

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang dibutuhkan oleh diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan tidak hanya membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan, tetapi juga meningkatkan kesadaran dan kemampuan berpikir kritis. Menurut Deni (dalam Asmarani Dewi, 2019), pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan lingkungan belajar karena saling mempengaruhi untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah penggunaan perangkat pembelajaran. Menurut Ain et al., (2023), perangkat pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru sangat dianjurkan untuk menggunakan perangkat pembelajaran yang telah disesuaikan secara mandiri agar selaras dengan karakteristik serta kondisi lingkungan belajar. Perangkat pembelajaran yang dapat digunakan adalah perangkat pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi.

Perkembangan teknologi yang pesat di era globalisasi saat ini membawa dampak besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang

pendidikan. Kemajuan teknologi ini menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan yang ada, dengan tujuan utama meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, para pendidik dituntut untuk menghadirkan ide-ide kreatif dan inovatif dengan mengembangkan sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, berfokus pada peserta didik, dan mendukung mereka dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam perangkat pembelajaran salah satunya seperti penggunaan buku digital berbasis android. Penggunaan buku digital ini diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang interaktif dalam proses belajar (Riyan, 2020).

Pembelajaran menggunakan buku digital sering kali dimanfaatkan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi di sekolah atau selama proses pembelajaran berlangsung (Faisal et al., 2020). Guru membutuhkan sebuah buku digital agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah alat atau metode yang digunakan selama proses belajar untuk menyampaikan informasi atau materi. Media ini sangat penting untuk pendidikan, terutama dalam membantu guru dan siswa berinteraksi dan meningkatkan kegiatan belajar. Pemilihan media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan dua hal: meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Hendri Elysa Ikma, 2023). Salah satu pelajaran yang bisa digunakan sebagai konten untuk buku digital pembelajaran berbasis android yaitu pelajaran Bahasa Indonesia.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang penting untuk dikuasai oleh siswa karena berkaitan langsung dengan kemampuan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis Android yang dirancang untuk menyajikan materi Bahasa Indonesia. Menurut Ahyar (dalam Mudiyanti et al., 2022) menyatakan bahwa dari keempat aspek keterampilan tersebut terdapat salah satu keterampilan yang paling rumit, keterampilan tersebut yaitu keterampilan menulis. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa aktivitas menulis tidak hanya menyalin ulang kata dan kalimat, tetapi juga mengembangkan dan menyampaikan ide dan pikiran dalam bentuk tulisan yang disusun sesuai dengan aturan bahasa. Sejalan dengan pendapat Utami et al., (2023) bahwa keterampilan menulis peserta didik tidak bisa didapatkan tanpa melalui proses belajar dan berlatih. Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang memerlukan proses latihan yang konsisten.

Permasalahan yang ditemukan di kelas V SD Negeri 2 Kedungwuluh Kidul yaitu peserta didik masih mengalami kesulitan pada saat menuangkan ide dan gagasan pada penulisan cerita serta kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran. Penggunaan perangkat pembelajaran dengan teknologi juga belum diterapkan pada proses pembelajaran tersebut, sehingga berdampak pada kurangnya respon peserta didik pada pembelajaran menulis cerita. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad et al., (2023) yang menyatakan bahwa tingkat kesulitan siswa dalam menulis

cerita pendek pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis cerita pendek masih tergolong rendah. Beberapa kendala yang dihadapi siswa antara lain kesulitan dalam menuangkan ide, keterbatasan kosakata yang dimiliki, serta kesulitan dalam menentukan struktur cerita. Berdasarkan masalah tersebut, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemenarikan proses pembelajaran menulis. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menawarkan perangkat pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan kemampuan menulis peserta didik khususnya pada materi menulis cerita fiksi. Buku digital Cipta Cerita adalah aplikasi dengan isi materi-materi yang ingin disampaikan dalam pembelajaran menulis cerita. Buku digital ini juga memberikan latihan menulis cerita dengan cara yang lebih menarik dan meningkatkan proses pembelajaran siswa dalam menulis cerita.

Menurut teori pendidikan konstruktivisme dalam pembelajaran, pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila peserta didik dapat terlibat secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung dan mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya (Suparlan, 2019) . Berdasarkan teori ini media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menjembatani peserta didik dalam memahami konsep yang kompleks dengan lebih menyenangkan. Namun, kenyataannya, banyak guru masih menghadapi tantangan dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif. Sebagian besar media pembelajaran yang ada masih bersifat konvensional. Hal ini sejalan dengan (Oktasya

Sihombing, 2018) yang menyatakan bahwa masih banyak pendidik yang belum bisa menyelenggarakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta belum memanfaatkan media dan sumber pembelajaran yang sesuai. Kesenjangan antara harapan dan praktik ini menunjukkan kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerita. Dengan menggunakan buku digital Cipta Cerita berbasis android memberikan solusi yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut.

