

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada bab satu dipaparkan pendahuluan yang mencakup: latar belakang, pembatasan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, *state of the art* dan *road map* penelitian. Hal tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

### A. Latar Belakang

Searah dengan dinamika perubahan kebutuhan hingga kemajuan zaman berdampak terhadap cara pandangan masyarakat terhadap pendidikan. Perihal ini juga berlaku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keinginan orang dalam mempelajari bahasa tidak lepas dari peranan pentingnya bahasa selaku alat berkomunikasi, alat guna mengekspresikan pikiran, perasaan serta dapat menguasai apa yang diekspresikan oleh orang lain. Perihal ini membawa akibat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang wajib pula dipusatkan pada capaian kompetensi tersebut. Pembelajaran bahasa wajib mengarah pada capaian kompetensi berbahasa, kompetensi berkomunikasi bukan hanya pada kompetensi linguistik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilaksanakan sesuai dengan arah kompetensi itu bisa mendorong siswa terampil berbahasa Indonesia. Siswa yang terampil berbahasa Indonesia akan lebih mudah serta cepat dalam belajar dan lebih berkesempatan berprestasi. Lewat pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengarah pada capaian kompetensi berbahasa bisa mempertajam penalarannya dan melatih siswa belajar berasumsi runtut, tertib serta cermat.

Siswa sekolah dasar untuk mengkonstruksi kembali daya ingat kepada peristiwa ataupun pengalamannya akan lebih mudah melalui stimulasi. Salah satu stimulasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan daya ingat yang berkaitan dengan kompetensi berbahasa lewat bercerita memanfaatkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran di sekolah khususnya di kelas empat.

Program pembelajaran tidaklah hanya deretan topik atau pokok pembahasan, namun suatu topik yang wajib dimengerti serta dipahami oleh siswa serta bisa dipergunakan dalam kehidupannya. Hal ini terjadi dalam pembelajaran dasar di Jepang membuktikan kalau konsepsi terdahulu mengenai suatu yang dipunyai siswa bersumber pada kerangka balik kepribadian serta adat adalah hal yang berarti dalam cara pembelajaran. Siswa pada semua usia mempunyai rancangan mengenai bermacam pengalaman atau peristiwa yang dibawanya ke dalam kelas.

Konsep awal yang dimiliki siswa ini dapat bersumber antara lain dari latar belakang kebudayaan, jenis media dan juga hal-hal lain. Siswa secara langsung mendengar, melihat, mengalami dan sekaligus menggunakannya. Konsep ini terbukti sangat membantu dan bernilai dalam konteks kehidupannya. Begitu pula halnya dengan kemampuan menulis siswa. Dengan strategi yang tepat akan mendorong kemampuan menulis berkembang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan pendidikan di dunia telah mengalami perubahan yang mendasar, sebelumnya pembelajaran dengan tatap muka saat ini dapat menjadi *hybrid learning* (Ololube, 2014), *blended learning* (Fong, 2007), *flipped learning* (Casselman, M. D., Atit, K., Henbest, G., Guregyan, C., Mortezaei, K., & Eichler, 2020) memiliki dampak signifikan pada pembelajaran tetapi menuntut keterampilan dan literasi digital bagi guru dan siswa (Grimaldi, E., & Ball, 2019). Penelitian ini dilatarbelakangi oleh situasi pendidikan saat ini yang membutuhkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Salahsatunya dengan mengembangkan bahan ajar berbasis digital.

Bahan ajar berbasis digital merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran, seperti pendapat (Pujilestari, 2020) yang mengatakan bahwa penggunaan teknologi informasi adalah kata kunci dalam pembelajaran online untuk memungkinkan siswa belajar lebih baik, lebih cepat, dan lebih cerdas. Istilah lain yang dikenal dengan ICT (*Information and Communication Technology*).

Selanjutnya UNESCO mengungkapkan ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dengan mengimplementasikan teknologi informasi komunikasi dalam sistem pendidikan yaitu mempermudah dan memperluas akses jaringan pendidikan, meningkatkan pemerataan pendidikan, kualitas pembelajaran, profesionalisme guru serta pengelolaan dan tata kelola pendidikan yang lebih efektif dan efisien (Adisel, Gawdy, 2020). Sehingga masyarakat yang melek digital dan teknologi informasi dapat dikatakan memiliki literasi teknologi informasi komunikasi yang memadai (Tesi Muskania & Wilujeng, 2017).

