

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi merupakan salah satu ciptaan manusia yang dapat mempermudah kegiatan dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi digital saat ini sudah mulai digunakan dalam bidang pendidikan sebagai sarana dalam mendukung kegiatan pembelajaran baik sebagai alat informasi maupun sebagai sarana pembelajaran (Mulyani Fitri & Haliza Nur, 2021). Jika dilihat dari pembelajaran yang dilaksanakan sekarang teknologi pendidikan adalah sebuah inovasi yang dipadukan dalam dunia pendidikan untuk mempermudah proses pembelajaran karena guru dapat membuat media pembelajaran dengan teknologi atau sumber yang relevan untuk dibelajarkan kepada peserta didik. Teknologi pendidikan merupakan salah satu disiplin ilmu dalam pendidikan yang berkembang dengan adanya perkembangan teknologi yang ada dan sejak dimasukkannya unsur teknologi dalam pendidikan, sejak itulah disiplin ilmu mengenai teknologi pendidikan (Akbar & Noviani, 2019). Dilihat dari pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru penggunaan teknologi dalam pendidikan sudah tidak asing lagi dengan adanya perkembangan era digital ini, bahkan saat ini guru dituntut untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran agar memudahkan guru dalam membelajarkan peserta didik.

Perkembangan teknologi pada dunia pendidikan dapat mempermudah guru dan siswa dalam mencari sumber-sumber yang sekiranya layak untuk digunakan, ilmu yang didapatkan tidak hanya fokus pada buku pegangan sekolah akan tetapi

guru dan siswa dapat mencari berbagai referensi dalam internet. Internet merupakan sebuah jaringan yang menyediakan berbagai layanan dan dapat menghubungkan antara satu media elektronik dengan media lainnya, jadi dengan adanya teknologi ini dalam pendidikan guru dan siswa dapat terbantu dalam mencari sumber-sumber untuk mereka pelajari. Pendidikan terdapat lima manfaat yang dapat diraih dari penerapan teknologi dalam pendidikan yaitu: 1) mempermudah dan memperluas akses terhadap pendidikan, 2) meningkatkan kesetaraan pendidikan, 3) meningkatkan mutu pembelajaran, 4) meningkatkan profesionalisme guru dan 5) meningkatkan efektifitas dan efisiensi manajemen, tata kelola, dan administrasi pendidikan (Adisel & Pranansa, 2020). Akan tetapi manfaat tersebut baru bisa dirasakan jika semua guru dapat menguasai penggunaan teknologi dikarenakan banyak guru saat ini kurang dalam penguasaan teknologi sehingga guru perlu belajar kembali dalam penggunaan teknologi.

Adanya perkembangan teknologi dalam pendidikan dan didukung dengan kecepatan internet di Indonesia saat ini dapat memungkinkan guru membuat berbagai macam inovasi dan bahkan pembelajaran dapat diakses kapanpun dan dimanapun sesuai keinginan siswa, karena dengan perkembangan teknologi dan era digitalisasi banyak hal yang dapat dicari dan mendukung seperti buku yang saat ini telah terdigitalisasikan menjadi *e-book* (buku elektronik) yang memungkinkan kita membuka dari berbagai perangkat seperti HP, laptop dan komputer tergantung dimana yang kita inginkan. Adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat memunculkan berbagai macam aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran misalnya seperti *website* yang telah menyediakan alat untuk membantu dalam membuat sebuah media pembelajaran

jadi guru tinggal mengklik apa yang diinginkan dan secara otomatis akan membuat media yang diinginkan (Mulyani Fitri & Haliza Nur, 2021). Adanya hal tersebut juga dapat memudahkan pembelajaran dan bahkan pembelajaran bisa dilaksanakan tanpa ke sekolah, dengan adanya internet memungkinkan kita untuk belajar kapan dan dimana saja dengan ruang lingkup yang sangat luas misalnya fasilitas *email*, berpesan, buku digital, perpustakaan digital dan sebagainya, selain itu kita dapat saling terhubung dan berbagi informasi tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan sumber informasi tersebut dikarenakan saat ini semua informasi yang diinginkan dapat diperoleh dengan mengakses internet melalui perangkat (Akbar & Noviani, 2019).

