BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar mempunyai tujuan yaitu menciptakan atau menyiapkan peserta didik agar mempunyai kemampuan untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Salah satu usaha yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah meningkatkan prestasi belajar siswa. Sekolah Dasar adalah pendidikan formal pertama untuk menyipakan potensi-potensi dasar siswa dalam rangka meniti pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, sehingga anak memiliki kemampuan atau bekal yang kuat dan berintraksi dalam kehidupan sosial kemasyarakatan. Oleh karena itu di sekolah dasar dilaksanakan proses belajar mengajar yang kondusif dalam setnua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, termasuk pelajaran Bahasa Indonesia.

Pelajaran Bahasa Indonesia disekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pernbelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu dilakukan berbagai upaya untuk itu. Termasuk oleh guru kelas atau guru bahasa Indonesia. Upaya peningkatan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara tertulis ditempuh melalui kemponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran.

Keterampilan berkomunikasi secara tertulis sangat memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, karena pengetahuan apapun tidak terlepas dari menulis dan membaca. Tanpa keterampilan tersebut, maka dalam memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang lain akan sia-sia apalagi di era gobalisasi ini, yang banyak menuntut berbagai keterampilan.

Mengingat penting kemampuan berkomunikasi secara tertulis, maka perlu pembinaan dari tingkat dasar atau sekolah dasar (SD). Di sekolah dasar pembelajaran menulis dan membaca merupakan salah satu bidang garapan yang memegang peranan penting dalam pelajaran bahasa Indonesia, pembelajaran keterampilan menulis di SD perlu diarahkan pada kemampuan berkomunikasi

secara tertulis menggunakan bahasa yang baik dan benar, seperti menulis sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

Keterampilan menulis merupakan kemampuan berbahasa yang menuntut penguasaan kaidah kebahasaan serta kemampuan mengorganisasi ide secara runtut dan logis (Mahsun, 2022). Menulis juga dapat membantu kita berpikir secara kritis, memperdalam daya tangkap atau persepsi kita, memecahkan masalah yang dihadapi, serta menyusun pengalaman secara sistematis.

Harsiati et al. (2021) menyatakan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa yang berfungsi untuk menuangkan ide dan pengetahuan ke dalam teks tertulis yang disusun secara runtut, koheren, dan sesuai dengan kaidah bahasa tulis. Dari berbagai pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa menulis adalah suatu sistem komunikasi yang bertujuan untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, maupun gagasan yang dituangkan dalam bentuk visual.

Menurut Fadliansyah dan Setiani (2024), karangan merupakan bentuk tulisan yang mengungkapkan gagasan secara runtut dan terstruktur dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, serta memerlukan penguasaan kaidah kebahasaan dan organisasi ide agar dapat berfungsi sebagai teks yang komunikatif dan ilmiah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 SD Negeri 4 Kuningan Dalam pembelajaran menulis narasi, guru biasanya menggunakan media pembelajaran sederhana seperti PowerPoint. Penggunaan media digital sebenarnya sudah diterapkan, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan siswa menunjukkan respon yang lebih antusias dibandingkan penggunaan media cetak atau konvensional. Namun demikian, masih terdapat kendala, misalnya ada satu siswa yang kesulitan memahami cara mengembangkan ide menjadi sebuah karangan dan belum mampu menerapkannya meskipun telah diberikan contoh melalui media digital.

Terkait digital *storytelling*, guru menyampaikan bahwa ia telah mengenal media tersebut dan menilai bahwa media digital *Storytelling*berpotensi besar membantusiswa memahami alur cerita. Hal ini karena media tersebut lebih menarik secara visual, dan bagian yang dianggap paling membantu siswa adalah alur video yang ditampilkan. Fasilitas TIK dikelas seperti proyektor, laptop, dan

akses internet juga sudah memadai, serta sekolah mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran. Kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat digital dasar pun dinilai cukup baik, sehingga tidak menjadi hambatan berarti dalam proses pembelajaran.

Dari pengamatan guru, aspek yang paling lemah dalam tulisan siswa adalah penggunaan kata yang masih kurang jelas sehingga memengaruhi keutuhan cerita. Selain itu, siswa terbukti lebih mudah membuat karangan setelah melihat contoh cerita bergambar atau video, karena media visual membantu mereka memahami alur dan mengembangkan ide dengan lebih baik.

Tabel 1. 1 Nilai Awal Kemampuan Menulis Karangan Narasi Kelas 3 TA. 2025

Nilai	Jumlah Peserta Didik	Presetase Ketuntasan
<70	3	16,67%
>70	15	83,33%
Jumlah	18	100%

Berdasarkan hasil nilai awal kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas 3 Tahun Ajaran 2025, diketahui bahwa Sebagian besar peserta didik masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari total 18 siswa, sebanyak 15 siswa (83,33%) memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan hanya 3 siswa (16,67%) yang berhasil mencapai nilai diatas KKM. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi masih perlu ditingkatkan, dan diperlukan upaya perbaikan pembelajaran agar ketuntasan belajar dapat meningkat. Berdasarkan data nilai ulangan harian Bahasa Indonesia, diketahui bahwa sebanyak 15 siswa masih berada di bawah KKM, sedangkan hanya 3 siswa yang mencapai nilai diatas KKM. Kondisi ini menunjukkan bahwa Sebagian besarsiswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, khususnya dalam kegiatan membaca dan menulis. Oleh karena itu, variable X, yaitu penggunaan media digital *storytelling*, diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui digital *Storytelling*, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, visual, dan interaktif sehingga mampu membantu mereka memahami alur cerita, memperkaya kosakata, serta meningkatkan kemampuan menulis. Dengan penerapan variabel X ini, diharapkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar dapat meningkat secara signifikan.