Lebih lanjut pakar pembelajaran berpendapat bahwa Guru dalam praktik pelaksanaan pembelajaran online maupun offline juga harus memiliki literasi teknologi informasi komunikasi yang memadai untuk memfasilitasi proses pembelajaran sehingga guru memerlukan pelatihan khusus untuk meningkatkan kompetensi teknologi informasi komunikasi (König et al., 2020).

Dengan demikian *digital storytelling* muncul dari integrasi digital dan *storytelling* guna memenuhi kebutuhan pembelajaran, seperti komunikasi dan ekspresi diri, dan untuk memfasilitasi pengajaran dalam meningkatkan keterampilan berbahasa salahsatunya aspek

keterampilan menulis cerita. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *digital storytelling* efektif pada perkembangan struktur kognitif, yang pada awalnya proses perkembangan stuktur kognitif diyakini berkembang dalam jangka waktu yang lama.

Oleh karena itu dalam penelitian yang dilakukan berupaya mendeskripsikan pemanfaatan dan efektivitas *digital storytelling* , hal ini sesuai dengan pendapat Sarica & Usluel (2016) yang mendeskripsikan penelitian ini mengungkapkan kontribusi *Digital Storytelling* pada pengembangan memori visual, yang berdampak positif pada perkembangan dan pemerolehan informasi serta kemampuan yang diperoleh selama proses pembelajaran .

Penelitian lainnya menunjukkan *digital storytelling* dalam pembelajaran dapat membangkitkan respons positif untuk pembelajaran yang menarik, dan penggunaan *digital storytelling* direkomendasi untuk integrasi berkelanjutan ke dalam kurikulum, yang selanjutnya mendukung pembelajaran yang efektif (Yocom et al., 2020). Penggunaan media *digital storytelling* menunjukkan dapat meningkatkan kepercayaan diri dan berpikiran terbuka. Subjek penelitian menjadi lebih sadar akan kekuatan, suara alternatif, dan pilihan potensial bagi mereka (Chan, 2019).

Selanjutnya dalam aplikasi berbasis komputer interaktif dikatakan layak digunakan di sekolah dasar. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, media berbasis komputer berperan penting sebagai media pembelajaran saat ini. Aplikasi berbasis komputer dapat diterima untuk digunakan dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan proses pembelajaran mandiri serta peran aktif siswa (Rachmadtullah et al., 2018). Hal tersebut menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan di sekolah dasar guna memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian yang mengkaji 57 tinjauan pustaka yang menunjukkan bahwa penggunaan *digital storytelling* menunjukkan minat yang berkelanjutan pada siswa sekolah dasar dan menengah serta pendidikan tinggi. Penggunaan *digital storytelling* juga sering digunakan pada pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penelitian lanjutan terkait desain *digital storytelling* untuk digunakan dalam pendidikan (Wu & Chen, 2020).

Pada dasarnya, pengembangan bahan ajar merupakan salah satu kewajiban bagi guru untuk menjadi pendidik profesional, dalam bahan ajar tentunya ada media yang dibuat atau disiapkan oleh guru. Media pembelajaran adalah apa pun yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan, sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran terjadi. Sesuai dengan fungsinya, media pembelajaran pada dasarnya adalah untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Oleh

karena itu, dalam proses belajar mengajar di sekolah, media pembelajaran yang menjadi salahsatu bagian dari bahan ajar memiliki peran yang sangat penting (Fahrurrozi et al., 2019).

Pengembangan media pembelajaran yang menjadi salahsatu bagian dari bahan ajar harus memperhatikan beberapa hal. Prinsip utama memilih media instruksional adalah efektivitas media pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran dan efektivitas dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran yang akan disajikan. Kita harus mempertimbangkan apakah media pembelajaran yang akan digunakan lebih efektif jika dibandingkan dengan media lain. Media pembelajaran juga harus dipilih berdasarkan prinsip-prinsip tingkat pemikiran siswa. Prinsip ketiga yang harus dipertimbangkan dalam memilih media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas dan fleksibilitas (Alexander, B., Adams Becker, S., & Cummins, 2016).

