermunculan juga. Memang kita tidak bisa pungkiri hal tersebut, karena sudah sepatutnya dunia ini berubah. Maka dari itu sebagai manusia yang memiliki akal dan hati nurani harus mampu mengimbangi perubahan-perubahan yang terjadi dengan berbagai inovasi dan kreasi. Diketahui juga bahwa perubahan ini terjadi pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Berbagai macam perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan membawa berbagai tantangan baik bagi para pendidik maupun bagi peserta didiknya itu sendiri. Tentunya untuk melewati tantangan dan menghadapi perubahan dalam bidang pendidikan perlu adanya hal-hal yang dapat mengimbangnya.

Sudah kita ketahui aspek yang paling berkembang pesat di abad ke-21 ini adalah dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Sejalan yang dikatakan oleh Effendi dan Wahidy (2019 : 126) bahwa ilmu pengetahuan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi ini sangat memiliki pengaruh terhadap semua sendi kehidupan, tidak terkecuali pada bidang pendidikan. Juga, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah mengubah kehidupan manusia, baik dalam bersosialisasi, bekerja maupun belajar. Karena memang sudah sangat terlihat jelas dalam pendidikan, IPTEK sangat merubah gaya belajar dan aspek yang lainnya. Oleh karena itu, terdapat keterampilan di abad-21 yang harus dikuasai oleh pendidik maupun peserta didik. Salah satunya adalah menguasai literasi digital. Literasi digital memiliki urgensi yang sangat penting dalam kehidupan saat ini. Karena seperti pada pernyataan di atas bahwa telah terjadi digitalisasi terhadap setiap aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan. Sehingga dalam pembelajaran pun sudah terdapat aspek-aspek digital, bahkan pada saat ini digital sudah terintegrasi dalam pembelajaran.

Salah satu komponen pembelajaran adalah media pembelajaran. Seiring dengan adanya digitalisasi yang terjadi maka media pembelajaran pun yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang berbasis digital. Pada saat ini media pembelajaran digital sudah menjadi perhatian setiap pihak dalam dunia pendidikan. Karena sekali lagi, memang hal tersebut adalah yang dibutuhkan saat ini. Pembelajaran yang harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran digital. Dari sinilah para pendidik memiliki tantangan yang perlu diatasi. Tapi memang tidak mudah bagi seorang pendidik dalam menciptakan sebuah media pembelajaran digital tanpa memiliki kemampuan yang mumpuni. Karena menurut Effendi dan Wahidy (2019: 126) kunci utama maju pesatnya pendidikan adalah kemampuan guru dalam mengolah dan menginovasi setiap proses pembelajaran yang diajarkannya. Sesuai dengan kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki manusia di abad ke-21 ini beberapa diantaranya adalah memiliki jiwa yang inovatif dan melek digital. Jadi, kemampuan yang perlu dimiliki oleh pendidik dalam menciptakan suatu media pembelajaran yang berbasis digital diantaranya adalah inovatif dan memiliki literasi digital, atau melek terhadap IPTEK.

Media pembelajaran digital memiliki peran penting pada pembelajaran saat ini, terutama untuk peserta didik di SD. Media pembelajaran sebagai sarana atau media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Peserta didik di SD memiliki karakteristik pemikiran yang konkret, setiap apa yang mereka pelajari harus bersifat nyata. Peserta didik akan sulit menerjemahkan jika materi yang disampaikan bersifat abstrak. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki urgensi yang sangat penting dalam pembelajaran terutama bagi peserta didik di SD. Ditambah pada zaman sekarang para peserta didik itu, bahkan dalam usia dini, sudah akrab dengan teknologi. Sehingga perlu adanya inovasi-inovasi dalam media pembelajaran berbasis digital.

Sering ditemui kasus mengenai peserta didik yang kurang memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Entah karena pendidiknya yang tidak komunikatif dalam menyampaikan materi atau memang tidak adanya media pembelajaran yang digunakan. Juga, pada saat ini pembelajaran lebih banyak

dilaksanakan secara jarak jauh, termasuk di sekolah dasar. Banyak kejadian pendidik yang hanya memberikan peserta didiknya berupa tugas yang harus diselesaikan oleh mereka. Hal tersebut terkesan bahwa pembelajaran itu hanya mengerjakan tugas dan transfer ilmu pengetahuan. Padahal pembelajaran itu seharusnya lebih dari itu, salah satunya harus bermakna bagi peserta didik. Menurut Ausubel seorang ahli psikologi pendidikan yang terkenal dengan teori belajar bermakna (*meaningfull*), pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang (Rahmah, 2013 : 44). Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang dapat digunakan pendidik agar pembelajarannya bermakna. Mungkin tidak sedikit juga pendidik-pendidik yang sudah menuangkan ide-ide hebatnya untuk pembelajaran yang bermakna. Tetapi yang seperti kasus sebelumnya juga banyak terjadi.

