

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menulis merupakan salah satu capaian pembelajaran dalam bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka. Siswa diharapkan mampu menulis berbagai jenis karya sastra salah satunya yakni cerpen. Cerpen merupakan karangan fiksi yang singkat karena pokok permasalahan yang diangkat hanya satu atau tunggal (Taufik, et al., 2022). Pembelajaran cerpen dalam bahasa Indonesia selain untuk mengembangkan keterampilan menulis siswa, digunakan juga untuk memberi pemahaman dan pelajaran mengenai sikap dan perilaku yang baik dalam kehidupan. Cerpen juga digunakan oleh pengarang untuk berbagi pesan moral dengan cara yang menyenangkan dan bukannya menggurui pembaca (Hudhana, 2019). Pesan tersebut tercemin dalam nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen. Nilai kehidupan dalam cerpen terdiri atas nilai moral, sosial, budaya, agama, dan pendidikan. Tujuan pembelajaran yang diharapkan dari pembelajaran cerpen yakni siswa mampu mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen serta siswa dapat menulis sebuah cerpen.

Pembelajaran mengenai nilai-nilai kehidupan dalam cerpen tak terlepas dari serangkaian permasalahan dalam prosesnya. Permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada umumnya terkait dengan rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia. Penyebabnya bermacam-macam, beberapa di antaranya yakni yang pertama siswa menganggap bahwa bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang membosankan karena bahasa Indonesia merupakan bahasa mereka sendiri sebagai rakyat Indonesia sehingga siswa terkesan

menyepelkan pembelajaran bahasa Indonesia (Rahmayanti, 2016). Alasan lain rendahnya minat siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah banyaknya teks dan wacana yang perlu dibaca, dipahami, dan dikuasai sehingga membuat siswa menjadi malas dan bosan, apalagi mengingat literasi siswa khususnya dalam hal membaca yang memanglah rendah (Wulandari, 2020). Pembelajaran konvensional yang hanya berorientasi pada buku dan guru juga dapat menjadi alasan kurangnya minat belajar siswa (Negara, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas XI F1 SMA Pelita Raya yakni Ibu Elvi Novianti, S.Pd. ditemukan bahwa siswa cenderung mudah bosan dengan pembelajaran yang hanya berorientasi dengan guru dan buku. Siswa di kelas XI F1 SMA Pelita Raya juga memiliki minat baca yang tergolong rendah. Ketika siswa tidak tertarik pada pembelajaran maka membuka peluang untuk siswa mengobrol. Siswa juga menjadi lebih rentan untuk teralihkan fokusnya terhadap hal lain selama pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dan guru membutuhkan solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga membuat siswa lebih aktif dan fokus dalam pembelajaran. Solusi tersebut dapat berupa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media *digital storytelling* untuk pembelajaran cerpen khususnya materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen yang digunakan di kelas XI F1 SMA Pelita Raya menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini juga akan melibatkan seorang ahli bidang media pembelajaran yang akan menilai kelayakan media yang dikembangkan. Setelah

media pembelajaran *digital storytelling* yang dikembangkan dinyatakan layak, maka selanjutnya media akan diuji coba. Tahap uji coba terdiri atas uji coba respon guru mata pelajaran, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil, media akan diberikan pada 6 orang siswa dari kelas XI F1 SMA Pelita Raya untuk dinilai kelayakan dan kemenarikannya. Kemudian media akan diuji coba pada kelompok besar, yakni siswa kelas XI F1 di SMA Pelita Raya Kota Jambi, dengan jumlah 29 siswa.

Penggunaan media *digital storytelling* diharapkan mampu membantu meningkatkan minat dan fokus siswa terhadap pembelajaran khususnya pada pembelajaran cerpen. Puspitarini, et al. (2024) menyatakan pemanfaatan media *digital storytelling* sangat cocok untuk pembelajaran teks naratif serta memungkinkan siswa untuk mempertahankan fokus dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga pula meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu terkait penggunaan *digital storytelling* dalam pembelajaran, maka peneliti mengembangkan media *Digital storytelling* untuk meningkatkan minat, fokus, dan motivasi belajar siswa.

