

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad 21 merupakan abad pengetahuan, informasi banyak tersebar, dan teknologi berkembang (Daryanto dan Karim, 2017:1). Banyak inovasi yang diciptakan dengan teknologi untuk memudahkan kehidupan manusia. Tidak hanya itu menurut Syamsuar (2018) Revolusi Industri 4.0 ini memiliki potensi meningkatkan tingkat pendapatan global dan meningkatkan kualitas hidup bagi masyarakat dunia, menghasilkan harga murah dan kompetitif, meningkatkan efisiensi dan produktivitas, menurunkan biaya transportasi dan komunikasi, meningkatkan efektivitas logistik dan rantai pasokan global, biaya perdagangan akan berkurang, akan membuka pasar baru dan mendorong pertumbuhan ekonomi.

Revolusi Industri 4.0 sebagai gelombang keempat dalam perkembangan industri menandai lompatan besar sekaligus tantangan pada berbagai aspek kehidupan masyarakat Indonesia. Kemajuan teknologi telah menciptakan kompetensi-kompetensi yang harus dimiliki setiap orang yang ingin menjadi bagian dari kemajuan tersebut. Hal tersebut juga yang mendorong setiap orang mempercepat dirinya untuk mendapat berbagai keahlian tersebut dengan harapan pasar menerima keahlian mereka. Hal ini bisa kita lihat juga pada kehidupan sehari-hari, yang pada umumnya transaksi jual beli dilakukan di pasar atau toko-toko sekarang beralih menggunakan aplikasi yang berbasis teknologi atau digital. Pada saat ini jika kita ingin berbelanja atau ingin membeli suatu barang, kita tidak perlu lagi keluar rumah atau ke pasar, cukup dengan menggunakan *android* atau laptop dan terhubung internet kita sudah bisa berbelanja *online*. Tidak hanya kemudahan berbelanja saja, aplikasi *online* juga menawarkan jasa mengirim barang-barang

yang kita beli langsung ke rumah jadi kita tidak perlu menjemputnya. Hal tersebut dilakukan karena persaingan yang sangat ketat, oleh karena itu para pelaku industri memanfaatkan keahlian dan kemajuan digital dalam setiap usaha yang dilakoninya supaya tidak kalah saing.

Mengingat bahwa perkembangan dunia maju pesat dan teknologi merajai kehidupan manusia, mengimbangi hal tersebut UNESCO menganjurkan “empat pilar pembelajaran dalam mencerdaskan sumber daya manusia” untuk memasuki era globalisasi atau era digital ini, bahwa program pembelajaran hendaknya mampu memberikan kesadaran masyarakat agar mau dan mampu belajar (*learning know or learning to learn*). Bahan belajar yang dipilih mampu memberikan suatu pekerjaan alternatif kepada peserta didik (*learnig to do*) dan mampu memberikan motivasi untuk belajar dalam era digital sekarang ini dan masa mendatang (*learning to be*). Pembelajaran di era digital ini tidak cukup hanya suatu keterampilan untuk dirinya sendiri melainkan tercakup di dalamnya suatu keterampilan untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dengan suatu semangat kesamaan dan kesejajaran (*learning to live together*) Anwar (dalam Anshori, 2016:199). Kiranya dengan adanya empat pilar pembelajaran tersebut dapat mencerdaskan sumber daya manusia sehingga dapat bersaing di dunia kerja.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada generasi ke-4 ini memberikan keuntungan yang banyak dalam pembelajaran, dengan alat bantu berbasis digital dan aplikasi-aplikasi pembelajaran. Pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja tetapi juga bisa dilakukan dengan sistem *online* (daring), siswa juga dapat secara mandiri mencari materi di *google* dan kamus *online*. Menggunakan media aplikasi pembelajaran yang terhubung ke internet guru bisa mengirim materi pembelajaran ke siswa dan mengadakan diskusi secara *online*. Tidak hanya guru, siswa juga bisa mengirim tugas yang berbentuk file ke guru. Biasanya aplikasi pembelajaran yang digunakan seperti *Edmodo* dan *schology*.

