

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan masyarakat pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dari pendidikan, dan peran pendidikan sangatlah penting, baik dalam keluarga, masyarakat maupun bangsa dan negara. Pendidikan merupakan bagian penting dalam proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi dalam suatu negara. Pendidikan memegang peran penting dalam rangka pembangunan manusia seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan harus terus dikembangkan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan masyarakat suatu Bangsa. Indonesia merupakan negara berkembang dan membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mencerdaskan kehidupan negara (Marniati & Tahir, 2019: 44). Oleh karena itu diperlukan pendidikan untuk mencapai hal tersebut, sehingga tercipta negara maju dan masyarakat Indonesia yang cerdas, sehat, berilmu dan memiliki keterampilan yang berguna bagi kehidupan.

Tujuan pendidikan berdasarkan atas pancasila adalah untuk meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, ketrampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian agar dapat membangun diri sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas kemajuan bangsa. Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan kemajuan suatu bangsa dan negara. Tujuan Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu manusia yang bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan,

kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Hidayat & Abdillah, 2019: 25).

Pada pendidikan tentunya terjadi proses belajar. Belajar merupakan suatu proses yang akan mengakibatkan perubahan dalam diri individu. Perubahan tersebut bisa berupa tingkah laku yang ditimbulkan melalui latihan atau pengalaman. Menurut Nana Sudjana belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar. Belajar memerlukan keaktifan dari siswa maupun guru, oleh karena itu baik guru maupun siswa harus berinteraksi aktif agar potensi siswa dapat berkembang seoptimal mungkin. Untuk dapat disebut kegiatan belajar maka perubahan itu harus bersifat konstan atau berlaku relatif tetap dan dinamis.

Pendidikan merupakan kegiatan universal dan menyeluruh dalam kehidupan manusia karena pendidikan tersedia dimanapun dan kapanpun. Didunia pendidikan pada hakekatnya adalah upaya memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu membudayakan atau memperindah manusia (Syafriil & Zen, 2017: 25). Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dimana orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan perilaku dengan kebutuhannya (Syah, 2014: 10). Dalam Kurikulum Merdeka yaitu kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat

disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan dan divariasikan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran tertentu saja. Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM), menekankan kebebasan dan fleksibilitas dalam merancang dan mengimplementasikan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal.

Perubahan kurikulum ini dilakukan secara berjenjang dan bertahap. Kedua kurikulum ini tetap mengadopsi pendekatan saintifik dalam pembelajarannya yang mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan ilmiah. Melalui pendekatan saintifik diharapkan adanya keseimbangan peningkatan antara *hard skills* dan *soft skills* (Kemendikbud, 2019). Pendekatan saintifik juga melibatkan proses ilmiah, termasuk pengamatan, pengajuan pertanyaan, perencanaan penelitian atau eksperimen kemudian pengumpulan dan analisis data, serta pembuatan kesimpulan berdasarkan bukti yang ada. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir, kemampuan berpikir kritis, dan sikap ilmiah.

Pada konteks Kurikulum Merdeka, sekolah diberikan kebebasan untuk mengintegrasikan pendekatan saintifik ke dalam rancangan kurikulum mereka. Sekolah dapat mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, melakukan eksplorasi, penelitian, dan berkolaborasi dengan sesama siswa. Selain itu pendekatan saintifik juga dapat mendukung pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan pemecahan masalah.

Hal ini sesuai dengan tujuan kurikulum Merdeka yang ingin menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja. Namun, perlu juga diingat bahwa implementasi pendekatan saintifik dalam Kurikulum Merdeka dapat beragam antara sekolah satu dengan yang lain. Setiap sekolah dapat memilih bagaimana mereka akan mengintegrasikan pendekatan ini dalam kurikulum mereka, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kondisi lokal, dan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Selain itu peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi atau mengkomunikasikan isu-isu aktual untuk mendukung pengembangan karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan kreativitas peserta didik.

Al-Mahasneh (2018) menyatakan bahwa kreativitas untuk memerangi globalisasi, kreativitas harus meningkatkan kapasitas siswa untuk mengambil inisiatif ke tingkat yang lebih tinggi, khususnya dalam kemajuan ilmu pengetahuan. Ketika seseorang memiliki kreativitas yang baik mereka cenderung memiliki pengetahuan yang mendalam dan inspirasi dalam mengembangkan kerangka kerja menjadi lebih mudah (Yang, 2016). Karakteristik mendasar dari kreativitas adalah menunjukkan potensi dalam memecahkan masalah, berargumen berdasarkan fakta dan secara emosional memiliki kesanggupan mental untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawab (Erdem & Adiguzel, 2019).