Bahan ajar yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar di kelas harus memiliki interaktivitas dan fleksibilitas yang baik. Bahan ajar dikatakan memiliki fleksibilitas yang baik jika dapat digunakan dalam berbagai situasi. Dengan demikian, beberapa hal ini digunakan sebagai pertimbangan bagi peneliti untuk mengembangkan bahan ajar di sekolah dasar. Seiring kemajuan pengetahuan dan teknologi, bahan ajar telah berkembang menyesuaikan dengan berbagai situasi (Huang et al., 2019).

Penggunaan bahan ajar lebih efektif jika informasinya yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan. Dalam hal ini peneliti akan mengembangkan dalam pembelajaran Bahasa khususnya aspek menulis cerita pada siswa kelas IV (empat) di sekolah dasar. Penggunaan *digital storytelling* menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran anak-anak dengan cepat memahami dan menyesuaikan berbagai mekanisme di balik sistem untuk membuat cerita mereka, sebagian besar terlibat dalam pembuatan narasi atau bermain permainan Bahasa dengan berbagai cerita. Penelitian ini mendeskripsikan penerapan sistem manipulatif digital dalam konteks pendidikan, menunjukkan bahwa itu adalah alat yang berguna yang terintegrasi ke dalam praktik pembelajaran berkualitas tinggi (Sylla et al., 2015).

Dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran terdapat peningkatan terutama dalam kemampuan di bidang Informasi Teknologi, bidang digital yaitu pembuatan video dengan menggunakan software tertentu, kemampuan bekerja sama dalam grup, dan kemampuan melakukan presentasi di samping kemampuan berbicara dan penguasaan kosakata (Asri et al., 2017). Penelitian (Bron & Barrio, 2019) menunjukkan bahwa keberadaan media berbasis digital yang telah dilaksanakan di sekolah dasar berupa slide presentasi, video instruksional, dan video animasi. *Digital storytelling* yang dikembangkan merupakan media cerita bergambar interaktif dalam bentuk gabungan video bergambar animasi, teks cerita, dan

audio visual sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan kontekstual (Anisimova, 2020).

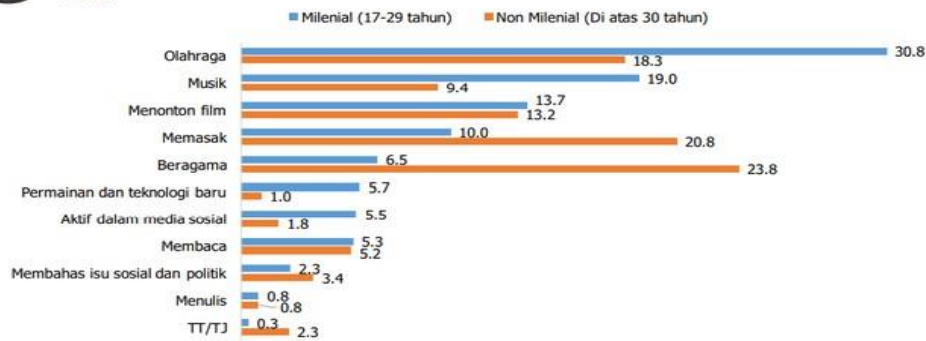
Aplikasi *digital storytelling* yang digunakan siswa, membuat siswa semakin merasa senang dan tidak ingin segera berganti pelajaran. Untuk studi kasus ini, peneliti menyertakan pictogram/gambar tambahan dengan kosakata terkait dengan kartu yang digunakan oleh anak-anak. Idanya adalah pertama untuk memastikan apakah anak-anak tahu kosakata ini dan jika mereka tidak melakukannya, itu diajarkan terlebih dahulu dengan menunjukkan tanda kata-kata yang sesuai dan kemudian mereka diminta untuk mengaitkan setiap kata dengan kartu (adegan) cerita tertentu. Mulai saat ini, guru memulai proses pengajaran literasi dari cerita-cerita yang diciptakan oleh siswa dan kosakata terpilih yang dipilih berdasarkan pengetahuan dan usia literasi anak-anak saat ini (Flórez-Aristizábal et al., 2019).