Buku digital Cipta Cerita ini berfokus pada keterampilan menulis cerita fiksi peserta didik di kelas V sekolah dasar. Penggunaan buku digital ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran serta dapat memberikan proses pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menulis cerita. Dengan penerapan buku digital ini, peserta didik dapat menggunakan bahan ajar berbasis android yang berisikan dengan materi-materi, quiz serta latihan menulis cerita melalui gambar-gambar yang tersedia, sehingga dapat meningkatkan pemahamannya dalam menulis cerita.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini menggunakan kajian permasalahan dengan metode berupa pengembangan yang berjudul “Pengembangan Buku Digital ‘Cipta Cerita Berbasis Android’ untuk Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Kelas V Sekolah Dasar”. Buku digital ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran

yang menarik sehingga membantu peserta didik dalam pembelajaran menulis cerita.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu :

1. Belum adanya pengembangan buku digital agar pembelajaran lebih menarik dan inovatif
2. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis cerita fiksi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini dibatasi pada pengembangan buku digital berbasis android untuk pembelajaran menulis cerita fiksi bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Kedungwuluh Kidul tahun ajaran 2024/2025. Fitur yang dikembangkan meliputi kuis, galeri cerita, materi, serta latihan menulis cerita fiksi.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. bagaimana cara mengembangkan buku digital cipta cerita berbasis android pada pembelajaran menulis cerita fiksi kelas V SD?

2. bagaimana tingkat validasi buku digital cipta cerita berbasis android pada pembelajaran menulis cerita fiksi kelas V SD?
3. bagaimana tingkat keefektivan buku digital cipta cerita berbasis android pada pembelajaran menulis cerita kelas V SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. untuk mendeskripsikan cara mengembangkan buku digital cipta cerita berbasis android pada pembelajaran menulis cerita fiksi kelas V SD.
2. untuk mengetahui tingkat validasi buku digital cipta cerita berbasis android pada pembelajaran menulis cerita fiksi kelas V SD.
3. untuk mengetahui tingkat keefektivan buku digital cipta cerita berbasis android pada pembelajaran menulis cerita fiksi kelas V SD

F. Manfaat Pengembangan

Pengembangan buku digital cipta cerita ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar dan sebagai alternatif pembelajaran menulis cerita fiksi di sekolah dasar, adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif untuk menggunakan buku digital berbasis android dalam mengajar. Dengan penggunaan buku digital ini, guru dapat membantu peserta didik untuk

memahami materi menulis cerita fiksi serta lebih mudah melihat kinerja peserta didik dalam buku digital tersebut.

2. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang efektif, dan lebih aktif dan mudah dipahami. Dengan penggunaan buku digital ini peserta didik menjadi termotivasi dan mempunyai kreativitas untuk menulis sebuah cerita fiksi, selain itu peserta didik juga dapat menggunakannya dimana saja.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pemanfaatan buku digital berbasis android dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita fiksi.

G. Spesifikasi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk buku digital berbasis android. Spesifikasi dari aplikasi yang akan dibuat yaitu :

1. Platform: buku digital ini dikembangkan melalui aplikasi adobe animate yang dapat diakses melalui perangkat digital
2. Konten pembelajaran: Materi pembelajaran cerita fiksi disajikan dalam bentuk teks yang menarik, dan mudah diakses.
3. Fitur utama: buku digital mencakup tentang penjelasan 4 materi dalam 1 bab pembelajaran seperti panduan dalam menulis cerita fiksi, Fitur kuis interaktif untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang elemen cerita fiksi., pelatihan menulis cerita fiksi terbagi menjadi 5 level dengan

difasilitasi penyimpanan dan edit cerita dan galeri cerita yaitu contoh cerita pendek untuk membantu siswa memulai tulisan.

4. Desain antar muka: Desain antarmuka disajikan dengan ikon yang intuitif, warna-warna cerah, dan navigasi yang mudah, Memanfaatkan animasi sederhana untuk memotivasi siswa dalam proses menulis.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi merujuk pada proses pembuatan dan penyempurnaan perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membantu peserta didik dalam menulis cerita fiksi. Dalam konteks penelitian ini, aplikasi yang dikembangkan berbasis Android dan dirancang dengan berbagai fitur pembelajaran yang interaktif, mudah digunakan, dan mendukung peningkatan kemampuan menulis siswa.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk penyampaian materi atau keterampilan siswa. penelitian ini menggunakan buku digital Cipta Cerita yang difungsikan sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam mengajarkan teknik menulis cerita fiksi kepada siswa kelas V SD melalui cara yang lebih menarik dan interaktif.

3. Menulis Cerita Fiksi

Menulis cerita fiksi adalah keterampilan menulis kreatif yang melibatkan pengembangan cerita dengan tokoh, latar, dan alur yang tidak berdasarkan kenyataan tetapi hasil dari imajinasi penulis. Dalam penelitian ini, siswa dilatih untuk menghasilkan karya tulisan fiksi yang sesuai dengan struktur cerita, seperti pengenalan, konflik, klimaks, dan penyelesaian.

