

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Halaluddin & Awaluddin (2020:2) menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian gagasan, pesan dan informasi secara tertulis kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa tulis. Melalui menulis, maka terjadilah penyampaian gagasan, pesan, informasi, penulis agar bisa diketahui pembaca. Menurut Jauhari (2013:44) deskripsi berasal dari bahasa latin *describere*, dalam bahasa inggrisnya menjadi *description*, yang artinya menggambarkan. Perihal menggambarkan benda, hewan ataupun suatu kejadian dengan memberikan karakteristik serta mengidentifikasi suatu objek yang akan dideskripsikan. Menceritakan karangan yang menggambarkan ataupun melukiskan benda atau peristiwa yang seolah-olah membuat si pendengar bisa membayangkan, merasakan, melihat, mendengarkan, dan bahkan mencium.

Yuliana dan Wantoro (2017:552) berpendapat bahwa *Digital Storytelling* merupakan alternatif untuk mengembangkan pembelajaran di abad 21 ini. Menurutnya ada kendala yang kerap kali terjadi yaitu penggunaan sumber informasi yang tidak melanggar hak cipta. Pelajar yang menggunakan *Digital Storytelling* akan lebih terlatih dalam mengolah dan menyusun konten *digital* yang berkualitas.

Pada era digita saat ini, guru dituntut memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta konsep pemahaman individu. Media pembelajaran

yang dikembangkan dalam era digital saat ini menggunakan media pembelajaran komputer. Penulis menggunakan media *Digital Storytelling*, dikarenakan jika hanya memanfaatkan media sederhana yaitu buku teks secara terus menerus akan dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa, bahkan bisa membuat siswa tersebut menjadi kurang termotivasi. Oleh karena itu, disini penulis menggunakan media yang sesuai dengan era perkembangan digital saat ini, yaitu *Digital Storytelling*.

Kemudian dengan adanya media digital tersebut yaitu, mempermudah dalam penyampaian isi cerita kepada siswa serta lebih mudah dan praktis. Kemudian, melalui isi cerita yang akan ditayangkan menggunakan komputer dan proyektor juga dapat menstimulus daya kreatif dan kritis pada anak dalam menghadapi sebuah permasalahan serta pengembangan aspek dan penanaman moral yaitu fisik dan bahasa. Selanjutnya, dengan melalui isi cerita yang akan ditayangkan dapat membiasakan para siswa untuk mendengarkan cerita sehingga dikemudian hari mampu menceritakan kembali isi cerita tersebut kepada teman yang lain.

Peneliti memilih SMP Negeri 19 Muaro Jambi sebagai lokasi penelitian karena ingin mengkaji dampak media *Digital Storytelling* terhadap keterampilan menulis siswa kelas VII di sekolah tersebut. Selain itu, sekolah ini belum pernah menggunakan teknologi *Digital Storytelling* dalam bahan ajar penyusunan teks deskripsi dalam bahasa Indonesia, dikarenakan siswa kelas VII A dan VII B memiliki pemahaman belajar yang sama, penelitian ini juga dilakukan pada kedua kelas tersebut dengan materi yang sama. Oleh karena itu, diperlukan suatu

penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh media digital terhadap kapasitas proses menulis teks deskripsi ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

- 1) Media Digital *Storytelling* belum digunakan oleh guru dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP Negeri 19 Muaro Jambi.
- 2) Dalam menulis teks deskripsi guru cenderung menggunakan pembelajaran konvensional berupa buku teks secara terus-menerus yang berakibat kebosanan pada siswa dan membuat siswa tidak efektif dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak menimbulkan salah penafsiran mengenai judul penelitian, maka dari itu peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Menggunakan metode *Storytelling*, yaitu *Storytelling* fabel, benda, ataupun tempat.
- 2) Indikator minat menulis siswa dalam teks deskripsi.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana efektivitas media Digital *Storytelling* ini dalam pembelajaran menulis teks deskripsi untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 19 Muaro Jambi ?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk melihat efektivitas media digital *storytelling* dalam pembelajaran menulis teks deskripsi untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 19 Muaro Jambi.

1.6 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai pembelajaran teks cerita deskripsi dengan menggunakan media digital *storytelling*.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran khususnya mengenai pemahaman dalam teks deskripsi tersebut.

a) Bagi Peneliti

Peneliti mengharapkan adanya penambahan wawasan dalam pembelajaran menulis cerita teks deskripsi bahasa Indonesia untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar ketika menggunakan media digital *storytelling*.

b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam belajar mengajar, supaya meningkatkan minat belajar siswa serta memotivasi

siswa untuk aktif di kelas. Dikarenakan jika hanya memanfaatkan media sederhana berupa buku teks secara terus-menerus akan dapat menimbulkan kebosanan pada diri siswa. Kemudian media digital storytelling ini untuk mempermudah dalam penyampaian isi cerita kepada siswa serta lebih mudah, praktis, dan dapat menstimulus daya kreatif maupun kritis pada anak. Selain itu, para guru juga bisa membiasakan menggunakan media digital storytelling.

c) Bagi Siswa

Dari hasil penelitian ini, dapat dilihat bahwa siswa masih ada yang belum mengerti bagaimana cara mendeskripsikan suatu objek. Jadi, peneliti berharap para siswa untuk lebih memiliki kemampuan menulis teks deskripsi dengan baik, dan lebih terampil lagi.