

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan globalisasi dan digitalisasi menuntut peserta didik memiliki kemampuan berbahasa yang baik sebagai sarana komunikasi, pengembangan pengetahuan, serta pembentukan identitas budaya. Kemampuan berbahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan gagasan, tetapi juga sebagai media untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, berinteraksi, dan memahami berbagai informasi yang berkembang di masyarakat. Hal ini selaras dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menekankan pentingnya penguasaan kompetensi dasar yang menjadi pondasi bagi visi Indonesia 2045. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting di tingkat sekolah dasar karena memberikan kompetensi dasar yang perlu dikuasai oleh para pelajar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar mencakup pengembangan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan dalam mendukung kemampuan literasi peserta didik. Penguasaan keterampilan berbahasa yang baik pada jenjang sekolah dasar menjadi dasar penting bagi perkembangan kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta pemahaman peserta didik terhadap berbagai informasi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan keempat keterampilan berbahasa tersebut, keterampilan menulis merupakan salah satu kemampuan yang memiliki tingkat kompleksitas tinggi dan

menuntut penguasaan berbagai aspek kebahasaan. Kemampuan menulis menuntut peserta didik untuk mampu menuangkan gagasan, perasaan, dan pemikiran secara tertulis dengan struktur dan bahasa yang tepat (Wibowo dkk., 2020). Oleh karena itu menjadi kemampuan fundamental dalam pendidikan dasar yang berperan penting dalam pengembangan literasi peserta didik (Safitri & Dafit, 2021). Selain itu, kemampuan menulis juga berkontribusi dalam mempermudah peserta didik menyelesaikan tugas akademik, meningkatkan interaksi sosial, serta memperluas sudut pandang dan pemahaman peserta didik (Amalia & Napitupulu, 2022).

Kemampuan menulis tidak dapat di pelajari secara instan, tetapi dipraktikkan secara luas (Nuroh & Adiyawati, 2023). Aktivitas menulis bukan hanya sebagai cara untuk mengekspresikan gagasan dan pemikiran, melainkan juga sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan imajinasi serta memperkuat kemampuan berpikir kritis (Taufik dkk., 2021). Kemampuan ini juga mendukung integrasi pengetahuan lintas mata pelajaran, seperti budaya dan sejarah, sehingga membentuk peserta didik yang adaptif (Saragih, 2025).

Fenomena yang terjadi di SDN Banyuajuh 3 Kamal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam menulis cerita sederhana. Untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi tersebut, peneliti melakukan kegiatan pra penelitian melalui observasi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV sebanyak tiga kali pertemuan, yang difokuskan pada beberapa aspek, yaitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, metode dan media pembelajaran yang digunakan guru, respon peserta didik selama proses pembelajaran, serta hasil tulisan yang dihasilkan oleh peserta didik pada materi menulis cerita sederhana.

Observasi pertama dilaksanakan pada tanggal 24 September 2025, yang memperoleh hasil bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, serta penugasan dengan memanfaatkan buku cerita rakyat dan buku paket sebagai sumber belajar utama. Pada pertemuan ini, sebagian besar peserta didik terlihat kurang aktif dalam mengemukakan ide ketika diminta untuk menulis cerita sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung kurang interaktif sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar serta minimnya inisiatif peserta didik dalam menghasilkan karya tulis.

Kegiatan observasi kedua dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2025, yang memperoleh hasil bahwa guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk menulis cerita sederhana berdasarkan contoh cerita yang terdapat pada buku paket. Selama kegiatan tersebut berlangsung, sebagian peserta didik terlihat mengalami kesulitan dalam memulai penulisan cerita. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang terlihat lama berpikir sebelum menulis, beberapa peserta didik bertanya kepada guru mengenai cara memulai cerita, serta terdapat peserta didik yang hanya menuliskan beberapa kalimat sederhana. Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kemampuan menulis peserta didik, peneliti kemudian melakukan analisis terhadap hasil tulisan yang dikumpulkan pada kegiatan pembelajaran tersebut.

Kegiatan observasi ketiga dilakukan pada tanggal 8 Oktober 2025. Pada pertemuan ini, peneliti melakukan analisis terhadap hasil tulisan peserta didik. Analisis tersebut didasarkan pada indikator tes menulis yang telah ditetapkan, yaitu kesesuaian isi dengan tema, struktur cerita yang mencakup bagian awal, tengah, dan

akhir, penggunaan kosakata yang bervariasi, serta ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca (Nurgiyantoro, 2012). Berdasarkan analisis tersebut diketahui bahwa sebanyak 18 dari 26 peserta didik belum mampu menyusun cerita secara optimal. Kesulitan yang dialami peserta didik terlihat dari ide cerita yang belum tersusun secara runtut, penggunaan kosakata yang kurang bervariasi, alur cerita yang kurang jelas, serta penggunaan tanda baca yang belum tepat.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, juga diperoleh hasil bahwa SDN Banyuajuh 3 Kamal tidak melarang peserta didik untuk membawa perangkat digital dalam kondisi tertentu yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Beberapa guru bahkan memanfaatkan perangkat tersebut sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, termasuk dalam pembelajaran menulis cerita sederhana melalui pemanfaatan media digital *StoryJumper*.

