

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah mempercepat arus interaksi serta distribusi informasi secara global. Dinamika zaman yang kompetitif ini menuntut setiap negara untuk memperkuat kualitas sumber daya manusianya, salah satunya melalui penyediaan akses pendidikan yang bermutu tinggi. Sektor ini memegang peranan krusial dalam pertumbuhan personal maupun sosial, di mana urgensi terhadap standar kualitas yang tinggi kian meningkat selaras dengan akselerasi teknologi informasi. Meskipun demikian, penerapan teknologi di sekolah tidak lepas dari tantangan nyata. Beberapa isu krusial yang perlu diperhatikan adalah pemahaman mendalam guru terhadap kurikulum sebagai fondasi integrasi teknologi, ketersediaan infrastruktur pendukung, serta kemahiran teknis para guru dalam mengoperasikan perangkat digital saat mengajar (Muhazir & Retnawati, 2020). Oleh karena itu, tantangan era digital memerlukan solusi signifikan berupa pemanfaatan teknologi yang bijak dan selaras dengan karakteristik kebutuhan pendidikan masa kini.

Di era digital saat ini, teknologi media digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan siswa. Namun, tidak semua siswa memanfaatkannya dengan baik untuk mendukung pembelajaran. Di sisi lain, jika digunakan dengan bijak, media sosial dapat menjadi alat yang bermanfaat dalam mendukung pembelajaran. Pendidikan yang bermutu tidak lagi hanya mengandalkan metode konvensional, tetapi juga

memerlukan integrasi teknologi yang relevan untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan bermakna. Oleh karena itu, sebuah media pembelajaran diperlukan agar dapat memperlancar proses pembelajaran dengan perkembangan digital.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dirancang untuk mendukung serta memperlancar proses belajar mengajar. Tujuan utamanya adalah mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Darmayanti (2022) media pembelajaran merupakan sarana kreatif seperti vlog, aplikasi olah kata, atau animasi interaktif yang dapat mengembangkan keterampilan literasi siswa serta menghubungkan materi ajar dengan konteks kekinian yang relevan. Penggunaan media video animasi sangat tepat dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, karena dapat membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Media audio-visual ini memungkinkan siswa menerima informasi melalui kombinasi suara dan gambar, yang dapat meningkatkan ketertarikan dan memperdalam pemahaman mereka (Muflihah, dkk. 2025).

Sejalan dengan tuntutan era teknologi, kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengembangkan kompetensi literasi melalui pengalaman berbahasa yang autentik. Salah satu capaian pembelajaran (CP) untuk Fase D (Kelas VII–IX) adalah kemampuan memahami, mengevaluasi, dan merefleksikan informasi dari berbagai jenis teks naratif, termasuk cerita rakyat. Keterampilan menyimak memegang

peranan krusial sebagai fondasi awal dalam menyerap informasi. Kemampuan menyimak yang baik sangat dipengaruhi oleh tingkat konsentrasi; semakin tinggi fokus siswa, semakin akurat pesan yang dapat diterima dan dipahami. Keterampilan ini sangat diperlukan dalam aktivitas sehari-hari untuk memahami dan menangkap informasi dari lingkungan sekitar (Wulandari, dkk., 2023).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara idealisme kurikulum dengan kondisi objektif siswa di SMP Negeri 1 Sukasada. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, ditemukan bahwa keterampilan menyimak siswa kelas VII cenderung menurun. Permasalahan internal siswa menjadi penyebab utama, di mana siswa merasa cepat bosan dan sulit mempertahankan fokus saat pembelajaran berlangsung secara konvensional. Penggunaan teks tulis yang monoton terbukti kurang efektif dalam menumbuhkan minat siswa terhadap materi cerita rakyat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang belum variatif menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengkaji pemanfaatan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk., (2024) yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan menyimak siswa disebabkan oleh beberapa faktor, seperti lemahnya kemampuan dasar, kurangnya motivasi dan keterlibatan

dalam pembelajaran, serta media pembelajaran yang kurang menarik dari guru, sehingga membuat suasana belajar menjadi kurang efektif.

Penggunaan teknologi media berupa video interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa. Salah satu alternatif solusi yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media digital berupa video pembelajaran melalui platform *YouTube*. Terdapat jangkauan yang luas dan konten yang beragam, *YouTube* menawarkan potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, kreatif, dan menyenangkan (Afifah, 2025). *YouTube* tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga telah berkembang menjadi media pembelajaran yang efektif. Video animasi edukatif yang tersedia di *YouTube* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar alternatif yang mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Sari & Prasetyo, 2020).

