

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan membawa dampak besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk pendidikan. Hal ini disebabkan karena setiap individu dituntut untuk memperoleh pendidikan yang mencakup kecerdasan dan keterampilan yang tinggi. Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat pesat seiring dengan banyaknya kita jumpai inovasi-inovasi di bidang teknologi yang sangat berperan penting dalam menunjang dan meningkatkan mutu pembelajaran. Memungkinkan guru memperbarui proses pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran. Hal ini harus dilakukan sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, tidak monoton dan membosankan, serta tidak mengganggu proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik yang memiliki semangat tinggi memperoleh hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media konvensional (Supardi & dkk, 2022). Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan dan mendapatkan pesan, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pendidik itu sendiri. Sebuah pesan disampaikan oleh pendidik atau sumber-sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal (lisan ataupun tertulis) maupun secara nonverbal atau visual.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar-mengajar. Media pembelajaran membantu guru untuk memperkaya pengetahuan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk memberikan ilmu kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar materi baru yang diajarkan oleh guru sehingga lebih mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat merangsang siswa dalam proses belajar. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat penting di lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran bisa digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar. Sebagai guru, kita harus bisa memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan agar bisa mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan. Menurut Indriana (2022) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Hayati & Harianto (2017), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si

belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*) menurut (Kusyairi dkk., 2024). Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang kaya akan aspek sastra, budaya, dan keterampilan berbahasa memerlukan pendekatan pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat menikmati proses belajar sekaligus memahami materi dengan lebih baik.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran meterai bercerita berbasis animasi, di mana siswa dapat mendalami materi melalui cerita yang divisualisasikan. Media ini tidak hanya membantu menghidupkan karakter dan alur cerita, tetapi juga mendukung pembelajaran dengan memberikan ilustrasi visual yang mempermudah pemahaman konsep bahasa dan sastra. Media pembelajaran didefinisikan sebagai integrasi terstruktur teknologi ke dalam pendidikan, dimulai dari perancangan, dilanjutkan dengan implementasi dan evaluasi keseluruhan dari pembelajaran

tersebut (Chasanah & Anwar, 2023). Peranan media pembelajaran akan menjadi lebih optimal setelah melewati beberapa proses hingga akhirnya dapat dikatakan dapat digunakan seutuhnya (Andriani dkk, 2024).

Materi bercerita merujuk pada pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan siswa untuk membuat, memahami, dan menginterpretasikan cerita (Sulistyorini et al., 2024). Materi bercerita dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia meliputi berbagai aspek seperti struktur cerita, karakter, alur, tema, dan pesan moral. Pembelajaran bercerita bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menyampaikan ide atau informasi secara naratif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan. Bercerita Menurut Hasanah (2019) jadi bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan dengan maksud memberikan informasi atau dongeng yang berisi pesan moral dan dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak.

Bercerita merupakan bentuk komunikasi dua arah yang di dalamnya terdapat pertukaran pikiran atau pendapat suatu masalah yang dilakukan secara terarah dan teratur untuk mencapai tujuan tertentu (Siddiq dkk, 2020). Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran (Romzah, 2021). Masalah yang dihadapi oleh siswa dalam materi bercerita ini adalah Banyak siswa yang kesulitan memahami elemen-elemen dasar dalam bercerita, seperti pengenalan, konflik, dan penyelesaian. Siswa juga sering merasa bosan saat mendapatkan materi ini maka pengembangan media

pembelajaran dapat dilaksanakan agar mengurangi rasa bosan siswa saat mendapatkan materi ini

Aplikasi Doratoon dipilih sebagai platform untuk pengembangan media ini karena memiliki fitur animasi yang intuitif dan mudah digunakan, bahkan untuk pengguna tanpa latar belakang desain yang mendalam. Melalui aplikasi ini, guru dapat membuat media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan karakter, latar, dan dialog yang relevan dengan materi Bahasa Indonesia. Pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat ingatan mereka terhadap materi yang diajarkan. Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, menjadikan materi lebih menarik, dan mempermudah siswa dalam memahami serta mengingat informasi. Media Doratoon merupakan sebuah layanan yang secara online dapat diakses untuk membuat penyajian lebih menarik dengan adanya animasi berupa kartun dan berbagai transisi (Romzah, 2021). Media doratoon termasuk media berbasis website, untuk penggunaannya cukup masuk melalui akun saja, sehingga memberikan kemudahan untuk mengaksesnya. Selain itu, media doratoon dapat dibuat menjadi media interaktif dan disesuaikan pula dengan isi materi yang akan disajikan, dengan begitu kegiatan belajar mengajar akan menjadi komunikatif.

Media video interaktif menumbuhkan kesertaan peserta didik secara langsung pada kegiatan pembelajaran sehingga wawasan mengenai materi yang dipelajari dapat meningkat (Alvionta & Huda, 2019). Media Doratoon memiliki

beberapa kelebihan yaitu materi dapat ditampilkan lebih interaktif, media bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan kapan maupun dimana saja, serta media doratoon sangat menarik, maka kualitas animasi yang dihasilkan menjadi lebih baik. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi doratoon sangat diperlukan guna menunjang pembelajaran yang ada di sekolah dasar.

Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan aplikasi Doratoon sebagai media pembelajaran interaktif dalam materi bercerita di mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa sekolah dasar. Aplikasi ini relatif baru digunakan dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, khususnya dalam kegiatan bercerita yang selama ini masih didominasi oleh metode ceramah dan media konvensional. Selain itu, fokus penelitian ini juga memberikan kontribusi baru dengan menekankan pada pembelajaran bercerita sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berpikir, menyusun narasi, dan keberanian berbicara siswa, bukan sekadar pemahaman isi cerita. Media yang dikembangkan memadukan elemen visual, audio, dan animasi interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas V, menjadikannya lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini juga menggabungkan pendekatan sistematis melalui model pengembangan ADDIE yang tidak hanya merancang dan mengembangkan media, tetapi juga mengujinya secara menyeluruh dari segi kelayakan dan efektivitas. Dengan demikian, penelitian ini memberikan inovasi dalam hal pemanfaatan teknologi digital yang aplikatif,

mudah diakses, dan dapat digunakan secara langsung oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran bercerita yang lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi saya yang dilakukan di SD Gunungsari pembelajaran bercerita atau dongeng sering kali melihat siswa merasa bosan karena hanya mendengarkan dan membaca saja hal itu membuat siswa menjadi bosan dan pembelajaran jadi kurang menarik. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam materi bercerita ini. Nanti didalam media ini juga akan menampilkan audio visual yang membuat siswa lebih tertarik untuk mendengarkannya.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana kondisi dan kebutuhan media pembelajaran terhadap materi bercerita pada Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Gunungsari?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi doratoon dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bercerita pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi menggunakan aplikasi Doratoon untuk materi bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan melalui aplikasi Doratoon dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bercerita.

D. Kegunaan Penelitian

Diharap hasil penelitian mampu memberi beberapa manfaat yaitu:

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teoritis dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya kajian tentang pemanfaatan teknologi digital, seperti aplikasi Doratoon, dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bercerita di mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Siswa: Dengan adanya media pembelajaran berbasis animasi, siswa diharapkan lebih termotivasi dan tertarik dalam memahami materi bercerita, sehingga meningkatkan keterampilan bercerita mereka.
- b. Bagi Guru: Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bercerita secara lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

- c. Bagi Peneliti Lain: Penelitian ini dapat menjadi acuan atau dasar bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis animasi atau penggunaan aplikasi Doratoon dalam pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi bercerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan memanfaatkan teknologi animasi interaktif melalui aplikasi Doratoon. Aplikasi ini memungkinkan guru dan siswa untuk membuat dan memanfaatkan cerita animasi yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan daya tarik materi pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis. Tujuan dari penggunaan aplikasi doratoon untuk media pembelajaran yaitu:

1. Membantu siswa memahami konsep bercerita dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
2. Meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia, khususnya dalam hal berbicara dan menulis cerita.
3. Menyediakan *platform* pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diakses bagi siswa.
4. Mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Target dari media ini adalah siswa kelas 4 sampai kelas 5 yang sedang mempelajari materi bercerita dalam Bahasa Indonesia. Produk ini diharapkan

dapat menjadi solusi inovatif dalam mengajarkan materi bercerita pada pelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan teknologi animasi yang menarik, sehingga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kreativitas siswa secara efektif.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi melalui aplikasi Doratoon pada materi bercerita di mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, merangsang kreativitas siswa, serta mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang diperlukan di dunia digital yang terus berkembang. Siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar melalui pendekatan yang lebih modern dan menyenangkan secara optimal, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menyampaikan cerita secara kreatif dan komunikatif.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, menciptakan, dan mengadaptasi berbagai jenis media yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berupa teks, gambar, video, audio, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Pengembangan media pembelajaran mengacu pada pembuatan dan penyempurnaan alat atau materi ajar yang berbasis teknologi guna memfasilitasi pemahaman siswa terhadap topik tertentu dalam konteks ini.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Media ini dapat berupa bahan cetak (buku, modul), media audio (rekaman suara), media visual (gambar, poster), atau media audio-visual (video, animasi). Penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses pembelajaran dengan menyajikan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Materi Bercerita

Materi bercerita merujuk pada pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan siswa untuk membuat, memahami, dan menginterpretasikan cerita. Materi bercerita meliputi berbagai aspek seperti struktur cerita, karakter, alur, tema, dan pesan moral dalam konteks mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran bercerita bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menyampaikan ide atau informasi secara naratif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

4. Animasi

Animasi adalah teknik penggambaran gambar bergerak yang digunakan untuk menciptakan ilusi gerakan atau perubahan bentuk dalam sebuah urutan gambar. Animasi dapat digunakan untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan animasi dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep

yang abstrak, memperjelas informasi, dan meningkatkan daya tarik materi ajar.

5. Aplikasi Doratoon

Doratoon adalah sebuah aplikasi pembuatan animasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi sederhana dengan menggunakan berbagai fitur dan template yang tersedia. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat animasi tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang tinggi, sehingga cocok digunakan dalam konteks pembelajaran untuk membuat materi ajar yang menarik dan interaktif. Doratoon juga memberikan kebebasan bagi pengguna untuk berkreasi dengan elemen-elemen visual yang mendukung penyampaian informasi secara efektif.

6. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Mata pelajaran ini mencakup pembelajaran tentang bahasa, sastra, dan keterampilan komunikasi yang mencakup kemampuan berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan dalam bahasa Indonesia. Salah satu topik yang diajarkan dalam Bahasa Indonesia adalah bercerita, yang melatih siswa untuk mengungkapkan ide, perasaan, dan imajinasi mereka melalui bahasa yang baik dan benar.