Lebih lanjut, pada tanggal 17 Oktober 2025, peneliti juga melakukan wawancara pada guru kelas IV dan diperoleh hasil bahwa kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik belum berkembang secara optimal. Hal tersebut terlihat dari kesulitan peserta didik dalam mengembangkan ide cerita secara runtut, menggunakan kosakata yang bervariasi, serta membangun alur cerita dan penggunaan tanda baca yang tepat.

Informasi tersebut didukung oleh data hasil belajar bahasa Indonesia yang diperoleh dari nilai rapor semester sebelumnya. Di SDN Banyuajuh 3 Kamal, Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Bahasa

Indonesia kelas IV ditetapkan sebesar 75. Berdasarkan data nilai rapor, pada kelas eksperimen terdapat 9 dari 26 peserta didik yang telah mencapai KKTP, sedangkan 17 peserta didik belum mencapai KKTP. Sementara itu, pada kelas kontrol juga terdapat 9 dari 24 peserta didik yang telah mencapai KKTP, sedangkan 15 peserta didik belum mencapai KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas relatif sebanding.

Untuk memperkuat data tersebut, peneliti juga melaksanakan tes awal kemampuan menulis cerita sederhana pada tanggal 17 Oktober 2025. Hasil tes dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu: (1) kelengkapan isi, (2) struktur cerita yang mencakup bagian awal, tengah, dan akhir, (3) ketepatan penggunaan bahasa, serta (4) ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 7 peserta didik yang memperoleh skor 9–12 dengan kategori baik, sedangkan 12 peserta didik memperoleh skor 5–8 dengan kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menulis cerita sederhana secara runtut dan sistematis. Lebih lanjut, bukti tes awal menulis peserta didik disajikan pada Lampiran 40.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil pra penelitian yang dilakukan melalui penyebaran angket kepada 26 peserta didik kelas IV pada tanggal 17 Oktober 2025. Angket pra penelitian yang terdiri atas 10 butir pertanyaan tersebut bertujuan untuk mengetahui minat dan pengalaman peserta didik dalam kegiatan menulis. Hasil angket menunjukkan bahwa hanya 15 peserta didik yang menyatakan menyukai kegiatan menulis. Selain itu, sebanyak 18 peserta didik juga menyatakan bahwa mereka sering mengalami kesulitan ketika diminta untuk menulis cerita sederhana. Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi pembelajaran yang menunjukkan

bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan ketika diminta untuk menuliskan cerita sederhana secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penerapan manajemen pembelajaran yang lebih efektif melalui penerapan media pembelajaran yang interaktif agar proses menulis menjadi lebih menarik serta mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Salah satu media yang dapat menjawab temuan tersebut adalah media digital *StoryJumper*. Media digital *StoryJumper* merupakan sebuah platform daring yang memungkinkan peserta didik membuat cerita bergambar digital berbentuk buku interaktif (Azza dkk., 2022). Media digital *StoryJumper* tidak hanya melatih kemampuan menulis, tetapi juga mengintegrasikan unsur visual dan kreativitas, yang sesuai dengan konsep *storytelling* digital. *StoryJumper* membantu guru meningkatkan kemampuan teknologi dan memotivasi peserta didik untuk belajar lebih banyak (Hariyani dkk., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Kumara dkk., (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *StoryJumper* dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan keterampilan menulis peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik menyatakan *StoryJumper* membantu mereka menulis cerita dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui tulisan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *StoryJumper* sebagai media digital *storytelling* mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis melalui integrasi teks, gambar, dan teknologi digital.

Penelitian lain dilakukan oleh Devi, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan *StoryJumper* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman kosakata peserta didik. Melalui media *StoryJumper*, peserta didik dapat memahami

kosakata baru dengan lebih mudah karena pembelajaran disajikan dalam bentuk cerita digital yang memadukan teks dan ilustrasi visual. Hal tersebut sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks dan visual dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa.

Hasil penelitian serupa juga ditunjukkan oleh Rejeki, (2022) yang meneliti pengaruh penggunaan *StoryJumper* terhadap keterampilan menulis peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *StoryJumper* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa. Media *StoryJumper* membantu peserta didik dalam mengembangkan ide cerita, menyusun alur cerita secara lebih runtut, serta mengekspresikan gagasan secara lebih kreatif dalam bentuk tulisan.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *StoryJumper* memiliki potensi yang kuat sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, khususnya dalam keterampilan menulis. Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut memiliki fokus yang beragam dan belum secara khusus mengkaji pembelajaran menulis cerita sederhana dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan menggunakan desain kuantitatif kuasi eksperimen *Nonequivalent Control Group Design* yang memungkinkan pengukuran pengaruh media pembelajaran secara objektif dan terkontrol. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan dengan meneliti pengaruh media digital *StoryJumper* terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik kelas IV sekolah dasar melalui pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini memiliki urgensi tinggi karena pembelajaran menulis di sekolah dasar harus beradaptasi dengan teknologi. Guru perlu memilih media yang tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan pengalaman belajar yang menyenangkan. *StoryJumper* memberikan peluang bagi peserta didik untuk berperan aktif dalam proses menulis dengan mengombinasikan teks, gambar, dan desain visual yang mereka pilih sendiri. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik belajar mengorganisasi ide, mengembangkan alur cerita, serta menulis dengan lebih terarah,