Menurut Yoris Sebastian dan Umayanti Utami (2024), *Storytelling* bukan sekadar teknik menarik perhatian, tetapi penceritaan yang memiliki esensi dan dampak pada pembaca atau pendengar. *Storytelling* merupakan salah satu strategi komunikasi yang efektif dalam menyampaikan ide, pengalaman, atau pesan kepada audiens secara runtut dan bermakna. Diera digital kemampuan bercerita yang bermakna sangat penting bagi individu maupun organisasi karena dapat hubungan, menyampaikan nilai, serta mempengaruhi perilaku audiens secara positif.

Dari berbagai pendapat tersebut dapat dipahami bahwa *Storytelling* pada dasarnya merupakan kegiatan menyampaikan cerita secara lisan kepada pendengar. Akt4itas ini tidak hanya berfokus pada isi cerita, tetapi juga pada kemampuan pendongeng dalam mengekspresikan perasaan dan gagasannya sehingga cerita dapat diterima dengan baik oleh anak-anak. *Storytelling* berakar dari tradisi lisan, sehingga proses penyampaiannya mengandalkan kemampuan verbal, intonasi, dan ekspresi sebagai sarana menyampaikan makna. Dengan demikian, *Storytelling* dapat dipandang sebagai bentuk komunikasi naratif yang berfungsi untuk memberikan pengalaman, nilai, dan pesan melalui alur cerita yang disampaikan secara langsung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurzyabina idris Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh metode *Storytelling* dengan media flashcard terhadap keterampilan berbicara siswa kelas 4 UPT SPF SD Negeri Mannuruki. Penelitian menggunakan pre-eksperimental desain one group pretest–posttest dengan sampel 31 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, lalu dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara, dari rata-rata pretest 56,6 menjadi post test 74,8. Uji t menunjukkan t hitung 15,8 > t table 2,024, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, metode *Storytelling* dengan flashcard berpengaruh positif terhadap keterampilan berbicara siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penelitian memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul " **Pengaruh Media *Storytelling* Digital Terhadap Kemampuan Media *Storytelling* Digital Terhadap Kemampuan**

Menulis Karangan Narasi Siswa (Studi Quasi Mata Pelajaran Indonesia Kelas 3 SDN 4 Kuningan)"

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini memiliki masalah yang dapat di identifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis narasi siswa kelas 3 masih rendah, terutama dalam penggunaan kata, pengembangan ide, keterpaduan alur, dan ketepatan ejaan.
2. Hasil ulangan harian Bahasa Indonesia menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai KKM, yaitu 15 dari 18 siswa (83,33%).
3. Siswa mengalami kesulitan mengembangkan ide cerita meskipun telah diberikan contoh secara konvensional melalui PowerPoint.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas, sehingga belum optimal membantu siswa memahami alur cerita.
5. Siswa lebih tertarik pada media visual atau digital, namun media digital *storytelling* belum dimanfaatkan secara maksimal.
6. Kurangnya variasi media yang mampu memfasilitasi kemampuan berbahasa secara tertulis, khususnya untuk menulis karangan narasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini lebih efektif dan efesien, maka diperlukan pembatasan masalah. Masalah yang dibatasi dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian hanya menekankan pada pengaruh penggunaan media digital *storytelling* sebagai variabel bebas (X).
2. Kemampuan menulis yang diteliti dibatasi pada menulis karangan narasi siswa kelas 3 sebagai variabel terikat (Y).
3. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas 3 SD Negeri 4 Kuningan Tahun Ajaran 2025.
4. Aspek kemampuan menulis narasi yang diteliti mencakup:
    a. Kemampuan mengembangkan ide,
    b. Kejelasan alur,
    c. Pemilihan kata,
    d. penggunaan ejaan dan tanda baca.

Media digital *storytelling* yang dimaksud adalah video cerita digital yang ditampilkan melalui perangkat TIK sekolah.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas III antara siswa yang menggunakan media *storytelling* digital dan siswa yang menggunakan media gambar?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas III setelah diterapkan media digital *storytelling*?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi perbedaaan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas III antara siswa yang menggunakan media storytelling digital dan siswa yang menggunakan media gambar.
2. Mengidentifikasi peningkatan kemampuan menulis karangan narasi siswa kelas III setelah diterapkan media storytelling digital.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Memperluas pemahaman konseptual mengenai peran media pembelajaran berbasis digital, khususnya storytelling digital, dalam proses pembelajaran menulis karangan narasi pada siswa sekolah dasar.
   b. Memberikan landasan ilmiah bagi pengembangan model dan strategi pembelajaran menulis yang memadukan unsur visual, audio, dan naratif sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Guru
      1) Menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas, motivasi, dan kemampuan menulis siswa.
      2) Menjadi referensi dalam memilih media digital yang efektif di kelas.
   b. Bagi Siswa
      1) Membantu siswa memahami alur cerita dengan lebih baik melalui tampilan visual.

2) Meningkatkan kemampuan mengembangkan ide, memilih kata, dan menyusun karangan narasi yang lebih runtut.

c. Bagi Sekolah

1) Memberikan masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran berbasis TIK.
2) Mendukung penerapan pembelajaran inovatif sesuai perkembangan teknologi.

d. Bagi Peneliti

1) Menambah pengalaman dalam melakukanpenelitian tindakan atau eksperimen terkait teknologi pembelajaran.
2) Menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian lanjutan.