Berbicara mengenai pembelajaran yang bermakna, setiap mata pelajaran atau apa yang disampaikan kepada peserta didik haruslah dikemas sedemikian rupa, sehingga pembelajaran tersebut dapat bermakna dan bermanfaat bagi kehidupan masing-masing peserta didik. Karena ada tiga kebaikan belajar bermakna menurut Ausubel dan Novak (Rahmah, 2013 : 43) yaitu; 1) Informasi yang dipelajari secara bermakna lebih lama diingat; 2) Memudahkan proses belajar mengajar berikutnya untuk memberi pelajaran yang sejenis, dan; 3) Informasi yang pernah dilupakan setelah pernah dikuasai sebelumnya masih meninggalkan bekas. Oleh karena itu, setiap pembelajaran harus diajarkan secara bermakna kepada peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang harus dikemas menjadi pembelajaran yang bermakna adalah PKN. Mengapa harus PKN? Sebetulnya seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, bahwa setiap mata pelajaranpun harus menjadi pembelajaran yang bermakna, termasuk mata pelajaran PKN.

Jika, pembelajaran PKN, terutama di SD, di kemas dengan sangat baik pasti akan melahirkan peserta didik yang berkarakter. Berkaitan dengan media pembelajaran, tentu saja dalam menyampaikan setiap materi dan nilai dalam mata pelajaran PKN diperlukan juga media pembelajaran sebagai sarana penyampaian

agar menjadi pembelajaran yang bermakna. Memang media pembelajaran sebagai sarana penyampaian mata pelajaran PKN sangat beragam jenisnya dan hal ini tergantung dari kreativitas sang pendidik itu sendiri. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan peserta didik dan materi apa yang akan di sampaikan.

Oleh karena itu, peneliti menjadikan beberapa hal di atas sebagai yang melatarbelakangi penelitian ini dan peneliti merumuskan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Storytelling* dalam Mata Pelajaran PKN Kelas 5 di SDN Pasirpari”. Mungkin banyak sekali permasalahan yang terjadi di luar sana yang tidak kalah krusial, tetapi topik ini juga tidak kalah penting untuk dibahas, dianalisis dan dicarikan solusinya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran digital *storytelling* untuk diterapkan pada pembelajaran PKN di SD kelas 5?
2. Bagaimana kelayakkan media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran digital *storytelling* yang telah dirancang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran digital *storytelling* untuk diterapkan pada pembelajaran PKN di SD kelas 5.
2. Untuk mengetahui kelayakkan media pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan validasi dari ahli media dan ahli materi.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran digital *storytelling* yang telah dirancang.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang hendak dicapai melalui penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan informasi untuk memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya mengenai pengembangan media pembelajaran digital *storytelling* dalam mata pelajaran PKN di SD.
- b. Memperkaya ilmu pengetahuan mengenai kelayakkan media pembelajaran digital *storytelling* dalam mata pelajaran PKN di SD

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Melalui media pembelajaran digital *storytelling* siswa dapat dengan mudah memahami pengamalan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang menyenangkan.

2. Media pembelajaran digital *storytelling* merupakan cara yang menyenangkan dalam penyampaian pembelajaran sehingga diharapkan siswa tidak merasa jenuh ketika belajar mata pelajaran PKN.

b. Bagi Guru

Menjadi sebuah solusi dalam media pembelajaran berbasis digital khususnya pada mata pelajaran PKN di SD, sehingga guru dapat menggunakan media pembelajaran digital *storytelling* ini supaya pembelajaran tidak membosankan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar dapat lebih profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan.

1.5. Struktur Organisasi

Skripsi ini terdapat lima Bab, yang terdiri dari Bab I Pendahuluan, Bab II Kajian Pustaka, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Temuan dan Pembahasan, dan Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.

Bab I Pendahuluan terdiri dari beberapa sub bab, yaitu diantaranya latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian baik teoritis maupun

praktis bagi peneliti, sekolah yang bersangkutan dan peneliti selanjutnya, selain itu terdapat pula struktur organisasi skripsi yang berisi sistematika yang ada pada skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, menjelaskan teori-teori yang melandasi dilaksanakannya penelitian ini. Dengan adanya teori-teori tersebut bertujuan untuk memudahkan dan meyakinkan penelitian yang dilakukan adalah didasarkan teori-teori yang didukung oleh para ahli. Selain kajian pustaka, terdapat pula kerangka berpikir yang memaparkan hubungan antara media pembelajaran digital yang dirancang dalam meningkatkan kompetensi siswa di mata pelajaran PKN.

Bab III Metode Penelitian, berisikan mengenai metode dan desain penelitian, instrumen, dan prosedur penelitian serta analisis data. Yakni menjelaskan dan menguraikan beberapa bagian yang terdiri dari metode dan desain apa yang akan digunakan penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisikan seluruh data penelitian yang dikaji dan dianalisis oleh peneliti yang kemudian dilakukan pengolahan data yang diperoleh selama penelitian berdasarkan teori yang berkaitan.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi uraian mengenai pemaknaan dari hasil analisis temuan dan pembahasan penelitian disertai pengajuan hal-hal penting bagi penggunaan hasil penelitian dan kelanjutan penelitian. Pada halaman terakhir berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan riwayat penulis.