

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran untuk dongeng sangat penting karena di masa sekarang sedang berkurangnya minat peserta didik tentang menulis cerita yang ada di sekitar tempat tinggalnya. Kegiatan menulis tidak hanya melibatkan kemampuan motorik halus, tetapi juga konsentrasi dan fokus yang tinggi (Dzikro et al., 2025). Kurangnya referensi dan dorongan dari tenaga pendidik cenderung membuat beberapa siswa merasa mengalami kesulitan ketika akan menceritakan ide imajinasinya dan cenderung mengalami kesulitan menyusun kata-kata dengan benar. Dengan adanya kondisi seperti ini berdampak rendah pada motivasi belajar peserta didik khususnya dalam bidang berimajinasi. Metode pembelajaran yang diterapkan di banyak sekolah dasar masih didominasi oleh cara konvensional seperti menyalin dari papan tulis atau ceramah guru.

Pembelajaran seperti ini mengakibatkan siswa lebih cepat bosan tanpa adanya inovasi dari tenaga pendidik. Pola pengajaran seperti ini sering kali membuat proses belajar menjadi monoton, sehingga minat siswa untuk aktif berpartisipasi dalam latihan menulis menurun. Anak-anak cenderung cepat bosan, kehilangan fokus, dan kurang bersemangat ketika diminta menulis Dongeng dalam jumlah banyak (Salamun et al., 2023). Kurangnya variasi dalam media dan strategi pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama mengapa kemampuan menulis Dongeng anak-anak tidak berkembang secara optimal. Pendekatan yang inovatif dan menarik menjadi kebutuhan (Amalia, 2023). menyampaikan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran menulis. Menurut publikasi *The State of Global Learning Poverty: 2022 Update* laporan gabungan *World Bank* dengan *UNESCO Institute for Statistics* dan lembaga terkait diperkirakan sekitar 70% anak usia 10 tahun di negara berpenghasilan rendah dan menengah belum mampu membaca dan memahami teks sederhana pada akhir pendidikan dasar, yang mencerminkan rendahnya kemampuan literasi dasar, termasuk keterampilan menulis, terutama di negara-negara yang masih mengandalkan metode pembelajaran tradisional dan minimnya media interaktif.

Kondisi ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran dan strategi pengajaran menjadi langkah penting dalam meningkatkan kemampuan menulis anak secara menyeluruh. Kurangnya stimulasi visual dan interaktif di kelas sering membuat anak-anak kehilangan kesempatan untuk berlatih menulis secara efektif, sehingga peran media pembelajaran digital menjadi sangat krusial (Adzkiya & Suryaman, 2021). Media digital yang sudah ada kurang representatif dalam mengembangkan proses pembelajaran menulis dengan di siswa. Kekurangan media tersebut adalah monoton dan diatasi dengan menginovasikan menjadi bopica (Utari & Rambe, 2023).

Kurangnya perhatian terhadap aspek motivasi belajar juga menjadi faktor yang menyebabkan kemampuan menulis anak-anak tidak meningkat sesuai harapan. Temuan ini menekankan pentingnya mengintegrasikan media pembelajaran yang menarik dan metode pengajaran yang aktif agar anak lebih termotivasi dan berlatih menulis secara konsisten. Observasi yang dilakukan di SDN Nampu 02 menunjukkan bahwa siswa kelas 5 mengalami kesulitan dalam menulis Cerita

Dongeng secara rapi dan benar. Banyak anak membuat kesalahan tanda baca , ukuran tulisan tidak konsisten, dan sering kehilangan fokus saat menyalin teks. Minat untuk berlatih menulis di sekolah maupun di rumah terlihat rendah, sehingga perkembangan kemampuan menulis anak menjadi terbatas (Utari & Rambe, 2023). Kondisi ini menimbulkan kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa agar mereka lebih termotivasi berlatih menulis cerita dongeng dengan cara yang menyenangkan.