Berkaitan dengan penelitian tersebut salahsatu aspek keterampilan berbahasa yaitu aktivitas menulis ialah salah satu kegiatan kognitif yang paling kompleks dan melibatkan sejumlah besar komponen kognitif (Olive, 2004). Individu menemukan pemikiran mereka sendiri dan ide-ide yang benar-benar ingin mereka ungkapkan dalam penciptaan cerita mereka melalui proses tulis (Miller, 2010). Dengan *digital storytelling* siswa dapat belajar seni menulis cerita yang baik, bagaimana teks dan seni dapat diintegrasikan dan bagaimana teknologi dapat digunakan secara kreatif (Miller, 2010). Selain itu, ketika siswa sepenuhnya terlibat dalam proses penulisan, mereka menyusun cerita dan berpartisipasi dalam proses pembuatan cerita digital secara lebih efektif dengan mengembangkan skenario yang baik (Xu et al., 2011). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa *digital storytelling* mengembangkan keterampilan menulis siswa dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif, terutama dalam akuisisi bahasa yang dibantu komputer (Abdollahpour, 2018).

Lebih lanjut dari hasil Penelitian CSIS (*Center for Strategic and Internasional Studies*) yang mencoba mengungkapkan kegiatan yang menarik minat anak. Berdasarkan responden dari 34 provinsi di Indonesia. Dengan menggunakan dua kelompok dengan sampel milineal dan non-milineal masing-masing 600 orang responden, ternyata menulis bukan pilihan favoritnya seperti dalam gambar berikut ini:



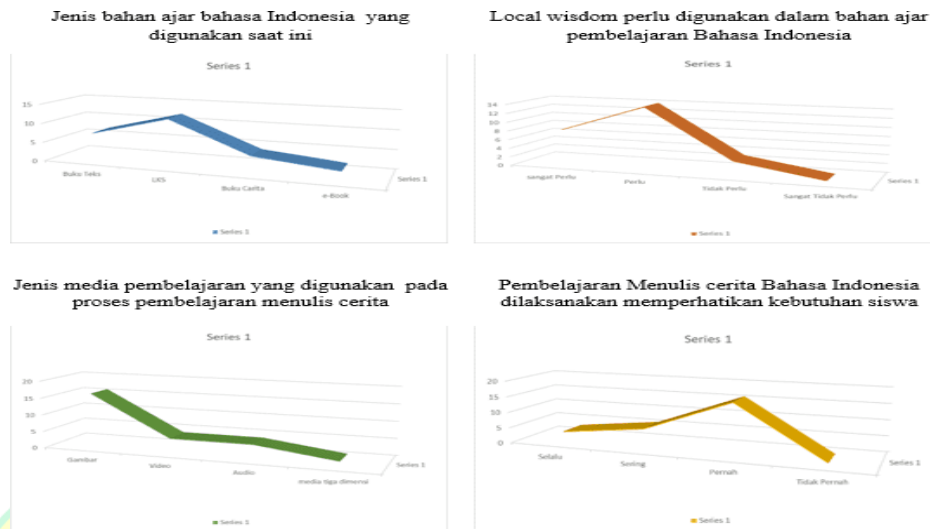
### Kegiatan yang paling menarik minat



Gambar 1.1 Hasil Penelitian CSIS (CSIS, 2017)

Berdasarkan data di atas dapat diketahui menulis hanya diminati 0,8 persen dari semua responden. Dalam situasi sekarang mengekspresikan pikiran dan perasaan sangat penting. Kemampuan menulis yang baik tentu berkontribusi dalam penguatan karakter dan sumber daya manusia Indonesia. Sehingga pembelajaran menulis harus dikembangkan sejak di sekolah dasar, dalam penelitian ini khususnya di kelas empat.