Digital storytelling dapat juga membantu meningkatkan kreativitas siswa dengan dimanfaatkan sebagai penugasan atau proyek untuk siswa yang mana dalam penelitian Rohmawati (2014) menunjukkan bahwa penugasan *digital storytelling* pada siswa terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas dan memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Maka serangkaian proses dalam penelitian ini selain memfokuskan pada peningkatan minat belajar siswa, juga akan meningkatkan keterampilan praktis siswa dalam mengembangkan suatu produk yakni video *digital storytelling*. Siswa akan belajar sambil melakukan (*learning by*

doing) sehingga akan membawa pemahaman siswa agar bukan hanya sekadar mengerti materi untuk mengerjakan soal dan ujian, tetapi juga agar siswa memiliki keterampilan untuk menulis cerpen yang nantinya akan dikembangkan dalam bentuk *digital storytelling*. Pelaksanaan proyek tersebut juga akan meningkatkan literasi digital siswa, yakni pada keterampilan siswa mengakses dan mengoperasikan suatu perangkat digital untuk membuat proyek *digital storytelling*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media *digital storytelling* untuk pembelajaran menulis cerpen di kelas XI F1 SMA Pelita Raya Kota Jambi serta bagaimana proses pelaksanaan proyek *digital storytelling* naskah cerpen berisi nilai kehidupan oleh siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pengembangan media *digital storytelling* untuk pembelajaran menulis cerpen di kelas XI F1 SMA Pelita Raya Kota Jambi serta mendeskripsikan pelaksanaan proyek *digital storytelling* naskah cerpen berisi nilai kehidupan oleh siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis teknologi *digital storytelling*

2. Produk yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen di kelas XI SMA Pelita Raya.
3. Produk yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik yang memuat gambar, animasi, teks, dan audio dengan bahasa yang mudah dipahami siswa kelas XI F1 SMA Pelita Raya.
4. Produk yang dikembangkan mudah dipergunakan, praktis, dan dapat diakses secara *online* dan *offline*.
5. Menghasilkan proyek video *digital storytelling* dari teks cerpen mengandung nilai kehidupan yang dibuat oleh siswa.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan media *digital storytelling* dalam penelitian ini untuk dilakukan adalah:

1. Pengembangan media *digital storytelling* dapat menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi nilai-nilai kehidupan dalam cerpen.
2. Media *digital storytelling* dapat memudahkan penyampaian materi dari guru kepada siswa.
3. Pengembangan media *digital storytelling* dapat menjadi inspirasi dan alternatif bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

4. Penggunaan media *digital storytelling* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen.
5. Proyek *digital storytelling* dapat meningkatkan literasi digital siswa.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah penggunaan media *digital storytelling* dalam pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan informasi berupa materi pelajaran dan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan fokus, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen, sehingga siswa pun mampu membuat cerpen dengan nilai kehidupan yang akan dikembangkan menjadi video *digital storytelling*.

Keterbatasan penelitian ini adalah produk berupa media *digital storytelling* hanya terbatas pada materi mengidentifikasi dan mengaplikasikan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam cerpen saja. Kemudian produk ini hanya akan diuji coba pada kelompok yang terbatas, yakni pada kelas XI F1 SMA Pelita Raya saja. Karena adanya keterbatasan waktu dan sumber daya, maka penelitian ini juga yang menggunakan model pengembangan ADDIE tidak akan sampai pada tahapan *evaluation*, melainkan hanya akan menggunakan tahap *analyze*, *design*, dan *development* saja.

1.7 Definisi Istilah

Berikut penjelasan dari istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini:

1. ADDIE adalah salah model dalam penelitian pengembangan yang prosesnya meliputi *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.
2. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.
3. *Digital storytelling* merupakan salah satu jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan antara teks, gambar/video, animasi, dan audio yang dikemas dengan gaya narasi (bercerita).
4. Nilai-nilai kehidupan dalam cerpen meliputi nilai moral, nilai sosial, nilai budaya, nilai pendidikan, dan nilai agama. Nilai moral berkenaan dengan seperangkat peraturan dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai sosial berkenaan dengan dinamika hubungan antarindividu dalam kehidupan sosial. Nilai budaya berkenaan dengan tradisi dan kebudayaan. Nilai pendidikan berkenaan dengan pengembangan karakter dan perilaku seseorang dalam dunia pendidikan. Nilai agama dapat berupa perilaku dan konflik moral yang berkenaan dengan keyakinan agama.

