

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga menjadi bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa.. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan. Tujuan pendidikan berdasarkan atas Pancasila mempunyai tujuan untuk meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian agar dapat membangun diri sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas kemajuan bangsa.

Pada abad ke-21, kemajuan dalam bidang sains dan teknologi mengalami kemajuan yang pesat. Peneliti dan praktisi pendidikan di era milenium ini menghadapi tantangan untuk mempersiapkan dan membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan pada abad ke-21 (Ergül & Kargin, 2014). Pendidikan abad 21 menjadi semakin penting dengan tujuan

agar siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi (Wijaya *et al.*, 2016). Saat ini tujuan pembelajaran bukan pada seberapa banyak siswa menghafal konsep, tapi harus dapat membekali siswa memiliki keterampilan minimal untuk menghadapi tantangan globalisasi (Rizqoh, 2019).

Mutu pendidikan perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan mutu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh seorang siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Hal penting dalam proses pembelajaran adalah kegiatan menanamkan makna belajar bagi pembelajar agar hasil belajar bermanfaat untuk kehidupannya pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Oleh sebab itu, pembelajaran harus dapat mendorong siswa mengembangkan kemampuan bekerja sama, memecahkan masalah, berpikir kritis, menguasai teknologi, mengolah informasi serta komunikasi dengan efektif sehingga tercipta pembelajaran yang bermakna (Mu'minah & Suryaningsih, 2020). Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar mengajar yang diharapkan bagi siswa dimana siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut.

Dalam Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 Tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, Pemerintah telah menerbitkan peraturan terkait penerapan Kurikulum Merdeka di Indonesia sebagai pengganti dari

kurikulum sebelumnya, yakni Kurikulum 2013. Kurikulum Merdeka disusun berdasarkan backward design.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Projek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Projek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM), menekankan kebebasan dan fleksibilitas dalam merancang dan mengimplementasikan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks lokal.

Perubahan kurikulum ini dilakukan secara berjenjang dan bertahap. Kedua kurikulum ini tetap mengadopsi pendekatan saintifik dalam pembelajarannya yang mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan ilmiah. Melalui pendekatan saintifik diharapkan adanya keseimbangan peningkatan antara *hard skills* dan *soft skills* (Kemendikbud, 2019). Salah satu soft skill yang penting dalam menghadapi tantangan di abad 21 adalah kreativitas (Mamahit *et al.*, 2020). Persaingan di masa mendatang memerlukan output pendidikan terampil dalam suatu bidang serta kreatif dalam mengembangkan bidang yang ditekuni (Fristadi & Bharata, 2015).

Pendekatan saintifik juga melibatkan proses ilmiah, termasuk pengamatan, pengajuan pertanyaan, perencanaan penelitian atau eksperimen kemudian pengumpulan dan analisis data, serta pembuatan kesimpulan berdasarkan bukti yang ada. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir, kemampuan berpikir kritis, dan sikap ilmiah.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka, sekolah memiliki kebebasan untuk mengintegrasikan pendekatan saintifik ke dalam rancangan kurikulum mereka. Mereka dapat mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, melakukan eksplorasi, penelitian, dan berkolaborasi dengan sesama siswa. Selain itu pendekatan saintifik juga dapat mendukung pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, dan pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang ingin menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja.

Namun, perlu juga diingat bahwa implementasi pendekatan saintifik dalam Kurikulum Merdeka dapat beragam antara sekolah satu dengan yang lain. Setiap sekolah dapat memilih bagaimana mereka akan mengintegrasikan pendekatan ini dalam kurikulum mereka, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kondisi lokal, dan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Selain itu peserta didik memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi atau mengkomunikasikan isu-isu aktual untuk mendukung pengembangan

karakter dan kompetensi Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan kreativitas peserta didik.

Kenyataannya, pendidikan Indonesia saat ini telah gagal mencetak orang-orang yang memiliki komunikasi dan kreativitas yang kuat. Hasil *Program for International Student Assessment (PISA)* Tahun 2018 menunjukkan bahwa; dengan skor 379 dalam kinerja ilmiah, Indonesia berada di peringkat 10 terbawah dari 70 negara. Karena kekurangan guru yang paling cocok untuk mendorong kemampuan proses sains dalam pembelajaran, seperti kapasitas menulis ilmiah dan daya cipta, siswa Indonesia berprestasi buruk pada ujian PISA dalam hal sains (Purnomo & Sari, 2021). Hasil ini menunjukkan bahwa banyak pelajar Indonesia yang tidak memiliki keahlian yang diperlukan untuk menghubungkan informasi ilmiah yang mereka pelajari dengan kejadian di dunia nyata, terutama jika dikaitkan dengan elemen konteks aplikasi sains (Kemendikbud, 2019).

