

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peserta didik saat ini berada dalam lingkungan belajar yang berdampingan dengan kemajuan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong perlunya penyesuaian dan peningkatan berkelanjutan dalam proses pembelajaran (Mikaresti dan Dewi, 2018). Supaya peserta didik tidak *gaptek* (gagap teknologi) dan tidak dikendalikan oleh teknologi yang bisa menjadi pisau bermata dua. Pendidik perlu melibatkan bahan ajar yang berkaitan dengan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran di era serba digital, salah satunya yaitu penggunaan media digital. Dalam penyampaian materi, pendidik sudah seharusnya mempertimbangkan dan memperhatikan media yang digunakan demi keberhasilan pembelajaran (Oktavia dan Harjono, 2019). Dengan penggunaan media digital, peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik sebagai pendukung pembelajaran, bukan penghambat pembelajaran.

Keterampilan literasi digital menjadi salah satu keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk menyikapi kemajuan teknologi dengan baik. Namun faktanya, hasil asesmen PISA (*Programme for International Student Assessment*) Indonesia tahun 2018 dalam laporan lengkap Oliver Wyman yang dipublikasi pada 03 November 2023 oleh Kemendikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) menerangkan bahwa capaian peserta didik di Indonesia dibandingkan dengan negara-negara OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) lainnya, masih jauh di bawah skor rata-rata dalam kompetensi literasi, numerasi dan sains, terutama pada peserta didik usia 15 tahun

(Kemendikbud, 2023). Pada kompetensi literasi, hanya 30% peserta didik di Indonesia yang setidaknya mencapai kemahiran membaca pada level 2. Sedangkan rata-rata OECD adalah 77%, terlihat sangat besar perbedaan persentase diantara keduanya. Kemampuan membaca pada level 2 meliputi kemampuan mengidentifikasi ide pokok dalam suatu teks yang cukup panjang, memahami keterkaitan antarbagian dalam teks yang singkat, dan membuat ringkasan sederhana bahkan ketika memperoleh informasi yang mengganggu. Itu artinya, masih banyak peserta didik masih kesulitan untuk hal tersebut. Harjono (2019) literasi digital dalam konteks pembelajaran dikatakan sebagai keterampilan dalam mengakses, menganalisis, mencipta, merefleksi, dan berinteraksi melalui perangkat digital untuk berekspresi dan berkomunikasi. Dalam upaya penguasaan keterampilan literasi digital, dibutuhkan keterampilan berbahasa di dalamnya. Keterampilan menulis menjadi salah satu keterampilan paling awal yang harus dikuasai ketika berinteraksi melalui media digital terutama media sosial.

Keterampilan menulis tidak bisa dikuasai hanya dengan mempelajari teorinya saja tetapi juga harus diasah secara bertahap agar terus berkembang. Menulis dianggap sebagai keterampilan berbahasa yang paling sulit dan penting dikarenakan menulis mengungkapkan pikiran ke dalam bentuk tulisan agar dipahami oleh pembaca (Alifa dan Setyaningsih, 2019). Namun, tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan ketika menulis dalam bentuk teks yang panjang. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia sendiri dipelajari berbagai jenis teks, tak terkecuali teks narasi yang menuntut peserta didik untuk menarasikan pikirannya secara tertulis.

Teks narasi dibagi menjadi beberapa jenis seperti legenda, mitos, cerita rakyat, fabel, novela, novel dan cerpen. Di antara yang disebutkan, cerpen merupakan salah satu teks narasi yang sering dijumpai di berbagai media sebagai ajang perlombaan maupun sekedar karya sastra yang diunggah di media sosial. Selain pada media digital, pada setiap jenjang pendidikan pun cerpen selalu muncul dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia. Walaupun sering dijumpai, kesulitan peserta didik dalam mengasah keterampilan menulis cerpen juga masih sering terjadi. Selain itu menurut Ayumi, Haryadi, & Pristiwati (2021) penggunaan media pembelajaran berupa buku dan metode ceramah saja cenderung membuat peserta didik jenuh terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik khususnya menulis teks narasi.