Salah satu kanal yang menyediakan konten edukatif di *YouTube* adalah *Gromore Studio Series*. Kanal tersebut menawarkan video animasi cerita rakyat yang dirancang bukan hanya untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah, tetapi sebagai sarana hiburan yang mengedukasi. Melihat potensi media digital sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menyimak, peneliti tertarik untuk mengkaji pemanfaatan video animasi *Gromore Studio Series* yang tersedia di kanal *YouTube*. Seri ini dirancang khusus dengan pendekatan visual-auditori yang interaktif, narasi yang jelas, serta konten yang sesuai dengan konteks cerita rakyat. Diharapkan melalui media ini, proses pembelajaran menyimak menjadi lebih menyenangkan, mudah

dipahami, serta mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi tentang teks naratif yaitu cerita rakyat.

Kanal *YouTube Gromore Studio Series* memiliki relevansi yang kuat untuk diintegrasikan dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat, terutama karena muatan nilai sosial, budaya, dan moral yang terkandung di dalamnya. Kualitas visual yang disajikan dinilai sesuai dengan karakteristik kognitif siswa jenjang SMP. Berbeda dengan kanal serupa yang didominasi animasi 2D, *Gromore Studio Series* menawarkan animasi 3D yang memberikan kesan visual lebih realistis, sehingga mampu meningkatkan atensi audiens. Meskipun terdapat beberapa catatan teknis terkait sinkronisasi tema daerah dan detail animasi, kanal ini terbukti mendapatkan respons positif dan mudah dipahami oleh penonton. Hal ini diperkuat dengan berbagai komentar positif para penonton dengan unggahan video animasi dari kanal tersebut, yang menyatakan bahwa video-video tersebut layak jika digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Pemanfaatan platform *YouTube* sebagai media pembelajaran juga didukung oleh aspek aksesibilitas dan popularitasnya di lingkungan pendidikan saat ini. Meskipun kanal ini pernah diperkenalkan dalam pembelajaran di kelas VII SMP Negeri 1 Sukasada, pemanfaatannya selama ini belum dilakukan secara optimal dan terstruktur. Hal tersebut disebabkan oleh strategi penggunaan media belum terintegrasi secara sistematis dengan model pembelajaran tertentu, sehingga video hanya berfungsi sebagai selingan hiburan dan dampaknya belum terlihat secara signifikan terhadap

peningkatan keterampilan menyimak siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mendesak untuk dilakukan guna mengkaji lebih dalam mengenai pola pemanfaatan media tersebut, respons serta hasil belajar siswa, serta kendala-kendala teknis yang dihadapi guru dalam implementasinya.

Peneliti telah melakukan observasi awal berupa wawancara di SMP Negeri 1 Sukasada bersama salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII. Dalam kaitannya dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia, guru di SMP Negeri 1 Sukasada telah menggunakan cerita rakyat dalam pembelajaran menyimak teks tulis naratif. Secara spesifik, peneliti memilih siswa kelas VII C karena para siswa memiliki karakteristik adaptif terhadap teknologi digital (potensi), namun dalam pembelajaran formal bahasa Indonesia, khususnya menyimak, fokus mereka masih sangat rendah karena media yang digunakan sebelumnya kurang stimulatif. Hal ini diperkuat dengan pernyataan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas tersebut, yang menyatakan bahwa siswa kelas VII C sebenarnya memiliki motivasi awal yang tinggi terhadap penggunaan media mutakhir. Hanya saja, selama ini potensi tersebut belum diimbangi dengan strategi pemanfaatan media yang tepat dan terstruktur, sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal. Diharapkan dengan menggunakan media *YouTube Gromore Studio Series* dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat di kelas VII C, siswa dapat meningkatkan konsentrasi, minat, dan keterampilan dalam memahami cerita melalui media berbasis audio-visual.