Permasalahan yang muncul pada kondisi tersebut adalah rendahnya minat Menulis dongeng dan tidak adanya media pembelajaran yang mendukung dalam materi tersebut di kalangan siswa kelas 5 SDN Nampu 02, yang berimbas pada menurunnya motivasi dan minat belajar. Rasa malas menulis secara banyak dan konsisten membuat anak merasa frustrasi, sehingga mereka cenderung enggan mengikuti kegiatan menulis yang berulang. Kegiatan menulis yang seharusnya dapat meningkatkan keterampilan literasi justru menjadi pengalaman yang membosankan bagi sebagian siswa. Sehingga diperlukan dorongan agar partisipasi aktif anak dan memfasilitasi latihan menulis secara berkesinambungan agar kemampuan mereka meningkat. (Zuriatni & Wahyuningsih, 2025). Media pembelajaran digital Bopica menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kemampuan menulis Cerita Dongeng pada siswa kelas 5 SD. Media ini menampilkan kata-kata secara visual, interaktif, dan menyenangkan, sehingga anak lebih mudah mengenali alur cerita yang akan mereka tulis. Bopica merupakan singkatan dari (Box, Spin dan Card) yang merupakan bagian didalam word wall

yang memadukan unsur visual dan praktik menulis secara aktif, sehingga anak tidak hanya belajar melihat contoh di depan papan tulis, tetapi juga melatih daya ingat, konsentrasi, dan kreativitas (Nafisah et al., 2024). Penerapan media ini diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar anak secara signifikan, karena mereka mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional.

Kemampuan menulis cerita dongeng pada anak mencakup beberapa aspek, mulai dari ketepatan cerita, ukuran tulisan yang konsisten, keterbacaan, hingga kecepatan menulis. Menguasai keterampilan ini sejak awal sangat penting untuk mendukung literasi anak secara menyeluruh. (Triulan Hilali et al., 2025). Peningkatan kemampuan menulis cerita dongeng harus menjadi prioritas dalam proses pembelajaran di kelas tinggi sehingga dapat menimbulkan minat dan bakat dalam menulis cerita dongeng di sekitar tempat tinggal mereka masing-masing.

Model Pembelajaran PjBL (*Projek Based Learning*) merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang diharapkan peserta didik dapat memecahkan masalah dan menghasilkan produk yang nyata menurut Fajri et al., (2024). PjBL memungkinkan siswa belajar secara teoritis dan praktis dalam situasi nyata. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman saja akan tetapi peserta didik diharapkan dapat menghasilkan suatu proyek yang nyata dan dapat memecahkan apa yang sedang di buatnya, integrasi PjBl dengan media Bopica diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa kelas 5 SD. Penelitian oleh Nisa & Purwati, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Word Wall* atau Bopica secara signifikan meningkatkan minat dan kemampuan menulis siswa SD. Media ini memberikan stimulasi visual dan

interaktif yang membuat siswa lebih termotivasi berlatih menulis secara rutin. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan *Word Wall* atau Bopica cenderung lebih cepat mengenal huruf dan lebih teliti dalam menulis kata-kata, sehingga keterampilan menulis mereka meningkat secara bertahap. Penelitian ini menjadi dasar penting bagi pengembangan media pembelajaran digital berbasis Bopica yang akan diterapkan dalam penelitian ini.

Penelitian oleh Febriani et al., (2025) menekankan efektivitas model PjBL menekankan efektivitas model PjBL dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model ini memiliki kemampuan membaca dan menulis yang lebih baik dibandingkan siswa yang menggunakan metode konvensional. Selain itu, motivasi belajar mereka juga meningkat karena proses pembelajaran lebih partisipatif dan menyenangkan. Temuan ini mendukung gagasan bahwa kombinasi media interaktif dan model pembelajaran aktif dapat menghasilkan peningkatan kemampuan menulis yang signifikan. Dengan adanya penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli Nadin Aminasya¹, (2024) menjadi suatu motivasi bagi penulis untuk mengembangkan penelitian ini yang memadukan antara model pembelajaran PjBL dengan media berbantuan Bopica