Menurut Jaliusril, Asyar dan Harjono (2012) media dan bahan ajar yang baik diperlukan dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, yaitu untuk menarik minat peserta didik yang tidak menyimpang dari kurikulum dan sesuai dengan perkembangan zaman. Peranan multimedia di era serba digital membantu peserta didik untuk memahami konsep pada materi pembelajaran yang salah satunya yaitu cerpen, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Multimedia menyediakan presentasi pembelajaran yang beragam dan menarik untuk disajikan dalam bentuk gambar, audio, visual dan teks. *Digital storytelling* merupakan salah satu gaya pembelajaran digital yang menggabungkan beberapa atau seluruh elemen pada multimedia ke tahap lebih lanjut untuk kemudian dirangkai menjadi sebuah narasi yang padu dan menarik.

Sejalan dengan Nabilah, (2021) yang mengartikan *digital storytelling* sebagai sebuah cara penerapan teknologi melalui cerita dengan menampilkan video, grafis atau audio dan lainnya yang digunakan untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Multimedia memberikan keuntungan pada *digital storytelling* dengan memungkinkan penggunaan beragam jenis media yang ada untuk memperkuat penyampaian pesan dan emosi pada cerita. Salah satu media yang bisa digabungkan dengan *digital storytelling* adalah aplikasi Canva. Canva merupakan sebuah aplikasi yang dapat menghasilkan berbagai bentuk desain grafis dengan beragam elemen yang sudah tersedia.

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni memainkan peran krusial dalam pengembangan bahan ajar, sebab pendidik masa kini mengandalkan beragam sumber pembelajaran yang berasal dari perkembangan teknologi (Dewi & Mikaresti, 2019). Hadirnya *digital storytelling* menggunakan aplikasi Canva dapat menjadi solusi bagi pendidik agar peserta didik dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan menulisnya lewat cerpen. Sehingga peserta didik dapat berkembang untuk kemudian menguasai kemampuan literasi digital supaya bijak dalam menggunakan teknologi.

Mengapa *digital storytelling* menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan? Karena *digital storytelling* ini memfokuskan untuk bercerita dalam bentuk digital dan Canva adalah salah satu media digital yang tepat untuk digabungkan dengan *digital storytelling*. Memadukan cerita pendek dengan media digital membantu peserta didik mengembangkan kreativitas, kemampuan menulisnya dan keterampilan literasi digitalnya secara bersamaan.

Pengembangan ini menggunakan tahapan ADDIE yang meliputi tahapan *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada prosesnya, produk yang dihasilkan yaitu berupa prototipe video produk *digital storytelling* dan modul pendukung berisi pengaplikasian *digital storytelling* serta aplikasi Canva dalam pembelajaran cerpen. Pengembangan *digital storytelling* dengan menggunakan aplikasi Canva dilakukan oleh peneliti pada 08 Januari 2024–18 Februari 2024, menggunakan model ADDIE di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi yang melibatkan 30 peserta didik. Selain melibatkan peserta didik sebagai subjek penelitian, peneliti juga melibatkan beberapa ahli dalam penelitian ini. Seorang ahli media yang akan menguji kelayakan media *digital storytelling* yang dikembangkan, seorang ahli kurikulum yang akan menguji kelayakan modul ajar yang digunakan dalam pengembangan media tersebut, seorang ahli materi yang akan menguji kelayakan materi yang digunakan, dan seorang ahli praktisi yang akan menguji kepraktisan produk.. Setelah media *digital storytelling* di uji kelayakannya oleh para ahli, media kembali direvisi untuk kemudian diterapkan kepada peserta didik. Dalam pelaksanaan uji coba formatifnya, *digital storytelling* akan diterapkan secara bertahap. *Digital storytelling* diterapkan pada kelompok kecil terlebih dahulu yang terdiri dari 6 peserta didik, kemudian diterapkan kepada kelompok besar yang merupakan keseluruhan peserta didik di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Pengembangan Digital Storytelling pada Pembelajaran Cerpen di Kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi*. Peneliti berharap pengembangan media *digital storytelling* yang diimplementasikan kepada