Peneliti memilih judul “Pengaruh Media Digital *StoryJumper* terhadap Kemampuan Menulis Cerita Sederhana Peserta didik Kelas IV SDN Banyuajuh 3 Kamal” karena penelitian ini merepresentasikan kebutuhan nyata di lapangan dan menawarkan inovasi konkret dalam pembelajaran menulis. SDN Banyuajuh 3 Kamal memiliki fasilitas dasar teknologi dan jaringan internet, guru yang terbuka terhadap inovasi digital, dan lingkungan belajar yang kondusif sehingga layak dijadikan lokasi penelitian. Selain itu, peserta didik di sekolah ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan dunia mereka yang sudah dekat dengan teknologi. Media *StoryJumper* merepresentasikan bentuk *storytelling* digital, yaitu pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, dan teknologi interaktif untuk membangun kemampuan literasi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dan praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran menulis di sekolah dasar berbasis media digital interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka dapat dirumuskan bahwa masalah penelitian tersebut adalah bagaimana pengaruh penggunaan media *StoryJumper* terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 3?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *StoryJumper* terhadap kemampuan menulis cerita sederhana peserta didik kelas IV SDN Banyuajuh 3.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian dan sumbangan ilmu pendidikan bagi keberlangsungan pembelajaran, khususnya pada pengembangan kemampuan menulis cerita sederhana melalui pemanfaatan media digital. Hasil penelitian ini juga dapat memperkuat teori pembelajaran berbasis media interaktif dan *storytelling* digital sebagai sarana untuk meningkatkan literasi menulis peserta didik sekolah dasar. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi empiris bagi pengembangan penelitian serupa di masa mendatang, terutama yang mengkaji efektivitas media digital seperti *StoryJumper* dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi guru dan peserta didik. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam melaksanakan pembelajaran menulis cerita sederhana dengan menggunakan media digital *StoryJumper* secara lebih interaktif. Sementara itu, bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menulis cerita sederhana, mengembangkan ide dan alur cerita, serta menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif dalam kegiatan menulis.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di latar belakang masalah, peneliti membatasi masalah penelitian pada tiga ruang lingkup utama. Pertama, penelitian difokuskan pada penggunaan media *StoryJumper* sebagai media pembelajaran digital. Kedua, penelitian ini hanya menelaah kemampuan menulis cerita sederhana. Kemampuan menulis yang dimaksud terbatas pada penulisan cerita sederhana dengan alur dan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Ketiga, penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IVA dan IVB SDN Banyuajuh 3 Kamal. Fokus penelitian dibatasi pada kelompok tersebut untuk memperoleh data yang lebih terarah dan sesuai dengan tingkat perkembangan kemampuan menulis peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

1.6 Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan mengenai makna istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan konteks dan batasan penelitian. Pemberian definisi istilah bertujuan untuk memperjelas pengertian

istilah yang digunakan serta menghindari terjadinya perbedaan penafsiran. Oleh karena itu, istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Media Digital *StoryJumper*

Media Digital *StoryJumper* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah platform daring berbasis teknologi digital yang memungkinkan peserta didik membuat dan mempublikasikan cerita bergambar interaktif dalam bentuk buku digital. Media ini digunakan sebagai alat bantu pembelajaran menulis, di mana peserta didik dapat mengombinasikan teks, gambar, dan elemen visual lain untuk menyusun cerita sederhana. Dalam konteks penelitian ini, *StoryJumper* digunakan sebagai media pembelajaran pada kelompok eksperimen untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

2. Kemampuan menulis cerita sederhana

Kemampuan menulis cerita sederhana dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk mengekspresikan gagasan atau pengalaman dalam bentuk tulisan narasi yang memiliki unsur tokoh, alur, latar, dan pesan dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Istilah “sederhana” merujuk pada tingkat kompleksitas cerita yang disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik. Penilaian kemampuan menulis mengacu pada aspek kesesuaian tema, struktur alur, penggunaan kosakata, tata bahasa, dan keterpaduan antar kalimat

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam konteks penelitian ini mencakup kegiatan memahami, menulis, dan mengekspresikan ide melalui bahasa tulis. Fokus pembelajaran diarahkan pada pengembangan kemampuan menulis cerita sederhana sebagai bagian dari capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B pada Kurikulum Merdeka, yaitu kemampuan peserta didik dalam menulis teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam serta menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata yang sesuai dengan konteks.