Berdasarkan pada latar belakang di atas penelitian pengembangan perlu dilakukan untuk memberikan solusi atas kesulitan yang dialami peserta didik dalam proses menulis cerita dongeng, oleh karena itu peneliti termotivasi untuk melaksanakan penelitian dengan judul “(Pengembangan Media Pembelajaran Bopica Untuk Kemampuan Menulis Dongeng Melalui Model Pembelajaran

Berbasis Proyek PjBL Pada Siswa Kelas 5 SD)”, dengan harapan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan keterampilan dalam menulis cerita dongeng siswa di SDN Nampu 02.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembang media pembelajaran digital berbasis Bopica yang sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 5 SD untuk kemampuan menulis Cerita Dongeng?
2. Bagaimana Kelayakan model pembelajaran PjBL yang dapat diintegrasikan dengan media Bopica untuk mendorong motivasi, minat, dan keterampilan menulis Cerita Dongeng siswa kelas 5 SD?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan utama sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Bopica yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 5 SD dalam meningkatkan kemampuan menulis Cerita Dongeng.
2. Mengintegrasikan model pembelajaran PjBL dalam penggunaan media Bopica sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan efektif.

3. Mengetahui hasil belajar media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan menulis Cerita Dongeng dan motivasi belajar siswa kelas 5 SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan dasar, media pembelajaran digital, dan strategi pengajaran menulis Cerita Dongeng pada anak usia sekolah.
- b. Memberikan referensi akademik bagi penelitian selanjutnya mengenai integrasi media interaktif dengan model pembelajaran aktif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru: Memberikan alternatif media pembelajaran digital yang inovatif dan efektif dalam mengajar menulis Cerita dongeng, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa.
- b. Bagi siswa: Membantu meningkatkan kemampuan menulis Cerita Dongeng, memupuk minat dan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- c. Bagi sekolah: Menjadi contoh penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam aspek literasi dasar.

E. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran digital berbasis Bopica yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Format Digital: Dapat diakses melalui komputer, laptop, atau tablet, dengan penjelasan tentang cerita dongeng sehingga memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya.
2. Konten Interaktif: Menampilkan Penjelasan tentang cerita dongeng, dan Tema dongeng dalam bentuk visual box yang dapat diklik
3. Integrasi PjBL: Menyediakan fitur untuk langkah-langkah pembelajaran siswa terlibat aktif dapat berpikir kritis dalam proses belajar.
4. Desain *User-Friendly*: Tampilan yang menarik dan mudah digunakan oleh siswa kelas 5 SD dengan navigasi yang sederhana.
5. Fleksibilitas Materi: Materi menulis dapat disesuaikan oleh guru sesuai dengan tingkat kemampuan siswa atau tema pembelajaran yang sedang berlangsung.

F. Pentingnya Produk

Media pembelajaran digital berbasis Bopica ini penting karena beberapa alasan:

1. Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan dibanding metode konvensional.

2. Membantu siswa melatih keterampilan menulis cerita dongeng secara konsisten dan sistematis, sehingga kemampuan literasi dasar dapat berkembang lebih optimal.
3. Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi menulis, karena media ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran aktif dan meminimalkan hambatan yang muncul pada metode tradisional.
4. Menjadi model inovasi pembelajaran yang dapat dijadikan acuan bagi sekolah lain dalam mengintegrasikan media digital dan strategi pembelajaran aktif.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kebingungan dan memastikan pemahaman yang sama, beberapa istilah kunci dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Bopica: Media pembelajaran yang menampilkan kata-kata atau huruf secara visual dan interaktif untuk membantu siswa mengenal huruf, kata, dan kosakata melalui latihan menulis aktif.
2. Kemampuan Menulis Cerita Dongeng: Keterampilan siswa dalam menulis Cerita Dongeng dengan rapi, benar, konsisten, serta mampu menyusun kata atau kalimat dengan baik dan mudah dibaca.
3. Model Pembelajaran PjBL: Strategi pembelajaran yang melibatkan siswa untuk terlibat aktif dan dapat berfikir kritis untuk memecahkan masalah dan dapat menghasilkan produk