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil, jika pembelajaran di kelas dapat berhasil pula. Salah satu komponen pembelajaran yang memiliki pengaruh signifikan terhadap proses pembelajaran di kelas adalah media pembelajaran. Media sangat diperlukan pada proses pembelajaran karena dapat digunakan untuk memotivasi siswa untuk belajar (Putri, Elvia, & Amir, (2021). Salah satu faktor

yang menyebabkan siswa enggan belajar adalah penggunaa media pembelajaran yang cenderung monoton dalam proses pembelajaran, sehingga membuat siswa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas (Huriyanti & Rosiyanti, 2017: 66).

Pendidikan pada saat ini disebut pendidikan abad ke 21. Diantaranya, pendidikan menjadi semakin penting untuk memastikan siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta kemampuan bekerja dan bertahan hidup melalui kecakapan hidup (Wijaya, 2016: 264). Kehidupan di abad 21 sering disebut sebagai era pengetahuan, abad ekonomi pengetahuan, abad teknologi informasi, abad globalisasi, dan industri 4.0. Abad ini telah melihat perubahan yang sangat cepat dan sulit dalam setiap aspek kehidupan kita termasuk perdagangan, transportasi, teknologi, informasi, dan komuniskasi.

Sebagai guru dan pendidik perlu menyadari bahwa selama ini pembelajaran di kelas hanyalah sekedar belajar mengajar, semata-mata sebagai transfer pengetahuan, bukan sebagai proses pembentukan kepribadian dan bagaimana proses pembelajaran itu sendiri dapat mengembangkan tingkat kemampuan berpikirnya (Pangestu, 2021: 467). Dalam pembelajaran menulis deskripsi, siswa diharapkan mampu berpikir kreatif. Karena di era globalisasi, tidak dapat dihindari jika kreativitas sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas hidup dan memecahkan masalah. Berpikir kreatif memungkinkan siswa untuk berpikir dengan lancar, melihat masalah dari sudut berbeda, dan menghasilkan banyak ide. Oleh karena itu, sejak dini siswa perlu dilatih untuk bersikap kreatif pada dirinya sendiri, agar tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan, tetapi juga mampu menghasilkan

pengetahuan baru.

Proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam setiap proses dan kegiatan pembelajaran, memotivasi peserta didik agar aktif, dan memberikan kebebasan pada siswa untuk berkreasi, mengembangkan potensi dan mengembangkan pemikiran secara aktif dalam proses Pembelajaran sehingga mampu menciptakan proses belajar yang optimal merupakan proses pembelajaran yang baik serta mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa. Keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan aspek yang harus ditekankan dalam pembinaannya (Secara metodis dan sistematis), disamping keterampilan membaca dan berhitung. Hal demikian agar siswa mampu berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Kemampuan menulis secara efektif sangat diperlukan para siswa, tidak hanya sebagai sarana belajar di sekolah, tetapi keterampilan berbahasa ini sangat penting dalam menunjang aktivitas kehidupan sehari-hari dan pada masa memasuki dunia kerja. Keterampilan berbicara tidak datang secara tiba-tiba pada diri seseorang, melainkan ada pelatihan dari lingkungan pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal diperoleh melalui proses pembelajaran dalam ruang lingkup sekolah secara menyeluruh, sedangkan Pendidikan non formal merupakan aktifitas belajar masing-masing individu yang melibatkan interaksi mereka dengan lingkungan dan masyarakat.

Salah satu cara dalam mewujudkan kompetensi profesional sebagai seorang guru, maka guru harus selalu mampu melakukan inovasi dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mewujudkan kompetensi tersebut dapat dilakukan dengan cara mengembangkan bahan ajar, hal ini seperti yang disampaikan oleh (Zulkifli & Nadjamudin, 2002) bahwa

mengembangkan bahan ajar merupakan sebagai bagian dari mengembangkan kompetensi serta dapat meningkatkan eksistensi sebagai guru profesional. Dalam paradigma pembelajaran tradisional yang masih terjadi dikelas-kelas kita, proses belajar mengajar biasanya berlangsung di dalam kelas dengan kehadiran guru di dalamnya dan pengaturan jadwal yang kaku di mana proses belajar mengajar hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan. Peran guru sangat dominan dan bertanggung jawab atas efektivitas proses belajar mengajar dan guru juga menjadi sumber belajar yang dominan. Dalam paradigma sekarang, dengan pendekatan SCL (*student learning center*) dominasi guru berkurang dan sebagian besar hanya berperan sebagai fasilitator dan bukan sebagai satu-satunya sumber belajar. Sebagai fasilitator guru semestinya dapat memfasilitasi siswa atau dengan kata lain siswa dapat belajar setiap saat di mana saja dan kapan saja siswa merasa memerlukan. Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media yang menunjang.

Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi siswa, secara optimal. Hal ini disebabkan karena peningkatan potensi siswa linear dengan penggunaan media atau sarana dan prasarana pada proses interaksi yang sedang dilaksanakan. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat penting dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa.

Siswa harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas antar siswa untuk meningkatkan pengalaman pendidikan siswa. Menurut Hamalik yang dikutip

(Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan (kaderi, 2015).

Asosiasi Pendidikan Nasional mengklaim bahwa, termasuk teknologi perangkat keras, adalah metode komunikasi dalam bentuk cetak dan audio-visual. Seorang guru membutuhkan perangkat dalam rangka membantu dan mendukung pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran guru akan mendapatkan kemudahan dalam mengajar apabila mampu menggunakan media pembelajaran yang berperan sebagai alat bantu ketika guru mengajar, karena fungsi dari media pembelajaran disamping sebagai alat bantu pengajaran juga menjadi salah satu dari cara bagi siswa agar lebih menjadi aktif. Namun tidak menutup kemungkinan jika ada sebagian guru yang tidak bisa membuat bahkan menggunakan media pembelajaran untuk mengajar sebagai alat bantu dalam mengajar siswa. Minimnya penggunaan media yang bervariasi disebabkan karena memiliki keterbatasan waktu, sehingga guru hanya menggunakan media seadanya di sekolah seperti media gambar atau cukup menggunakan buku saja. Padahal variasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting

Seiring dengan cepat dan pesatnya perkembangan informasi dan teknologi (IT) dapat dimanfaatkan oleh guru dalam memberikan pengalaman bermakna kepada siswanya. Melalui media-media pembelajaran yang berbasis IT diharapkan dapat menunjang dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan

memanfaatkan media IT ini untuk merubah pola pikir siswa yang tadinya malas untuk menulis berubah menjadi menyukai aktivitas menulis. Karena pada dasarnya siswa di sekolah dasar cenderung lebih menyukai tampilan buku dengan gambar animasi gerak dan berwarna yang interaktif, sehingga dengan tampilan tersebut dapat membuat siswa suka untuk menulis sebuah gambar dalam bentuk file daripada teks bacaan dalam bentuk yang konvensional.

Literasi membaca merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berfikir, dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif (Gogahu & Prasetyo, T. (2020). Dalam undang-undang No. 3 tahun 2017 tentang sistem pembukuan, dinyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti bertujuan untuk mencetak siswa yang memiliki budi pekerti yang luhur melalui berbagai pembiasaan. Salah satu nilai yang ingin dicapai adalah siswa yang berbudaya literasi. Nilai ini dicapai dengan memberikan pembiasaan membaca selama 15 menit sebelum pembelajaran. Setiap anak di sekolah diwajibkan membaca buku-buku bacaan cerita lokal dan cerita rakyat yang memiliki kearifan lokal dalam bacaannya. Sekolah dasar merupakan masa anak-anak pada usia perkembangan sehingga penting untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti luhur. Literasi bisa dijadikan sebagai dasar pembelajaran disekolah. Menurut Suryono (Gogahu & Prasetyo, 2020) literasi bisa digunakan sebagai dasar pengembangan pembelajaran efektif disekolah yang dapat membuat siswa terampil

dalam mencari dan mengolah informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan berbasis ilmu pengetahuan pada abad ke-21. Tingkat literasi siswa Indonesia tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain, dibuktikan dalam evaluasi yang dilakukan oleh (*Programme For International Literacy Study*) PISA (Saadati & Sadli, 2019) menyatakan bahwa rata-rata skor prestasi literasi membaca siswa Indonesia adalah (405) berada signifikan di bawah rata-rata internasional. Data kedua, yaitu menurut Tahmidaten & Krismanto (2020) diperoleh dari *World's Most Literate Nations*, dikumpulkan oleh *Central Connecticut State University Amerika Serikat* yang dirilis pada awal tahun 2017, dimana Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi. Indonesia hanya sedikit lebih baik dari negara Botswana, negara dikawasan selatan Afrika.