Dalam pembelajaran di kelas, guru juga memanfaatkan media yang berbasis digital seperti video animasi dan juga teks-teks *online* dari internet. Freud Pervical dan Henry Ellington (dalam Syamsuar, 2018) menyatakan inovasi pembelajaran yang dilakukan dengan teknologi informasi digital adalah memanfaatkan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat di era revolusi industri 4.0 ini untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan menggunakan media digital peserta didik bisa memaksimalkan daya tangkapnya, karena bahan ajar yang digunakan tidak hanya berupa teks saja, tetapi berupa gambar, video, maupun media menarik lainnya. Pembelajaran di sekolah saat ini juga dituntut untuk mengubah keterampilan guru dalam mengajar dan memanfaatkan media digital supaya menghasilkan pembelajaran yang berkualitas bagi generasi masa depan. Pemanfaatan media digital dalam proses mengajar diharapkan mampu memberikan informasi dan kemudahan bagi guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, sehingga proses itu disebut berhasil. Namun pada kenyataannya masih banyak sekolah yang masih menerapkan pembelajaran dengan gaya konvensional.

Menurut Sanjaya (2008:224) pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih. Media pembelajaran merupakan suatu perangkat/alat pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa. Menurut Gagne' an Briggs (dalam Arsyad, 2013:4) secara eksplisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan demikian fungsi media pembelajaran adalah untuk menyampaikan pesan atau isi dari materi yang dipelajari melalui alat-alat media pembelajaran tersebut.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu dalam pengajaran di sekolah-sekolah dan lembaga pendidikan lainnya. Hal ini juga kadang menjadi tantangan besar bagi guru-guru yang sudah tua atau bisa dikatakan buta terhadap teknologi. Guru kesulitan dalam menggunakan media yang berbasis teknologi, namun mau tidak mau guru wajib menggunakannya untuk menunjang pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut terjadi karena menjamurnya media internet yang sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran di sekolah dan mengingat juga sekarang memang zamannya menggunakan teknologi. Bahkan pada saat ini peran guru dan perpustakaan sudah digantikan oleh internet.

Daryanto (2010:8) mengatakan dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Namun mengingat pada saat ini rata-rata siswa tidak menyukai buku dan siswa lebih menyukai hal-hal yang berkaitan dengan teknologi dan internet, maka untuk menghindari ketidaksukaan siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan buku, maka dicari terobosan baru dalam pembelajaran.

Menurut Smaldino dkk (2012:14) teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar. Jika pengajarannya berpusat pada guru, teknologi dan media digunakan untuk mendukung penyajian pengajaran. Di sisi lain apabila pengajaran berpusat pada siswa, para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media. Penggunaan teknologi dan media yang umum untuk dukungan tambahan selama pengajaran, namun dalam hal ini penggunaan media digital dijadikan sebagai terobosan baru, khususnya dalam pembelajaran materi cerita fabel, yaitu dengan menggunakan media sumber digital.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat saat ini, salah satu sekolah menengah pertama di Singaraja sudah memanfaatkan media digital dalam pembelajaran. Sekolah yang sudah memanfaatkan sumber digital dalam pembelajaran fabel adalah SMPS Laboratorium Undiksha Singaraja. Menurut guru Bahasa Indonesia yang sudah peneliti wawancara sebelumnya mengatakan bahwa sekolah ini sudah memanfaatkan sumber digital dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran fabel beberapa tahun belakangan ini. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengikuti perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0, bukan karena alasan itu saja mengingat juga pemanfaatan media digital memang cocok digunakan untuk pembelajaran fabel, sehingga peserta didik bisa termotivasi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari. Maka sehubungan dengan itu penelitian ini penting dilakukan.

Cerita fabel adalah materi pelajaran yang muncul pada semester genap kelas VII SMP. Menurut Pahruraji (2016) pembelajaran menyusun teks cerita fabel pada peserta didik di SMP saat ini menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang memengaruhi, di antaranya yaitu faktor teknik yang digunakan guru dalam pembelajaran dan faktor peserta didik. Faktor yang paling berpengaruh dan harus dicari jalan keluarnya adalah faktor teknik pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran. Selama ini, teknik yang digunakan guru masih tradisional dan kurang bervariasi. Oleh karena itu media pembelajaran sangat penting digunakan agar dapat membantu guru dalam menjelaskan dan siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Menurut Syakirina (2018) perkembangan teknologi begitu pesat, sehingga dalam penerapan media pembelajaran dapat mempermudah proses penerimaan informasi. Terdapat banyak media pembelajaran yang berhasil dibuat dengan teknologi informasi, hal ini bertujuan untuk menyajikan proses pembelajaran yang menarik, efisien, dan mudah.