Pada studi pendahuluan peneliti melakukan observasi dan wawancara di sekolah dasar mengenai keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar khususnya kelas empat pada saat pembelajaran *offline* maupun *online*. Ditemukan fakta bahwa dalam keterampilan menulis siswa belum maksimal dan cenderung mendapat hambatan. Dalam beberapa aktivitas banyak anak yang kesulitan dalam merangkai kata dan membuat tulisan sederhana, anak masih kesulitan dalam mengemukakan pendapat, sulit memberi informasi, sulit menjawab pertanyaan, sulit untuk menceritakan pengalaman yang sederhana, dan kemampuan kosa kata anak pun masih terbatas, sehingga kesulitan dalam merangkai sebuah tulisan sederhana atau tulisan cerita. Fakta tersebut menggambarkan bahwa pembelajaran *offline* maupun *online* memerlukan inovasi dari seorang pendidik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selanjutnya melalui angket dapat diketahui mengenai pembelajaran menulis saat ini seperti data berikut:



Gambar 1.2 Hasil Angket dengan Sasaran Guru Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil angket dengan sasaran guru sekolah dasar jenis bahan ajar Bahasa Indonesia yang digunakan saat ini dominan menggunakan LKS (lembar kerja siswa), lalu tanggapan guru terhadap kebutuhan bahan ajar berbasis kearifan lokal dominan menjawab perlu, selanjutnya jenis media yang guru gunakan pada proses pembelajaran menulis cerita dominan menjawab media gambar, dan selanjutnya pembelajaran menulis cerita sebagian besar belum memperhatikan kebutuhan siswa.

Selanjutnya berdasarkan kajian literatur dan studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah dengan dilakukannya observasi dan wawancara pada guru dapat ditemukan fakta bahwa terdapat hambatan pada siswa dalam aspek keterampilan menulis cerita karena keterbatasan pemahaman guru, media, dan bahan ajar, kegiatan pembelajaran yang belum membiasakan pada pemecahan masalah dan belum terpusat pada siswa, masih rendahnya minat siswa bercerita secara tertulis, serta belum optimal dalam memanfaatkan kearifan lokal sebagai bahan ajar. Berdasarkan hasil wawancara pada siswa sebagian besar menginginkan pembelajaran menggunakan film dan hasil tes menulis dengan 24 responden dari sekolah dasar yang terpilih menjadi sekolah penggerak dengan tes menggunakan 5 soal uraian mengenai keterampilan menulis siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 54,33 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 40. Sedangkan standar kelulusan dari mata pelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan hasil wawancara guru sebesar 65.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa kelas IV (empat) masih terbilang rendah. Sehingga peneliti perlu melakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar khususnya di sekolah dasar

Kecamatan Pandeglang yang sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka. Mengingat kegiatan pembelajaran bahasa termasuk aspek keterampilan menulis perlu melibatkan beberapa aspek penting sehingga proses pembelajaran menjadi optimal adapun aspek tersebut yaitu guru, pengajaran bahasa, metode pengajaran bahasa dan media pelajaran.

Sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini dan tantangan zaman bagi bangsa Indonesia, maka pendidikan harus berakar dan menumbuhkan karakter bangsa. Oleh karena itu dalam bahan ajar ini ditambahkan satu prinsip berupa penerapan nilai-nilai akar budaya bangsa yang sering disebut dengan kearifan lokal. Pengembangan bahan ajar yang dilakukan penulis adalah mengangkat atau mendorong penggunaan kearifan lokal sebagai nilai-nilai dalam cerita berbasis digital agar nilai-nilai tersebut dapat terinternalisasi dalam membangun karakter siswa. Sehingga siswa tumbuh dan berkembang disamping memiliki keterampilan berbahasa yang baik, juga unggul dan berkarakter.

Kebaharuan dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* yang berbasis kearifan lokal, pada penelitian terdahulu masih jarang bahan ajar digital berbasis kearifan lokal yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar khususnya di Sekolah Dasar pandeglang pada kelas empat. Dengan Pengembangan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar peneliti berharap dapat dimanfaatkan bagi pendidikan khususnya Sekolah Dasar di Kecamatan Pandeglang. Selain itu dapat memberikan pandangan atau inspirasi bagi guru, agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar pada saat pembelajaran *offline* maupun *online*.

