

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) saat ini memiliki pengaruh yang cukup besar dalam berbagai bidang kehidupan, khususnya pada bidang pendidikan. Para guru, siswa dan juga orang tua siswa, dituntut untuk cepat beradaptasi dengan penggunaan teknologi, seperti mampu mengoperasikan gawai atau ponsel pintar yang dimilikinya. Saat proses pembelajaran, teknologi juga memiliki peran penting sebagai alat bantu yang dapat memudahkan guru dalam menunaikan tugasnya. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk merancang media pembelajaran, untuk mencari sumber informasi, atau untuk menjadikannya sebagai sebuah sistem pembelajaran. Teknologi memang telah menjadi jembatan penghubung antara guru dengan siswa.

Penggunaan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan juga disebabkan karena berkembangnya konsep pendidikan abad ke-21 yang dicirikan dengan munculnya era keterbukaan (*era of openness*), dan dibuktikan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan (*science*) serta teknologi (*technology*). Pendidikan abad ke-21 memiliki beberapa mata pelajaran utama, yang meliputi (1) bahasa Inggris, (2) seni, (3) matematika, (4) ekonomi, (5) sains, (6) geografi, (7) sejarah, (8) kewarganegaraan, dan (9) pemerintahan. Ahmad dan Andi juga menjelaskan jika abad ke-21 merupakan abad yang dipenuhi dengan ilmu Pengetahuan dan teknologi yang dapat merubah tata kehidupan pada sebelumnya. Dikatakan Abad 21, karena abad ini meminta kualitas sumber daya manusia.¹ Kualitas seorang manusia, tentu harus ditinjau dalam berbagai aspek, mulai dari aspek pengetahuan, keterampilan, karakter, serta akhlakunya.

Karakter dan akhlak yang baik, dapat tercapai apabila peserta didik sejak tingkat Sekolah Dasar (SD) sudah dibekali dengan mata pelajaran

¹ Ahmad Tarmizi Hasibuan dan Andi Prastowo, "Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI", MAGISTRA, Vol. 10, No. 1, Juni 2019.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Karena di dalam mata pelajaran PPKn tidak hanya memuat nilai pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi terdapat juga nilai yang menanamkan rasa tanggung jawab, perilaku serta karakter yang baik untuk menjadi seorang warga negara. Sehingga PPKn menjadi mata pelajaran penting yang dapat mengembangkan kualitas diri seorang anak bangsa. PPKn juga termasuk ke dalam salah satu dari 9 mata pelajaran utama dalam pendidikan abad ke-21 sebagaimana yang dinyatakan di atas.

Acep dan Dinie menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan kewarganegaraan menitikberatkan pada aspek penanaman nilai kebaikan kepada peserta didiknya agar menjadi warga negara yang baik (*good citizens*) dalam segi ketuhanan, baik dan taat kepada negara, serta baik terhadap sesama dengan mampu menunjukkan sikap tanggung jawab sebagai warga negara (*civic responsibility*), memiliki keterampilan warga negara (*civic skill*) dalam bentuk partisipasi dalam pengambilan keputusan (*participation skill*).² Untuk menjadi warga negara yang baik, tentunya seorang anak harus terlebih dahulu memiliki kemampuan hidup dengan harmonis dalam sebuah tatanan masyarakat. Yaitu, pertama-tama dengan memahami hak dan kewajibannya agar dapat ditunaikan dengan baik.

Namun, berdasarkan analisis kebutuhan yang disebar lewat kuesioner yang diisi secara *online*, didapatkan bahwa 74% atau sejumlah 20 dari 27 siswa di kelas IV SDN Krukut 01 mengalami kesulitan membedakan konsep hak dan kewajiban. Sementara 18,6% siswa atau sejumlah 5 dari 27 siswa merasa sulit memahami pengamalan dari sila-sila Pancasila. Diikuti oleh 7,4% siswa atau sejumlah 2 dari 27 siswa menganggap sulit untuk memahami materi keberagaman Indonesia. Melalui analisis kebutuhan yang sama, siswa merasa media pembelajaran yang membuat mereka lebih mudah memahami materi adalah penggunaan video *YouTube* dengan persentase mencapai 85,2% atau setara dengan 23 siswa. Sementara itu di posisi kedua media pembelajaran yang dianggap

² Acep Iyan dan Dinie Anggraeni Dewi, "Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mewujudkan Peserta Didik yang Cerdas dan Baik (*Smart and Good Citizen*)", Indonesian Journal of Islamic Studies, Vol. 2, No. 01, 2021, pp. 35-46.

mampu mempercepat pemahaman siswa adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan persentase pemilih mencapai 11,1% atau setara dengan 3 siswa. Dan di posisi terakhir adalah modul pembelajaran dengan persentase pemilih mencapai 3,7% atau sejumlah 1 siswa. Masih mengacu pada analisis kebutuhan tadi, 100% siswa sepakat bahwa mereka akan merasa lebih bersemangat untuk belajar ketika media yang digunakan adalah media yang berbentuk video dengan cerita menarik dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dari data di atas, peneliti memilih materi hak dan kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat pada buku PPKn unit 2 "Konstitusi dan Norma di Masyarakat".