Sebuah pendapat disampaikan oleh (Al-Mahasneh, 2018) dalam *Journal of Curriculum and Teaching* bahwa kreativitas untuk memerangi globalisasi, kreativitas harus meningkatkan kapasitas siswa untuk mengambil inisiatif ke tingkat yang lebih tinggi, khususnya dalam kemajuan ilmu pengetahuan. Ketika seseorang memiliki kreativitas yang baik mereka cenderung memiliki pengetahuan yang mendalam dan inspirasi dalam mengembangkan kerangka kerja menjadi lebih mudah (Yang *et al.*, 2016). Karakteristik mendasar dari kreativitas adalah menunjukkan potensi dalam memecahkan masalah, berargumen berdasarkan fakta dan secara emosional

memiliki kesanggupan mental untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawab (Erdem & Adiguzel, 2019).

Redhana, I. W. (2019) menyebutkan bahwa kreativitas itu meliputi : (1) menggunakan sejumlah teknik penciptaan ide yang luas, (2) menghasilkan ide-ide baru, dan juga (3) mengelaborasi, menganalisis, dan mengevaluasi ide-ide sendiri untuk memperbaiki dan memaksimalkan usaha kreatif. Bekerja kreatif dengan orang lain meliputi (1) mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengomunikasikan ide-ide baru kepada orang lain secara efektif, (2) berpikir terbuka dan responsif terhadap perspektif baru dan berbeda; menggabungkan masukan-masukan dan balikan-balikan ke dalam pekerjaan, (3) menghasilkan orijinalitas dan kebaruan dalam pekerjaan dan memahami batas-batas untuk mengadopsi ide-ide baru, dan (4) memandang kegagalan sebagai kesempatan untuk belajar. Implementasi inovasi meliputi melaksanakan ide-ide kreatif untuk membuat sumbangan yang berguna dan nyata di tempat inovasi tersebut diterapkan. Hasil kreativitas di dalam pembelajaran sangatlah penting dipresentasikan di dalam kelas. Untuk melakukan presentasi dengan lancar, siswa memerlukan keterampilan komunikasi yang baik agar isi presentasi dapat diterima dengan jelas oleh teman- temannya.

Komunikasi merupakan keterampilan untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru, baik secara tertulis maupun lisan. Greenstein (dalam Saenab *et al.*, 2019). Keterampilan belajar dan inovasi berfokus pada kreativitas, dan komunikasi. Keterampilan

ini merupakan keterampilan penting yang harus dikuasai oleh siswa pada abad ini dan di masa datang. Agar dapat berkomunikasi secara efektif, seseorang harus mampu: (1) mengungkapkan pikiran dan gagasan secara efektif dengan menggunakan keterampilan komunikasi lisan, tertulis, dan nonverbal dalam berbagai bentuk dan konteks; (2) mendengarkan secara efektif untuk memahami makna; (3) menggunakan komunikasi secara efektif untuk berbagai tujuan; (4) menggunakan berbagai media dan teknologi secara efektif dan mengevaluasi dampaknya; dan (5) komunikasi secara efektif dalam berbagai setting (Redhana, 2019).

Komunikasi merupakan suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antar individu dengan individu lainnya yang saling mengirim pesan dan menerima pesan. Kemampuan komunikasi meliputi kemampuan secara verbal dan tertulis (Carr, 2013). Komunikasi dapat dikatakan efektif apabila komunikasi tersebut dapat memenuhi indikator ketercapaian dalam kemampuan berkomunikasi (Handayani et al., 2021). Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran berlangsung secara efektif jika komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa terjadi secara intensif (Hasanah & Nasir Malik, 2020).

Komunikasi sangat penting dilakukan dengan sebaik mungkin pada proses pembelajaran terutama antara guru sebagai pendidik dan siswa sebagai siswa (Aziz, 2019). Siswa sekolah dasar masih digolongkan dalam masa kanak-kanak, pada masa ini merupakan masa yang paling tepat dalam penambahan kemampuan dalam berbahasa. Dalam dunia

pendidikan proses pembelajaran akan efektif, jika komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa terjadi secara intensif (Inah, 2015).

Komunikasi verbal dan tertulis adalah dua keterampilan yang perlu dikuasai siswa sebagai indikator kesiapan mereka menghadapi kehidupan (Mulyati, 2022). Keterampilan komunikasi penting bagi siswa, tidak hanya untuk melatih keterampilan berpikir kritis tetapi juga untuk membangun konsep jangka panjang untuk kehidupannya (Inah, 2015). Dalam proses belajar mengajar, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa harus memainkan peran penting dalam peningkatan keterampilan komunikasi (Alias & Osman, 2015). Oleh karena itu, keterampilan komunikasi harus dipupuk dalam mempersiapkan siswa untuk karir masa depan. Komunikasi merupakan elemen penting dalam pendidikan sains karena siswa perlu mentransfer temuannya dalam berbagai bentuk representasi, misalnya bagan, diagram, tabel, gambar atau grafik dan untuk menjelaskan temuannya dengan jelas (Arifin et al., 2015).