Dari kedua data tersebut, menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia memiliki minat membaca yang rendah. Perlu ada upaya menangani hal tersebut termasuk penyediaan bahan bacaan untuk membaca dalam pembelajaran literasi membaca. Balerio (Gogahu & Prasetyo, 2020) menyatakan bahwa definisi literasi harus memperhitungkan sifat sebuah konsep yang mengkaji tentang keberadaan, kontekstual, akibatnya, relatif, dan terikat budaya. Dalam literasi membaca terdapat empat kajian utama, yaitu: 1) penerapan latihan dan penetapan bacaan, 2) keterampilan membaca, 3) teks yang digunakan dalam membaca, 4) proses membaca (UNESCO, 2019).

Kenyataan bahwa untuk literasi membaca siswa sekolah dasar hanya dilakukan pada buku-buku pelajaran pokok yang digunakan di sekolah. Hal ini yang membuat siswa kurang suka membaca, karena buku bacaannya kurang menarik, selain itu juga isi bacaan dengan tulisan tanpa gambar dan warna yang membuat

siswa tidak tertarik dan buku yang dibaca atau digunakan hanya itu-itu saja, sehingga siswa cepat bosan. Melihat kenyataan tersebut, supaya membaca menjadi suatu hobi siswa dimana bukan hanya sebagai tugas semata, maka perlu adanya tindakan yang membiasakan siswa mulai dari sekarang untuk membaca buku dan menjadikan literasi membaca sebagai hal yang menyenangkan. Oleh karena itu guru memiliki peran yang sangat penting untuk menentukan kualitas dan kuantitas pembelajaran yang pada akhirnya berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Berdasarkan hasil observasi awal, yang penulis lakukan disekolah Sekolah Dasar Negeri 2 Ngebel melalui wawancara dan *study document* didapatkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih *teacher center*, artinya masih berpusat pada guru sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan masih metode ceramah dan kurang mengimplementasikan model pembelajaran maupun media pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran kurang menarik minat belajar siswa. Guru sendiri merasa kebingungan dan belum menemukan cara yang tepat untuk menyampaikan kepada siswa bagaimana menulis deskripsi yang efektif. Mengingat waktu dan target pengajaran materi, metode ceramah dianggap paling tepat dan cepat dalam menyelesaikan materi kurikulum. Metode ceramah yang digunakan oleh guru menjadikan pembelajaran guru kurang variatif ditambah lagi dengan kurangnya sarana dan prasarana sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan tersebut menjadikan siswa pasif lebih asyik bergurau sendiri dengan temannya, saling mengganggu teman pada saat pembelajaran berlangsung dan masih banyak lagi aktivitas siswa dalam rangka menyalurkan kebosanannya.

Hasil observasi menunjukkan antusias dan minat belajar siswa dalam pembelajaran menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, hal tersebut dikarenakan cara penyampaian materi pembelajaran membuat siswa menjadi jenuh dan bosan. Rasa takut untuk bertanya, menyebabkan guru berganggapan siswa sudah paham. Hal ini tentunya berdampak pada hasil belajar siswa pada pencapaian nilai Bahasa Indonesia materi menulis deskripsi. Siswa beranggapan bahwa menulis adalah hal yang kurang menarik. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa sebanyak 18 anak hanya 4 (dua) anak yang mampu mencapai nilai di atas KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN 2 Ngebel untuk Tahun Pelajaran 2024/2025 yaitu 70

Selain itu, latar belakang penulisan tesis ini juga berdasarkan pada hasil Identifikasi Rekomendasi Prioritas Perencanaan Berbasis Data (PBD) menunjukkan bahwa indikator (A.1 Kemampuan Literasi) berada pada kategori capaian Baik (100% peserta didik sudah mencapai kompetensi minimum) dengan skor 100. Akar masalah utama ada pada indikator utama (Level 1) kemampuan literasi dan sub indikator akar permasalahan (Level 2) adalah kemampuan membaca teks sastra. Nilai capaian Kompetensi Membaca Teks Sastra tahun ini 70,04 naik 7,12 dari tahun 2023 (62,92) (Sumber data: Asessmen Nasional). Meskipun semikian kemampuan membaca menjadi capaian terendah dalam literasi dibandingkan dengan kemampuan membaca teks informasi. Mempertahankan lebih sulit daripada meraih, meskipun capaian tersebut sudah baik tentunya agar kedepan menjadi lebih baik atau bertahan diperlukan upaya pembenahan sehingga salah satu kegiatan benahi yang dilakukan oleh sekolah adalah melalui peningkatan GTK dengan melakukan peningkatan kompetensi guru dan kebijakan yang menunjang kompetensi membaca teks sastra. Pada ringkasan kondisi satuan pendidikan SDN