## **B. Pembatasan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi pada latar belakang, penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” Adapun pembatasannya meliputi:

1. Pengembangan Bahan Ajar *Digital Storytelling* berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam bentuk *flipbook* dan *ebook* serta dapat diunduh pada *website* yang memanfaatkan *google site*;
2. Pengembangan perangkat bahan ajar yang terdiri dari capaian pembelajaran keterampilan menulis dalam kurikulum merdeka, tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, media *storytelling* dalam bentuk video pembelajaran, video



latihan menulis cerita untuk siswa dirancang dengan menggunakan aplikasi *canva*, *VN video recording*, *flipbook* dan memanfaatkan *youtobe* serta *google site* untuk mempublikasikan bahan ajar yang dikembangkan;

3. Menguji kelayakan dan efektivitas bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini.

1. Bagaimana analisis kebutuhan dari pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana desain dan pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana nilai inovatif bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana kelayakan dan efektivitas pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar?

### D. Tujuan Penelitian

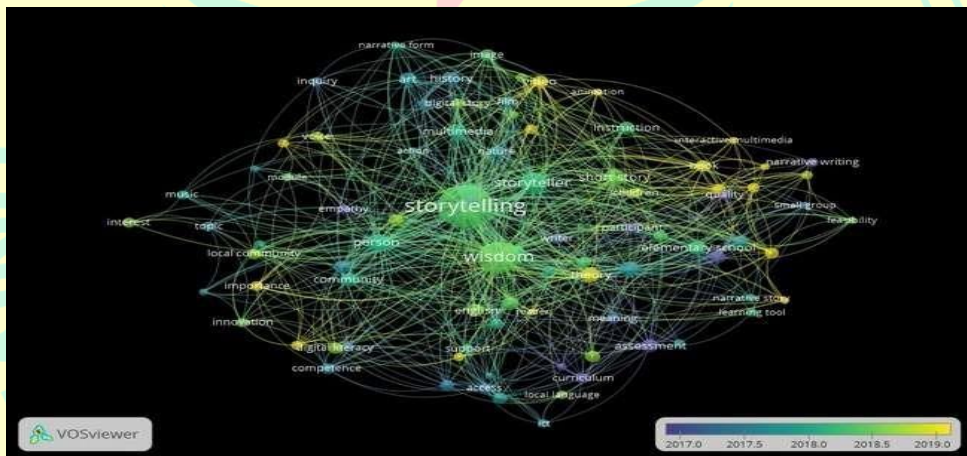
Tujuan penelitian ini mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Pandeglang khususnya di sekolah penggerak yang sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka pada kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar yang dimanfaatkan pada sekolah dasar yang ada di kecamatan pandeglang khususnya Sekolah Dasar Negeri 7 Pandeglang dan Sekolah Dasar Negeri 2 kabayan Pandeglang yang terpilih sebagai sekolah penggerak dan sudah mengimplementasikan kurikulum merdeka pada kelas satu dan empat.

## E. State of The Art

Peneliti melakukan dua analisis yang berbeda, pertama adalah analisis *bibliometrik* yang membandingkan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama, dan kedua adalah tinjauan pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi *bibliometrik* dari *Scopus*, salah satu database yang paling umum digunakan untuk analisis *bibliometrik*. Pemetaan *bibliometrik* yang digunakan dalam analisis ini menggunakan perangkat lunak *VOSviewer*. Pendekatan bibliometrik akan mengklasifikasikan tren potensial atau orientasi penelitian menggunakan kata kunci penulis, kata kunci judul, dan kata kunci plus (D. Chen et al., 2016). Berdasarkan *database Scopus* diperoleh informasi sebagai berikut:



Gambar 1.3 Visualisasi Bibliometrik dari Hasil pencarian Jurnal Publikasi 2016-2021