peserta didik nantinya dapat menjadi inovasi dalam proses pembelajaran cerpen berbasis digital oleh peserta didik fase F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi agar peserta didik dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan *digital storytelling* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi?
2. Bagaimana kelayakan produk *digital storytelling* berdasarkan validasi ahli serta kepraktisan dari praktisi dan peserta didik di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi?
3. Bagaimana keberhasilan produk *digital storytelling* berdasarkan penilaian akhir peserta didik dalam pembelajaran cerpen di kelas XI F2 B SMA Negeri 1 Muaro Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan *digital storytelling* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerpen di kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi menggunakan metode ADDIE.
2. Mendeskripsikan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli guna memastikan produk *digital storyrelling* memenuhi standar kurikulum, materi, media dan kepraktisan dari praktisi serta peserta didik melalui elemen analisis data.
3. Mengetahui keberhasilan produk dari penilaian akhir peserta didik.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan *digital storytelling* berbasis aplikasi Canva ini yaitu:

1. Produk yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.
2. *Digital storytelling* berbasis Canva ini digunakan oleh peserta didik sebagai salah satu inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi melalui pembelajaran cerpen.
3. Tampilan produk yang dikembangkan meliputi contoh cerita pendek yang sebelumnya telah dibuat di *storyboard*. *Storyboard* merupakan bagian dalam proses pembuatan *digital storytelling* yang di mana berupa urutan gambar yang disusun secara runtut untuk memvisualisasikan alur cerita sebelum dibuat dalam bentuk digital.
4. *Digital storytelling* yang dikembangkan mempunyai desain yang menarik dengan dihidirkannya berbagai jenis tulisan, gambar atau elemen yang tersedia di aplikasi maupun yang didapat dari sumber lainnya, tersaji audionya dan pemutaran video yang mudah.
5. Proses pembuatan *digital storytelling* ini menggunakan aplikasi Canva dilakukan secara *online* dengan elemen yang sudah tersedia. Format produk yang dihasilkan akan berupa video (MP4) yang dapat disimpan untuk digunakan secara *offline* dan dibagikan lewat apa saja.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Apabila *digital storytelling* ini dapat terus dikembangkan dengan baik akan membantu pendidik untuk mengatasi kebutuhan belajar peserta didik. Individu setiap peserta didik pada dasarnya memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa peserta didik ada yang responsif apabila membaca teks untuk dipahami kemudian diimajinasikan sendiri, beberapa ada yang paham lewat pendengaran dengan dijelaskan, dan yang lainnya lebih memahami apabila divisualisasikan.

Digital storytelling hadir untuk mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang beragam tersebut. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan semangat belajar dan kreativitas mereka sesuai dengan gaya masing-masing dengan terlibat langsung dalam pembelajaran yang inovatif.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi yang ada pada penelitian ini adalah multimedia pembelajaran *digital storytelling* dengan menggunakan media Canva dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan oleh pendidik dan meningkatkan kreativitas peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. Keterbatasan penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Waktu yang dibutuhkan untuk membimbing peserta didik memahami *digital storytelling* dan aplikasi Canva ini terhitung tidak singkat.
2. Membutuhkan laptop atau *smartphone* sebagai pendukungnya apabila tidak terpenuhi maka mediana tidak bisa digunakan.
3. Pengembangan *digital storytelling* ini hanya diuji dengan melibatkan peserta didik kelas XI F2 B SMA Negeri 11 Muaro Jambi.

1.7 Definisi Istilah

1. ADDIE adalah satu dari sekian model pengembangan yang melibatkan proses berupa *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Canva adalah salah satu platform desain grafis yang memungkinkan penggunanya membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah, baik bagi pemula maupun profesional.

3. Literasi digital adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab.
4. *Digital storytelling* adalah penggabungan gambar, suara, teks, maupun video menggunakan teknologi untuk menceritakan sesuatu yang dilengkapi dengan animasi sehingga tampilannya menarik.
5. Cerpen adalah suatu karya sastra prosa yang disajikan secara singkat dan habis dibaca dalam sekali duduk.