Saat ini sudah banyak diterapkan pembelajaran secara daring yang mana guru dan siswa bertemu secara maya dengan perangkat yang mereka miliki menggunakan aplikasi untuk *video conference*, dalam aplikasi tersebut guru dan siswa dapat bertemu langsung dan berbicara melalui aplikasi tersebut layaknya telepon di dalam grup hal tersebut merupakan kelebihan dari *video conference*. *Video conference* saat dilaksanakan saat terjadinya pandemi *covid-19* sangat efektif diterapkan karena saat pandemi guru dan siswa tidak dianjurkan untuk bertemu langsung, dan dari hal tersebut *video conference* kini banyak digunakan diberbagai instansi untuk mempermudah siswa dan guru dalam pembelajaran (Amin & Sundari, 2020). *Video conference* jika dibandingkan dengan telepon grup, guru atau siswa dapat mempresentasikan hal yang mereka inginkan atau membagikan layar perangkat mereka dalam aplikasi tersebut, selain itu mereka bisa memberikan pesan melalui kolom *chat* (pesan), membagikan dokumen secara langsung dan mengangkat tangan jika ingin menjawab selayaknya berada di kelas secara

langsung tetapi ini berada dalam jaringan, dengan adanya kelebihan kelas yang dilaksanakan secara daring ini terdapat berbagai macam kekurangan seperti perlunya koneksi internet yang stabil karena jika koneksi internet tidak stabil maka bisa saja *video conference* keluar dengan sendirinya dan suaranya terputus sehingga hal tersebut menyebabkan pembelajaran kurang efektif dilaksanakan.

Bertemu secara virtual memang dapat mengefektifkan waktu jika diterapkan pada perguruan tinggi, namun jika diterapkan pada Sekolah Dasar hal ini tidak efektif dan bahkan akan merepotkan orang tua dan guru karena dalam penggunaan teknologi anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar perlu pengawasan yang ketat agar anak tidak mencari hal-hal lain diluar dari materi. Peserta didik yang lahir sekarang adalah peserta didik yang lahir pada generasi-z yang mana generasi-z ini merupakan salah satu generasi yang saat ia dilahirkan teknologi dalam dunia sudah berkembang pesat dan bahkan peserta didik saat ini lebih canggih dalam penggunaan teknologi jika dibandingkan dengan orang tuanya (Huda Irkham Abdaul, 2020). Saat ini anak sudah terbiasa jika diberikan teknologi dan bahkan anak sudah memiliki hpnya sendiri dan sudah terpisah dengan hp orang tuanya.

Perkembangan teknologi yang diberikan kepada anak saat ini memang terdapat banyak sisi positifnya seperti anak dapat mempelajari teknologi yang ada, dapat mencari informasi, dan dapat membantu anak dalam pembelajaran. Akan tetapi dari beberapa sisi positif tersebut jika penggunaan teknologi tidak diimbangi dan didampingi oleh orang tua maka dapat memicu sisi negatif dari penggunaan teknologi salah satunya adalah kecanduan yang mengakibatkan anak sulit untuk berhenti bermain hp dan bahkan dapat melawan orang tua jika diminta selesai bermain hp karena keterbiasaan anak (Ghofurrohimi et al., 2023). Selain hal itu

sisi negatif yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi ini yaitu banyak anak saat ini lebih mengenal budaya asing dari pada budaya dan tradisinya sendiri tidak menutup kemungkinan juga dikarenakan kebiasaan anak yang suka meniru kebudayaan asing yang dilihat akan ditiru oleh anak-anak, hampir keseluruhan anak khususnya di Bali pada zaman ini kurang dalam penggunaan Bahasa Bali dan mengenal Bahasa Bali dalam kesehariannya dikarenakan anak lebih mengenal kebudayaan dan tradisi asing tanpa mereka sadari dalam kehidupan mereka sendiri terdapat kebudayaan bali yang menyenangkan salah satunya adalah Satua Bali.