Data ini diperkuat juga dengan wawancara kepada guru kelas IV di SDN Krukut 01. Pada saat wawancara ditemukan masalah jika pemahaman siswa mengenai makna dari hak dan kewajiban itu sendiri seringkali tertukar. Siswa mengalami miskonsepsi karena media yang tersedia dan digunakan guru masih terbatas pada pemberian contoh-contoh gambar. Penggunaan metode ceramah menjadikan siswa mudah merasa bosan dan sukar untuk mengolah informasi yang abstrak. Apabila dibiarkan terus-menerus, guru khawatir jika siswa juga akan keliru dalam mengimplementasikannya pada kehidupan sehari-hari. Maka, guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan juga dapat mengilustrasikan materi abstrak menjadi lebih konkret.

Digital storytelling (DST) merupakan kombinasi seni bercerita dengan fitur multimedia berupa grafik digital, teks, rekaman narasi suara, video dan musik yang disajikan dalam format digital. Tujuannya agar dapat mengilustrasikan materi dengan lebih jelas, sehingga siswa dapat memahami konsep yang benar dari hak dan kewajiban. Menurut Yuksel, dkk dalam penelitiannya yang berjudul "*Educational Uses of Digital Storytelling all around the World*". Penggunaan DST dinyatakan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kinerja akademik siswa, serta

dapat digunakan dalam beberapa bidang studi termasuk bahasa, ilmu sosial, seni, dan ilmu pengetahuan.³

Selain dapat memvisualisasikan materi yang masih abstrak, DST juga memiliki beberapa manfaat untuk pembelajaran PPKn, di antaranya adalah dapat membuat pembelajaran lebih bermakna, dapat meningkatkan retensi informasi, serta dapat membangun empati dan perspektif siswa. Menurut Ausubel, seorang ahli psikologi pendidikan yang terkenal dengan teori belajar bermakna (*meaningful*). Pembelajaran bermakna adalah suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang.⁴ Maka, ketika sebuah media pembelajaran menyuguhkan cerita keseharian dengan visualisasi yang menarik, itu dapat mewujudkan pembelajaran PPKn menjadi pembelajaran yang bermakna karena relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Layaknya sebuah efek domino, pembelajaran yang bermakna akan menghasilkan peningkatan retensi informasi siswa. Materi yang dipelajari siswa akan bertahan lama atau tidak mudah dilupakan.⁵ Cerita juga memiliki kecenderungan lebih mudah diingat daripada fakta-fakta kering. Lebih jauh lagi, *digital storytelling* dengan narasi yang kuat dan karakter-karakter dalam cerita, dapat membantu siswa memahami sudut pandang yang berbeda dan mengembangkan empati terhadap orang lain. Ini penting dalam konteks pembelajaran PPKn untuk memahami keberagaman, toleransi, dan hak asasi manusia. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Hartinah dengan judul “Meningkatkan Perilaku Empati Anak Melalui *Story Telling* dengan Menggunakan Boneka Tangan di SD”,⁶ *storytelling* dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan perilaku empatinya seperti menolong, meminta maaf, dan memberi maaf.

³ Pelin Yuksel, dkk, “*Educational Uses of Digital Storytelling all around the World*”, In M. Koehler & P. Mishra (Eds.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2011*, pp. 1264—1271.

⁴ Nur Rahma, “Belajar Bermakna Ausubel”, *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol. 1, No. 1, 2013, h 44.

⁵ David Ausubel, *The Psychology of Meaningful Verbal Learning* (New York: Grune & Stratton, 1963), h 43.

⁶ Siti Hartinah, Skripsi: *Meningkatkan Perilaku Empati Anak Melalui Story Telling dengan Menggunakan Boneka Tangan di SD*, (Riau: UIN Suska Riau, 2019).

Berikutnya, dalam penelitian yang dilakukan oleh Wanda Syafira dengan judul “Pengembangan Media *Digital Storytelling* dalam Mata Pelajaran PKN Kelas 5 di SDN Pasirpari: Penelitian D&D pada Media Pembelajaran Digital *Storytelling* PKN Kelas 5”.⁷ Menyimpulkan jika minat dan semangat siswa dalam pembelajaran PPKn materi pengamalan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari meningkat. Peningkatan minat dan semangat terjadi karena media pembelajaran digital *storytelling* memiliki tampilan dengan kombinasi warna dan gambar yang menarik.

Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Annisa Ummu Atqiya dengan judul “Pengembangan Konten Media *Podcast For Learning* Format *Storytelling* dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Kompetensi Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa media *podcast for learning* telah mendapatkan respon positif berdasarkan penilaian para ahli, praktisi media, guru serta siswa.⁸ Hasil akhir dari penilaian tersebut menunjukkan bahwa media *podcast for learning* dengan format *storytelling* telah layak untuk digunakan dan mampu meningkatkan kemampuan menyimak siswa karena dapat menarik perhatian dan fokus siswa. Maka, dapat disimpulkan jika penggunaan *digital storytelling* sebagai media dalam pembelajaran memiliki banyak keunggulan dan efektif untuk digunakan.

Dari sejumlah penelitian di atas, peneliti ingin membuat sebuah pembaharuan. Sebelumnya, terdapat pengembangan media *podcast* dengan format *storytelling*, peneliti akan memanfaatkan perkembangan video *podcast* saat ini untuk melakukan pembaharuan. Tujuannya agar media yang dikembangkan dapat sesuai dengan karakteristik kognitif siswa kelas IV SD yang masuk ke dalam fase operasional konkret. Selain itu, video *podcast* yang biasanya berisikan monolog atau tanya jawab saja juga

⁷ Wanda Syafira, Skripsi: *Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Mata Pelajaran PKN Kelas 5 di SDN Pasirpari: Penelitian D&D pada Media Pembelajaran Digital Storytelling PKN Kelas 5*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2023), h 79.

⁸ Annisa Ummu Atqiya, Skripsi: *Pengembangan Konten Media Podcast For Learning Format Storytelling dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak pada Kompetensi Bahasa Indonesia Kelas 2 Sekolah Dasar* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2021), h 81.

akan mendapat sisipan sebuah cerita kontekstual yang sesuai dengan materi hak dan kewajiban. Cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dapat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.⁹ Lalu, visualisasi yang ingin digambarkan juga bukanlah visualisasi dengan kondisi asli hasil rekaman video saja, tetapi akan dikombinasikan dengan animasi. Mengombinasikan visualisasi dengan animasi dipilih peneliti karena telah terbukti dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat diartikan bahwa produk video dengan animasi berhasil menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan.¹⁰ Melalui beberapa pembaharuan tersebut, peneliti berharap dapat memudahkan siswa dalam memahami muatan pembelajaran PPKn.

Berdasarkan penjabaran di atas, peneliti perlu melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Digital Storytelling* pada Muatan Pembelajaran PPKn di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, ada beberapa masalah yang teridentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam memahami konsep hak dan kewajiban.
2. Media yang digunakan oleh siswa masih terbatas pada pemberian contoh-contoh gambar saja.
3. Siswa merasa bosan dengan penggunaan metode ceramah.
4. Perlu pengembangan media yang lebih menarik dan dapat memvisualisasikan materi PPKn yang masih abstrak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian ini akan berfokus pada “Pengembangan

⁹ Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru dan Pedoman Penulisan PTK Bagi Mahasiswa*, (Cilacap: Ihya Media, 2015), h 42.

¹⁰ Dini Aria Farindhni, *Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar*, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. VIII, No. 2, Oktober 2018, h 181.

Media *Digital Storytelling* dalam Muatan Pembelajaran PPKn Kelas IV SD Materi Hak dan Kewajiban di Rumah, Sekolah, dan Masyarakat pada Unit 2 “Konstitusi dan Norma di Masyarakat”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media *digital storytelling* dalam muatan pembelajaran PPKn kelas IV materi hak dan kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat?
2. Apakah media *digital storytelling* layak secara ilmiah melalui validasi ahli dan uji lapangan?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara teoritis

Menjadi salah satu sumbangan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat pada siswa kelas IV SD.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sekolah dapat menambah referensi media pembelajaran yang berguna dalam pembelajaran PPKn.

b. Bagi Guru

Pengembangan media *digital storytelling* diharapkan dapat menjadi acuan media pembelajaran PPKn yang praktis dan bermakna.

c. Bagi Siswa

Media *digital storytelling* ini diharapkan dapat membantu siswa kelas IV SD untuk dapat memahami konsep materi hak dan kewajiban di rumah, sekolah, dan masyarakat dengan mudah dan menyenangkan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan media *digital storytelling* dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya, khususnya untuk meningkatkan kemampuan bercerita.