2 Ngebel secara online akan nampak bahwa literasi pada kemampuan membaca teks sastra berada pada pencapaian tertinggi di Tahun 2024. Kompetensi membaca teks sastra mendapatkan poin 70.04. Permasalahan yang lain yaitu rendahnya kemampuan deskriptif, salah satunya disebabkan oleh faktor guru dalam mendesain pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dibuat oleh guru hanya untuk syarat administratif, bukan digunakan sebagai panduan untuk melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat oleh guru juga tanpa memperhatikan kebutuhan siswa yang beragam. Setiap anak sejatinya memiliki kebutuhan belajar yang berbeda dalam hal bakat, minat maupun kemampuan. Selain itu tidak ada kesinambungan antara kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta metode pembelajaran yang digunakan. Cara yang dapat ditempuh agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan memusatkan pembelajaran kepada siswa (*student centered learning learning*) (Wardhono *et al.*, 2017).

SDN 2 Ngebel sudah memiliki aset sejumlah 15 cromebook dan 12 diantaranya bisa digunakan oleh peserta didik sementara 3 diantaranya rusak. Saat ini SDN 2 Ngebel masuk kuota sekolah yang mendapatkan bantuan laptop pada tahun 2024, sejumlah 9 laptop Insya Allah akan realisasi pada bulan Oktober 2024. Beberapa LCD proyektor, Jaringan listrik, jaringan wifi dan jaringan selular tersedia dengan baik di SDN 2 Ngebel sehingga pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia bisa diaplikasikan dengan baik di sekolah kami.

Usaha meningkatkan kualitas pendidikan yang berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat dilakukan dalam pembelajaran di kelas. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

memungkinkan siswa agar siap menghadapi tantangan dan memecahkan masalah dengan menganalisis masalah sebelum mengambil sebuah keputusan atas dasar pemikirannya sendiri. Harapannya tercetak generasi yang unggul dan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing menghadapi tantangan dunia.

Salah satu alternatif pendekatan yang dikembangkan dan dapat dipakai dalam proses pembelajaran yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran yang interaktif atau dikenal dengan istilah multimedia pembelajaran interaktif (MPI). Multimedia interaktif merupakan konvergen dari berbagai media seperti video, audio, foto, grafis, animasi, dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif. Karena sifatnya tersebut multimedia interaktif, maka media ini sangat bermanfaat apabila digunakan dalam pembelajaran. Secara umum, langkah-langkah pembuatan multimedia pembelajaran interaktif terdiri dari; analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan pemilihan topik, penyusunan garis besar isi, penulisan naskah, pelaksanaan produksi, evaluasi dan revisi, serta finishingnya. Penulis menggunakan flipbook interaktif dan juga *live worksheet* dalam pengaplikasian multimedia pembelajaran interaktif ini. Secara umum flipbook adalah buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, dan animasi bergerak. *Flipbook* sendiri masuk ke dalam kategori buku digital atau *ebook* (*electronic book*). Sedangkan *live worksheet* adalah salah satu platform yang dapat membantu guru dalam membuat e-worksheet atau lembar kegiatan siswa yang sering dikenal dengan istilah LKPD.

Dari fenomena yang dikemukakan tersebut perlu dicari solusi agar kemampuan kerja sama siswa lebih baik, salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Guru

dituntut melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan kerja sama antar siswa. Strategi pembelajaran harus cocok pada usia sekolah.

Setelah penulis membaca beberapa literatur dan hasil penelitian yang relevan, peneliti berasumsi bahwa strategi pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berupa *flipbook interaktif* dan *live worksheet* dapat dijadikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu, melihat fenomena yang ada sekarang ini, Guru dituntut untuk mampu melahirkan siswa yang terus menjadi manusia pembelajar atau *long life learner*. Dalam dunia pendidikan, kemajuan teknologi informasi sangat bermanfaat untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Digitalisasi media pembelajaran bisa menjadi salah satu solusi dalam mengatasi rendahnya minat belajar yang mengakibatkan pada nilai siswa yang kurang memenuhi KKM. Salah satu hal sederhana yang dapat dilakukan guru adalah meningkatkan kemampuan literasi digital siswa melalui bahan ajar digital. Bahan ajar digital menjadi salah satu peluang guru dalam menjawab tantangan era disrupsi. Bahan ajar elektronik adalah bahan ajar yang dipublikasikan dalam format digital, berisi tulisan, gambar, yang dapat dibaca melalui perangkat komputer atau perangkat digital lainnya.