Penelitian ini diperkuat dengan beberapa temuan penelitian lain. Salah satunya yaitu, penelitian oleh Tri Wahyu Wulandari, dkk., pada tahun 2023 dengan judul penelitian “Pengaruh Media Digital *Storytelling* Kanal *YouTube “Gromore Studio Series”* Terhadap Kemampuan Menyimak pada Materi Hikayat Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E 4 Di SMA Negeri 1 Bayah”. Meskipun penelitian Wulandari, dkk. (2023) juga memanfaatkan kanal *Gromore Studio Series*, fokus materi yang dikaji adalah teks hikayat pada jenjang SMA. Terdapat perbedaan mendasar dalam penelitian ini, yakni penggunaan teks cerita rakyat yang memiliki karakteristik bahasa lebih populer dan komunikatif, sehingga lebih sesuai dengan tingkat pemerolehan bahasa siswa SMP. Berbeda dengan hikayat yang kerap menggunakan diksi Melayu Klasik dan arkais, cerita rakyat menawarkan narasi yang lebih mudah dicerna tanpa mengurangi esensi nilai moral yang ingin disampaikan.

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu, masih ditemukan ruang untuk mengkaji lebih mendalam mengenai pola pemanfaatan media, kemampuan siswa dalam menyimak cerita rakyat, serta kendala yang dihadapi guru dalam penggunaan kanal *YouTube Gromore Studio Series* di kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada. Penelitian ini menjadi krusial untuk dilaksanakan mengingat pemanfaatan konten spesifik dari kanal tersebut dalam konteks pembelajaran formal di kelas masih terbatas. Selain itu, sejauh penelusuran peneliti, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menganalisis pemanfaatan kanal *Gromore Studio Series*

dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya di wilayah Bali.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk menemukan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu mempertahankan atensi siswa secara berkelanjutan. Dengan mengoptimalkan penggunaan video animasi dari kanal tersebut, diharapkan pembelajaran menyimak teks naratif tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang monoton, melainkan menjadi pengalaman belajar yang inspiratif dan transformatif, serta mampu meningkatkan capaian kompetensi menyimak siswa secara signifikan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti menetapkan judul penelitian: **“Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi *YouTube Gromore Studio Series* dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Sukasada.”**

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Media semakin mutakhir yang dapat memengaruhi pembelajaran, tetapi guru di kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada belum menggunakannya secara efektif.
2. Guru di kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada sudah menggunakan teknologi mutakhir dalam pembelajaran, namun belum disesuaikan dengan karakteristik siswa.

3. Para siswa di kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada memiliki motivasi awal yang baik ketika guru menggunakan media mutakhir dalam pembelajaran, namun media belum dimanfaatkan secara baik dan benar oleh siswa.
4. Siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Sukasada cenderung bosan dan tidak fokus ketika guru memanfaatkan media pembelajaran dalam kelas.
5. Guru kelas VII C di SMP Negeri 1 Sukasada sudah menggunakan media mutakhir seperti *YouTube* sebagai media pembelajaran, namun tidak digunakan secara berkelanjutan.

1.3 Lingkup Masalah

Penelitian ini hanya mengkaji media pembelajaran audio-visual yang diambil dari kanal *YouTube* dalam pemanfaatan video animasi oleh *Gromore Studio Series*, kemampuan siswa, serta kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran tersebut oleh siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Sukasada.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana pemanfaatan media *YouTube Gromore Studio Series* dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat oleh siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Sukasada?

2. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Sukasada dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat dengan menggunakan media *YouTube Gromore Studio Series*?
3. Kendala apa saja yang dihadapi guru saat menggunakan media *YouTube Gromore Studio Series* dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat oleh siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Sukasada?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan pemanfaatan media *YouTube Gromore Studio Series* dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat oleh siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Sukasada.
2. Mendeskripsikan kemampuan siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Sukasada dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat dengan menggunakan media *YouTube Gromore Studio Series*.
3. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi guru saat menggunakan media *YouTube Gromore Studio Series* dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat oleh siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Sukasada.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun secara praktis pada berbagai pihak. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

a. Manfaat teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan terkait media berbasis teknologi yang cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran yang menarik dan mudah diakses melalui media *YouTube*, khususnya melalui video animasi dari *Gromore Studio Series*. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam keterampilan menyimak cerita rakyat.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran audio-visual secara lebih efektif dan optimal. Guru dapat memahami manfaat serta kendala penggunaan media *YouTube*, sehingga mampu merancang strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti sendiri, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis media digital. Selain memperluas wawasan mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penelitian ini juga menjadi kontribusi awal peneliti dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan literasi digital. Temuan-temuan dalam penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian lanjutan yang lebih mendalam di masa mendatang.