Satua Bali merupakan bahan bacaan yang berisi cerita rakyat maupun fabel yang berbahasa Bali, satua umumnya bercerita tentang hukum sebab akibat atau dalam bahasa keagamaan Hindu dikenal dengan istilah Karmaphala (Arsini, 2020). Satua Bali ini termasuk ke dalam kesusastraan bali purwa yang mana kesusastraan Bali purwa bersifat kuno dan bersifat tradisi Bali dan diwariskan secara turun-temurun kepada generasi seterusnya, dalam Satua Bali biasanya menggunakan bahasa sehari-hari dalam daerah bali, dan dalam Satua Bali ini terdapat makna dan kata-kata yang dapat diambil hikmahnya oleh peserta didik untuk meningkatkan karakter peserta didik. Satua Bali merupakan warisan budaya Bali yang penuh akan nilai-nilai karakter dengan muatan kearifan lokal yang bermanfaat dan dapat dijadikan cermin bagi kehidupan, namun hampir punah tergerus modernisasi (Yasmini, 2020). Adanya perkembangan teknologi saat ini banyak anak-anak yang kurang mengetahui Satua Bali.

Cerita rakyat atau lebih dikenal di Bali yaitu Satua Bali memiliki banyak manfaat dalam pembentukan karakter, mental serta kepribadian anak untuk menjadikan anak lebih baik dan memiliki karakter yang kuat dalam dirinya. Satua

Bali memiliki fungsi yaitu untuk membantu memberikan gambaran kepada peserta didik tentang nilai moral yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari dikarenakan dalam Satua Bali biasanya pada akhir cerita disematkan atau disisipkan pesan yang baik untuk tokoh cerita dan pesan moral itu dapat diikuti oleh peserta didik untuk membentuk dirinya, dan tanpa disadari oleh anak-anak melalui Satua Bali peserta didik akan dapat mengetahui perbandingan watak tokoh, karakter tokoh, latar terjadinya peristiwa, dan beberapa nasihat-nasihat disematkan dalam Satua Bali.

Pendidikan Satua Bali berfungsi sebagai pembentukan karakter, etika dan moral, dengan hal tersebut, adanya Satua Bali dapat membantu peserta didik dalam perilaku anak yang kurang baik, selain hal tersebut jika dibaca sepintas Satua Bali sama seperti cerita pada umumnya, akan tetapi Satua Bali ini memiliki ciri khas yang begitu unik seperti gaya bahasa, dialeg saat menceritakan Satua Bali dan sisipan tentang pribahasa dalam Satua Bali. Gaya bahasa merupakan salah satu unsur yang dapat menarik pembaca dalam sebuah bacaan, dikarenakan dengan ciri khas dari gaya bahasa para pembaca akan dapat merasakan hal apa yang terjadi dalam sebuah cerita khususnya Satua Bali (Apriliani & Radia, 2020; Yasmini, 2020). Akan tetapi pada era ini banyak anak-anak yang kurang mengetahui Satua Bali dan jika dilihat dari keseharian anak, sebagian besar anak pada saat ini dalam berkomunikasi khususnya di Bali, anak cenderung menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dan banyak anak yang tidak mau belajar terkait apa saja yang ada dalam tradisi di Bali khususnya Satua Bali dan bahkan ada anak yang tidak mengenal apa itu Satua Bali. Dilihat dari penelitian e-modul berbasis kearifan lokal Satua Bali yang diteliti oleh Suantara dkk., (2023) yang menyatakan sebanyak

78,62% responden dapat meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran menjadi lebih mudah dalam memahami materi, dan hal tersebut dinyatakan dengan adanya *e-modul* berbasis kearifan lokal Satua Bali dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD.

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan di SD Negeri 2 Kawan tepatnya di Kecamatan Bangli, pada satu kelas yaitu kelas 3B yang berjumlah 24 peserta didik 95% sudah lancar membaca namun terdapat 1 anak yang kurang dalam membaca, ada juga beberapa yang masih mengeja huruf menjadi satu kata, dengan buku cerita Satua Bali berbasis digital peserta didik bisa membaik dalam membaca Bahasa Bali dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan dan uraian yang dikemukakan di atas perlu dilakukan penelitian pengembangan mengenai “Pengembangan Buku Cerita Satua Bali Berbasis Digital Pada Pembelajaran Tema 1 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat mengenal kebudayaan dan tradisi bali, cara pembacaan Bahasa Bali dan peserta didik dapat lebih maksimal memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menarik, efisien dan dapat dibawa kemana-mana.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian ini:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam membaca khususnya pada Bahasa Bali siswa kelas 3 SD.
2. Kurangnya proses pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan teknologi secara maksimal.

3. Siswa cenderung kurang tertarik dan kurang semangat dalam membaca buku.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah berfokus pada siswa yang kurang tertarik dan kurang semangat dalam membaca buku yang menyebabkan hasil belajar kognitif siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan buku cerita *Satua Bali* berbasis digital pada pembelajaran tema 1 subtema 1 untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun buku cerita *Satua Bali* berbasis digital pada siswa kelas 3 SD ?
2. Bagaimana validitas buku cerita *Satua Bali* berbasis digital di kelas 3 SD ?
3. Bagaimana kepraktisan buku cerita *Satua Bali* berbasis digital di kelas 3 SD ?
4. Bagaimana keefektifan buku cerita *Satua Bali* berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 3 di SD Negeri 2 Kawan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, didapatkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui, yaitu:

1. Untuk merancang bangun buku cerita *Satua Bali* berbasis digital pada siswa kelas 3 SD.
2. Untuk mengetahui validitas buku cerita *Satua Bali* berbasis digital di kelas 3 SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan buku cerita *Satua Bali* berbasis digital di kelas 3 SD.
4. Untuk mengetahui efektifitas buku cerita *Satua Bali* berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 3 di SD Negeri 2 Kawan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan buku cerita digital yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pengkajian ilmu pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi berupa buku cerita digital untuk anak-anak dalam pengetahuan dan untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” subtema 1 “Ciri-ciri Makhluk Hidup” pembelajaran 1 pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktisi

- a. Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi siswa yaitu, dapat membantu memberikan pemahaman terkait ciri-ciri makhluk hidup dan semangat belajar serta motivasi belajar siswa sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar kognitif siswa.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini bagi guru dapat membantu dalam menyalurkan atau menjelaskan materi kepada siswa secara menyenangkan sehingga dapat memberikan pemahaman kepada guru terkait budaya bali yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat penelitian pengembangan ini dapat dijadikan salah satu opsi sarana pembelajaran berbasis budaya bali serta digital.

d. Bagi Peneliti Lain

Manfaat bagi peneliti lain, dapat dijadikan bahan acuan atau kajian untuk melakukan penelitian yang sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan adalah Buku Cerita Satua Bali Berbasis Digital pada Pembelajaran Tema 1 Subtema 1 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Buku cerita *Satua Bali* berbasis digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* yang akan dikombinasikan dengan ide dan gambar dari berbagai sumber sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar.
2. Buku cerita *Satua Bali* berbasis digital ini merupakan media elektronik atau *e-book* yang dapat diakses melalui laman *website* baik dari *smartphone*, laptop maupun PC.
3. Buku cerita digital yang dibuat memuat cerita dengan *Satua Bali* yang ada kemudian dimodifikasi ke dalam buku cerita digital dan beberapa bahasa yang dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan bahasa sehari-hari siswa.

4. Buku cerita *Satua Bali* berbasis digital disarankan untuk capaian pembelajaran pada kelas III tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” subtema 1 “Ciri-ciri Makhluk Hidup” pembelajaran 1.
5. Buku cerita *Satua Bali* berbasis digital ini dilengkapi dengan cover depan, kata pengantar, tujuan, petunjuk pembacaan, daftar nama tokoh, tema, KD, indikator pembelajaran, inti cerita, daftar pustaka, dan profil penulis dan pembimbing.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang sangat pesat, tentunya perkembangan pola pikir anak-anak akan semakin berkembang, pada zaman ini anak-anak telah mengenal teknologi sejak mereka dilahirkan ke dunia atau disebut dengan generasi-z. Perkembangan teknologi selain dapat mempengaruhi pola pikir anak, dengan perkembangan teknologi juga dapat mengubah tingkah laku anak, dikarenakan anak lebih banyak meniru aksi yang bertebaran di sosial media. Sehingga dengan perkembangan teknologi penggunaan Bahasa Bali dalam berkomunikasi perlahan mulai menurun dan tergantikan oleh bahasa Indonesia ataupun bahasa internasional, dengan menurunnya penggunaan Bahasa Bali di kalangan penerus membuat pengetahuan anak-anak tentang Bahasa Bali sangat kurang untuk diterapkan dimasyarakat.

Hal tersebut membuat beberapa guru bahkan orang tua harus berfikir agar dapat melanjutkan pelestarian Bahasa Bali dan minat peserta didik untuk membaca, salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik yaitu dengan mengkombinasikan pembelajaran yaitu Bahasa Bali dengan pembelajaran tematik melalui cerita atau *Satua Bali* dan menjadikan perkembangan teknologi

sebagai sarana belajar untuk peserta didik belajar menggunakan teknologi yang positif, dengan mengkombinasikan hal tersebut peserta didik akan lebih bersemangat dalam membaca, selain itu dengan adanya buku cerita digital guru dan siswa lebih mudah dalam pengaplikasian peserta didik dalam membaca karena dengan digitalisasi peserta didik dapat mengakses bacaan secara online dimanapun yang mereka inginkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar. Melihat dari kenyataan yang terdapat di lapangan khususnya di SD Negeri 2 Kawan Bangli, peserta didik banyak yang memiliki minat membaca rendah dan banyak juga dari peserta didik yang kurang akan pengetahuannya dengan penggunaan Bahasa Bali untuk bahasa sehari-harinya, terlebih lagi dengan adanya kemajuan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan banyak peserta didik yang lupa dengan bahasa khas mereka yaitu Bahasa Bali. Dari permasalahan di atas maka pentingnya pengembangan buku cerita digital berbasis Bahasa Bali pada pembelajaran tema 1 subtema 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan buku cerita Satua Bali berbasis digital dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut:

- a. Guru dan sebagian besar siswa telah mampu mengoperasikan teknologi (*smartphone* atau laptop).
- b. Peserta didik kelas III Sekolah Dasar sudah lancar membaca.
- c. Sudah terdapat buku cerita akan tetapi belum terdigitalisasikan di kelas 3 SD Negeri 2 Kawan.

2. Batas Pengembangan

Pengembangan buku cerita Satua Bali berbasis digital dapat dikatakan cukup terbatas. Adapun keterbatasan pengembangan buku cerita Satua Bali berbasis digital dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Buku cerita Satua Bali berbasis digital hanya dikaitkan dengan materi pada kelas 3 tepatnya di tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” subtema 1 “Ciri-ciri Makhluk Hidup” pembelajaran 1.
- b. Buku cerita Satua Bali berbasis digital ini hanya memuat 1 Satua Bali yang relevan dan dapat dikaitkan dengan materi pada kelas 3 di tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” subtema 1 “Ciri-ciri Makhluk Hidup” pembelajaran 1.
- c. Buku cerita Satua Bali berbasis digital hanya mengambil capaian pembelajaran pada tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” subtema 1 “Ciri-ciri Makhluk Hidup” pembelajaran 1.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah diberikan untuk meminimalisis kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan dipandang perlu untuk pemberian istilah sebagai berikut.

1. Buku cerita digital merupakan jenis buku cerita yang berbentuk digital atau sering disebut *e-book*, buku cerita digital dapat dibaca dan dioprasikan melalui *smartphone*, laptop maupun PC dengan bantuan internet, buku cerita digital juga praktis untuk anak karena dengan adanya perkembangan

zaman atau era digitalisasi anak lebih dapat memanfaatkan teknologi untuk ilmu pendidikan.

2. Satua Bali adalah sebuah susastra atau kesusastraan bali purwa yang berisikan cerita atau dongeng khas daerah bali, yang memiliki tujuan untuk meneruskan cerita ke generasi-generasi seterusnya atau warisan leluhur, dalam Satua Bali bahasa yang digunakan adalah Bahasa Bali sehari-hari.
3. Tema 1 Subtema 1 merupakan sebuah bagian dari buku tematik yang digunakan untuk mengelompokan suatu mata pelajaran sehingga dengan dikelompokan tersebut guru dan siswa dapat dimudahkan pada saat pembelajaran berlangsung untuk semua kelas dalam kurikulum 2013 (K-13) di Sekolah Dasar.
4. Hasil belajar merupakan sebuah kemampuan yang didapatkan siswa dalam pembelajaran dan untuk mengetahui perubahan yang terjadi dari beberapa sisi yaitu kemampuan, tingkah laku dan pengetahuan dari yang tidak tahu menjadi tahu.