Bahan ajar elektronik adalah sebuah sarana belajar yang didesain untuk membantu pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas yang ditampilkan dalam format digital sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih bersifat interaktif (Anori, Putra, & Asrizal, 2013). Bahan ajar elektronik juga merupakan salah satu wujud pengembangan diri guru dalam menghadapi pembelajaran abad 21 dan

Revolusi Industri 4.0. Guru yang kreatif dan inovatif bisa membuat perangkat pembelajaran dalam format digital. Bahan ajar elektronik pada prinsipnya serupa dengan bahan ajar manual. Ia juga menjabarkan kompetensi dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), materi latihan soal. Namun bahan ajar elektronik lebih powerfull karena diformat dalam bentuk elektronik (e-book).

Dengan multimedia interaktif ini diharapkan dapat membuat siswa lebih senang dan semangat dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi. Dengan media ini dapat melatih kemampuan kreatif siswa. Siswa dapat memecahkan masalah atau mencari solusi dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Selain itu, siswa juga dapat saling berbagi informasi dan pengetahuan yang dimilikinya, bisa saling mengoreksi satu sama lain dan berdiskusi bersama dalam kelompok belajar. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini berjudul Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi Cerita Fabel Melalui Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas V SDN 2 Ngebel Tahun Ajaran 2024/2025.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yaitu sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia jarang menggunakan media, sumber belajar dan alat peraga sehingga membuat siswa sulit untuk menerima dan memahami materi pelajaran terkait kemampuan menulis deskripsi
2. Ringkasan kondisi satuan pendidikan SDN 2 Ngebel Kecamatan Ngebel pada Rapor Pendidikan Tahun 2023 menunjukkan bahwa kemampuan

literasi dengan pencapaian terbaik, meskipun terbaik perlu dilakukan terobosan dan terobosan agar menjadi lebih baik atau minimal dapat mempertahankan capaian tersebut

3. Siswa merasa bosan, jenuh serta kurang konsentrasi dengan cara penyampaian materi dari guru yang cenderung monoton.
4. Pengembangan media pembelajaran yang mampu memunculkan kreativitas dan dalam menulis deskripsi belum dapat diaplikasikan dengan baik

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan aktivitas/kefektifan belajar siswa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan menulis deskripsi cerita fabel siswa kelas V SDN 2 Ngebel Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Ngebel Tahun Ajaran 2024/2025 dalam pembelajaran menulis deskripsi cerita fabel menggunakan multimedia pembelajaran interaktif?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan peningkatan aktivitas belajar siswa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan menulis deskripsi cerita fabel siswa kelas V SDN 2 Ngebel

Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Mendeskripsikan dan menjelaskan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Ngebel Tahun Ajaran 2024/2025 dalam pembelajaran menulis deskripsi cerita fabel menggunakan multimedia pembelajaran interaktif

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian bermanfaat untuk memperkaya khazanah teori tentang penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran menulis paragraf deskripsi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan memberikan informasi mengenai pengembangan dan memilih media pembelajaran yang meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- b. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan untuk mendapatkan hasil belajar menulis paragraph deskripsi yang maksimal.
- c. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan serta pengalaman yang bermanfaat dalam menggunakan model pembelajaran sebelum memasuki bidang pendidikan.

- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk mengoptimalkan kemampuan Siswa dalam belajar dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

F. Definisi Istilah

Adapun definisi istilah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Multimedia Pembelajaran Interaktif atau disebut juga dengan MPI adalah suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan komputer atau sejenisnya untuk mencapai pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.
- b. Flipbook merupakan buku elektronik berbasis digital yang bisa digunakan untuk mengedukasi siswa dengan mengedepankan penggunaan teknologi berbasis digital yang sudah tidak asing dengan kehidupan siswa itu sendiri.
- c. *live worksheet* adalah salah satu platform yang dapat membantu guru dalam membuat e-worksheet atau lembar kegiatan siswa yang sering dikenal dengan istilah LKPD.
- d. Menulis deskripsi adalah suatu teks yang memberikan gambaran suatu objek atau peristiwa yang berdasarkan hasil dari proses pengamatan, perasaan, dan pengalaman penulis.
- e. Cerita fabel adalah cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang

