

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu cara untuk mempersiapkan generasi baru dalam pembelajaran dewasa ini adalah bagaimana menciptakan generasi *longlife learner*. Sebuah tantangan baru bagi sekolah-sekolah dan bidang pendidikan lain, untuk menemukan kompetensi dasar untuk membekali siswa dalam memasuki era perdagangan global, dan kebutuhan pendidikan di generasi abad ke- 21 (Union 2006, 962).

Di masa ini, hampir semua orang memahami bahwa *skills* yang lebih mudah diajarkan kepada siswa, biasanya merupakan *skills/kemampuan* yang juga mudah untuk dipelajari. Sedangkan keterampilan yang lebih menantang adalah kemampuan yang membutuhkan waktu untuk dibangun, yaitu kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, mengambil keputusan, kreativitas, keterampilan bekerja; mencakup kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi, dan kemampuan menggunakan alat dan fasilitas yang mencakup menggunakan teknologi. Bellanca (2010,327)

Jenkins (2009, 52) mengatakan salah satu cara pembelajaran yang mempromosikan cara pembelajaran di abad ke-21 adalah dengan *Digital Storytelling* (DST). Dalam proses perancangan, penyusunan dan proses evaluasi, siswa akan secara langsung terlibat dalam pengaplikasian topik yang sedang dipelajari.

Dalam penelitian kali ini, peneliti ingin merancang suatu pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan generasi abad ke-21, yaitu menciptakan pembelajar kreatif, kritis, dibekali kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi yang baik, dan didukung oleh keterampilan memanfaatkan teknologi.

Sebagai materi ajar, peneliti memilih materi cerita fiksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam materi bercerita cerita fiksi, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai untuk siswa kelas VI adalah siswa mampu memahami cerita, dan siswa mampu menceritakan kembali cerita fiksi yang telah didengar. Dalam beberapa tahun belakangan ini, guru Bahasa Indonesia memiliki kecenderungan untuk menggunakan metode yang serupa dalam mengukur pemahaman siswa terhadap Cerita Fiksi yaitu dengan melakukan tanya jawab lisan maupun tertulis. Akibat dari penggunaan metode pembelajaran konvensional, siswa cenderung bosan dengan kegiatan belajar mengajar. Maka peneliti juga berharap penelitian ini dapat menghadirkan suatu metode pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *Digital Storytelling* (DST) yang berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan materi Cerita Fiksi.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan ada beberapa masalah yang mendasari penelitian ini, yaitu peneliti ingin mengembangkan suatu pembelajaran berbasis DST dengan memanfaatkan media AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi berbasis teks untuk Siswa Kelas VI.

Batasan masalah penelitian yang akan dilakukan agar lebih efektif, efisien dan terarah adalah:

- 1) Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas VI Siswa Sekolah Beacon Academy Kelapa Gading Jakarta Utara semester genap tahun ajaran 2020/2021.
- 2) Ruang lingkup yang dinilai adalah Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita Fiksi dengan metode DST pembelajaran kolaboratif menggunakan CoSpaces (edu.CoSpaces.io).

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan yang dilakukan pengajar Bahasa Indonesia untuk membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik?
- 2) Bagaimana tanggapan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia khususnya materi Cerita Fiksi dengan menggunakan metode media baru DST berbasis AR?
- 3) Apa saja kelebihan dalam penggunaan AR dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia materi DST?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Untuk melihat langkah-langkah pengembangan yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik.

- 2) Mengetahui tanggapan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia khususnya materi Cerita Fiksi dengan menggunakan metode media baru DST berbasis AR.
- 3) Mengetahui kelebihan dalam penggunaan AR dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia materi DST.

1.4. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *CoSpaces* (www.cospaces.io). *CoSpaces* adalah sebuah kreasi aplikasi 3D berbasis web yang dapat mendukung siswa dalam membuat suatu proyek berbasis virtual, dengan menggunakan telepon seluler/iPad maupun komputer.

Berdasarkan Romrell (2014, 71) dalam artikelnya yang berjudul *The SAMR Model as A Framework for Evaluating M-Learning*, Romrell membahas tentang sebuah teori dari Puentedura tentang penggunaan perangkat untuk sebuah pembelajaran harus memenuhi tiga syarat utama yaitu *personalized*, *situated*, dan *connected*. SAMR merupakan kepanjangan dari *substitution*, *augmentation*, *modification*, dan *redefinition*. Bukti kongkrit di mana *CoSpaces* memenuhi definisi SARS yang dimaksud adalah siswa menggunakan *CoSpaces* sebagai alat simulator yang menghubungkan ide dan kehidupan di dunia nyata (*substitution*), siswa menyajikan proyek dengan membuat suatu lingkungan virtual (*augmentation*), siswa dapat mengerjakan tugas berbasis proyek melalui aktifitas seperti bercerita dan berdialog (*modification*), dan siswa dapat melakukan cipta ulang terhadap suatu lokasi/suasana masa lalu, masi kini maupun masa lampau (*redefinition*).

Adapun adalah contoh tampilan dari penggunaan AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita Fiksi pada pembelajaran kali ini, adalah digambarkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Contoh Tampilan Seorang Anak Menggunakan *CoSpaces AR*

1.5. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif lain mengenai pengembangan media pembelajaran DST dengan media AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk melihat langkah-langkah pengembangan yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik, untuk mengetahui tanggapan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia dengan metode media baru DST berbasis AR, dan untuk mengetahui kelebihan dalam penggunaan media belajar DST berbasis AR dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Cerita Fiksi.

Dengan menggunakan media AR, diharapkan pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama materi cerita fiksi menjadi lebih interaktif sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas VI.

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan suatu proses pembelajaran yang lebih nyata dalam proses pembelajaran yang melibatkan pengalaman siswa di dalamnya. Siswa diharapkan dapat mengalami proses pembelajaran yang tidak hanya akan mengembangkan cara pemakaian Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari melainkan mampu mengembangkan juga beberapa kemampuan lain penunjang keterampilan yang dibutuhkan siswa di generasi abad ke-20 ini, yaitu kemampuan memecahkan masalah, mengambil keputusan dan berpikir kreatif.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi bagi instansi/sekolah terkait untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswanya dengan menerapkan suatu pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kebutuhan suatu instansi pendidikan dalam mengembangkan kegiatan belajar mengajar dan menghasilkan generasi-generasi yang siap menerima pendidikan di masa mendatang.

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung bagi peneliti dalam melakukan sebuah rancangan dan pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan AR sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi cerita fiksi.

1.6. Sistematika Penulisan Penelitian dan Pengembangan

Penulisan penelitian kali ini akan disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, manfaat pengembangan, dan sistematika penulisan.

Bab II. Landasan Teori

Landasan teori berisi deskripsi teori dan penelitian yang relevan dalam penelitian ini yaitu teori pengembangan, teori belajar, teori pembelajaran kolaboratif, teori multimedia, Pembelajaran Bahasa Indonesia, dan *Augmented Reality*.

Bab III. Metode Penelitian

Metode penelitian berisi jenis penelitian, tempat dan waktu dilaksanakannya penelitian, prosedur pengembangan dan langkah-langkah penelitian, instrumentasi dan teknik pengumpulan data menjelaskan semua alat ukur yang digunakan, proses pengumpulan data, serta penentuan kualitas instrument, teknik analisis data yang berisi berbagai teknik analisis yang dipilih beserta rasionalisasinya.

Bab IV. Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Hasil pengembangan dan pembahasan, berisi deskripsi dan pemaknaan terhadap semua data hasil penelitian yang ada. Pembahasan berisi jawaban permasalahan yang diajukan.

Bab V. Kesimpulan, Saran dan Implikasi Managerial

Bab ini berisi simpulan hasil penelitian dan usulan kongkret serta operasional yang merupakan tindak lanjut sumbangan penelitian terhadap perkembangan penelitian. Saran implikasi dan implikasi managerial, berisi saran dan penerapan yang ditujukan untuk pengembangan produk untuk diterapkan pada penelitian selanjutnya.