Pada saat ini media untuk pembelajaran cerita fabel cukup banyak, misalnya bisa dilihat di media cetak atau media elektronik. Di media elektronik biasanya banyak *link*, blog-blog atau video di *youtube* yang menyediakan media mengenai pembelajaran fabel. Media pembelajaran fabel itu bisa berupa teks cerita fabel, film animasi fabel, dan masih banyak lagi. Hal tersebut dilakukan karena dalam pembelajaran materi fabel dari zaman dulu hingga sekarang hanya menggunakan media yang monoton. Biasanya media yang diberikan guru hanya cerita si kancil saja. Padahal pembelajaran fabel sangat penting dipelajari siswa, karena fabel merupakan cerita moral yang di dalam ceritanya berisi pesan-pesan moral. Fabel dapat membentuk kepribadian anak dan orang dewasa karena karakter yang diperankan oleh binatang, tanaman atau benda lainnya yang dapat diibaratkan sebagai sifat manusia (Yono, 2014:103). Sudiasa (2015) juga mengatakan fabel (Dongeng Hewan) Menanamkan Nilai-nilai Pada Anak sehingga pembelajaran cerita fabel yang diterapkan bermanfaat bagi siswa. Dari hal tersebutlah maka penelitian ini berfokus pada cerita fabel.

Berdasarkan hal itu, penelitian Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Fabel Siswa SMPS Laboratorium Undiksha Singaraja menarik dan penting untuk diteliti, karena fokus kajian dan permasalahannya berbeda dengan penelitian sejenis yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya.

1. Perkembangan teknologi digital seperti video dan penggunaan internet memengaruhi cara pembelajaran di sekolah.
2. Kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran yang tidak menggunakan media.

3. Guru kesulitan mencari bahan ajar yang tepat untuk pengajaran teks fabel.
4. Peserta didik cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media digital.
5. Tidak semua guru melek terhadap teknologi sehingga guru merasa kesulitan dalam menggunakan media yang berbasis teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang ditemukan di atas, pembatasan masalah perlu dilakukan dalam penelitian. Agar penelitian ini terarah, maka diadakan pembatasan masalah, dimana penulis membatasi penelitian ini khusus pada pemanfaatan, prosedur dan peranan media digital dalam pembelajaran fabel di SMPS Laboratorium Undiksha Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran fabel siswa SMPS Laboratorium Undiksha?
2. Bagaimana prosedur pemanfaatan media digital dalam pembelajaran fabel siswa SMPS Laboratorium Undiksha?
3. Bagaimana peranan media digital dalam pembelajaran fabel SMPS Laboratorium Undiksha?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dalam penelitian ini dibedakan menjadi 2 tujuan yaitu, tujuan umum dan tujuan khusus.

a. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui apakah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru dalam

bidang media pembelajaran yang berbasis digital, sehingga guru dan peserta didik mendapat kemudahan dalam mencari informasi terkait materi pembelajaran. Penelitian ini juga merumuskan hubungan teknologi dalam pembelajaran, sehingga dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran lebih mudah dan menarik karena teknologi memberikan berbagai peluang.

b. Tujuan khusus

1. Mendeskripsikan pemanfaatan media digital pada pembelajaran materi fabel SMPS Laboratorium Undiksha.
2. Mendeskripsikan prosedur pemanfaatan media digital pada pembelajaran cerita fabel SMPS Lab oratorium Undiksha.
3. Mendeskripsikan peranan media digital dalam pembelajaran fabel SMPS Laboratorium Undiksha Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil peneitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, baik manfaat secara praktis maupun manfaat secara teoretis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan dibidang pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Penelitan ini meneliti mengenai bagaimana pemanfaatan media digital dalam pembelajaran fabel, prosedur pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, dan peranan media digital dalam pembelajaran fabel. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan refrensi dan acuan untuk penelitian yang sejenis, khususnya pembelajaran pada materi cerita fabel.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran, khususnya pembelajaran fabel yang memanfaatkan media digital. Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran fable
- b) Bagi sekolah, penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan pertimbangan dalam penyempurnaan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sehingga kualitas guru dan hasil pembelajaran dapat meningkat.
- c) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya terkait dengan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
- d) Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan ilmu dalam pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran fabel yang menggunakan media digital dalam pembelajarannya.
- e) Bagi perancang konten pembelajaran, penelitian ini berguna bagi perancang konten pembelajaran sebagai refrensi dalam membuat media pembelajaran.