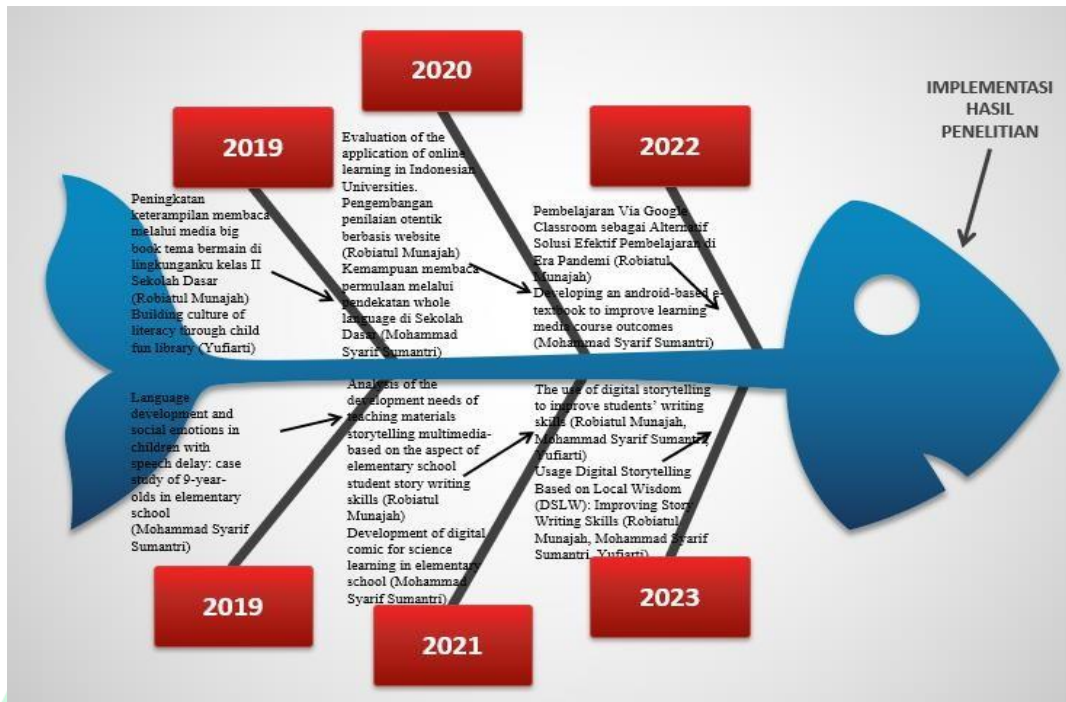
Gambar 1.4 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci

## 2. Tinjauan Literatur

Tinjauan literatur pada penelitian sebelumnya peneliti mengkaji 80 jurnal internasional dan nasional dengan kajian *digital storytelling*, keterampilan menulis cerita siswa sekolah dasar dan kearifan lokal dalam bentuk matriks menampilkan hasil penelitian sebelumnya dan analisis peneliti, dari hasil kajian peneliti pada hasil penelitian sebelumnya masih terdapat kelemahan dan keterbatasan. Beberapa diantaranya belum ada penelitian mengenai bahan ajar *storytelling* yang dikaitkan dengan digital dan berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita siswa Sekolah Dasar kelas IV. Berbagai keterbatasan ini dapat di jadikan acuan pada penelitian selanjutnya. Berdasarkan temuan dan keterbatasan penelitian sebelumnya, peneliti mengajukan topik penelitian pengembangan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga *state of the art* (SOTA) yang peneliti lakukan adalah mengembangkan bahan ajar *digital storytelling* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa kelas IV Sekolah Dasar. Kebaharuan penelitian terletak pada pengintegrasian kearifan lokal pada bahan ajar dan dikembangkan mengikuti perkembangan dan kebutuhan teknologi saat ini pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

### F. Road Map Penelitian

Roadmap penelitian merupakan sebuah rencana kerja rinci yang mengintegrasikan seluruh rencana dan pelaksanaan penelitian dalam rentang waktu tertentu yang relevan dengan penelitian penulis serta target luaran penelitian yang dihasilkan. Berikut desain *roadmap* pada penelitian ini:



Gambar 1.5 Roadmap Penelitian

Penelitian ini sudah diterima untuk dipublikasikan dalam jurnal Internasional bereputasi terindeks scopus dan sudah di persentasikan pada konferensi Internasional: *International Seminar on Education and Human Technology (ISEHT) 2022*, serta dipublikasikan dalam *Proceeding of International Conference* dan sudah memiliki sertifikat hak kekayaan intelektual (HKI) dengan Nomor Sertifikat EC002022101946, 8 Desember 2022.