Siswa harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menumbuhkan komunikasi dan kreativitas antar siswa untuk meningkatkan pengalaman pendidikan siswa. Menurut Hamalik yang dikutip (Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”. Media merupakan segala sesuatu yang

dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan (Koderi, 2015). Terdapat pengantar atau makna tengah pada media pembelajaran. Asosiasi Pendidikan Nasional mengklaim bahwa media, termasuk teknologi perangkat keras, adalah metode komunikasi dalam bentuk cetak dan audio-visual. Setiap guru memerlukan serangkaian alat yang bisa dimanfaatkan dalam rangka membantu dan mendukung pembelajaran siswa. Media pembelajaran ini memainkan peran besar dalam membuat pengetahuan dapat diakses oleh siswa dan dapat mendorong siswa untuk terlibat dengan pengetahuan dengan cara yang berbeda.

Fleksibilitas dalam media pembelajaran dan penggunaan multimedia memungkinkan untuk menjangkau semua gaya belajar. Multimedia melalui papan tulis atau situs web pelatihan dapat memberikan silabi, tugas, diskusi kelompok, proyek, catatan kelas, materi video dan kekuatan poin untuk pembelajaran. Tautan ke website lain yang dapat memberikan representasi tambahan topik yang sedang dibahas sebagai *scaffolding* atau mendukung bagi pembelajaran siswa atau dapat juga diberikan melalui papan tulis. Multimedia, *situs web* dan tautan tersebut adalah bahan ajar dengan basis informasi komunikasi dan teknologi atau *Information Communication and Technology* (ICT/TIK) itu tidak cukup melainkan harus ada model pembelajaran guna mendukung media pembelajaran yaitu dengan adanya model pembelajaran yang mampu membuat belajar berpusat pada siswa dan belajar secara nyata.

Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat membantu siswa untuk belajar secara nyata berdasarkan pengalamannya yaitu dengan pembelajaran berbasis proyek (Mustofa *et al.*, 2022). Pemilihan model pembelajaran berbasis proyek sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran karena memberikan banyak kelebihan yaitu siswa saling berinteraksi satu sama lain, sehingga dalam pembelajaran dapat mendorong atau melibatkan siswa yang tidak aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran menjadi aktif, memberikan siswa kesempatan untuk berbicara, mendengarkan orang lain, dan merefleksikan pemikiran mereka sendiri dan sebagai sarana belajar mandiri serta dapat meningkatkan kolaboratif aktif pada kinerja belajar siswa semakin meningkat (Stowell & Nelson, 2007). Pembelajaran berbasis proyek atau sering dikenal dengan *PjBL (Project based learning)* merupakan suatu model pembelajaran yang berfokus pada kreativitas berpikir, pemecahan masalah, dan interaksi antara siswa dengan teman sebayanya untuk menciptakan dan menggunakan pengetahuan baru (Wajdi, 2017). Selain itu, model pembelajaran ini dapat juga mengembangkan kreativitas secara kolaboratif dalam memecahkan masalah. Perkembangan pendidikan abad ke-21 penting bagi siswa untuk terampil mengonstruksi pemahaman dan praktik di dunia global yang kompleks (Bedir, 2019). Proses pembelajaran diharapkan dapat mengarahkan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill, HOTS*), termasuk dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pendidikan pembelajaran bahasa yang berhubungan erat dengan sebuah pemahaman siswa demi meningkatkan kemampuan yang meliputi tiga unsur utama dalam lingkungan pendidikan, diantaranya meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan membangun sikap positif serta santun dalam diri siswa (Daeng dkk, 2019). Bahasa merupakan sebuah alat agar seseorang dapat berinteraksi dan komunikasi dengan orang lain dan juga sebagai alat untuk berpikir. Jika membahas tentang bahasa, hal tersebut sangatlah berhubungan erat dengan budaya karena keduanya terhubung dengan pola pikir dalam lingkungan masyarakat (Ummul, 2018). Tidak semua siswa memahami penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Oleh sebab itu berbagai macam bahasa menjadi salah satu bentuk keanekaragaman suatu daerah di Indonesia. Permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi permasalahan yang dihadapi guru dan siswa di dunia pendidikan, mengingat hal tersebut merupakan sebuah pelajaran yang harus guru berikan kepada siswa di kelas.

Penggunaan bahasa Indonesia yang sangat meluas dan dilakukan oleh orang-orang yang berlatar belakang bahasa daerah yang berbeda-beda, menjadikan bahasa Indonesia sangat bervariasi dan beragam-ragam karena bahasa Indonesia itu saling memengaruhi dengan bahasa-bahasa daerah setempat. Akibatnya kita bisa mengatakan adanya bahasa Indonesia ragam Jawa Barat, yang sangat kesunda-sundaan, ada bahasa Indonesia kejawa-jawaan, ada bahasa Indonesia yang kebatak-batakan dan sebagainya (Abdul & Leonie, 2010). Bahasa Indonesia itu sendiri merupakan bahasa nasional,

identitas dari negara Indonesia, dan juga sebagai alat komunikasi (Ningsih dkk, 2013). Pada dunia pendidikan pun bahasa Indonesia menjadi salah satu pelajaran yang wajib siswa pelajari saat di sekolah. Meskipun di setiap sudut daerah di Indonesia terdapat ragam bahasa daerah yang berbeda-beda, namun tetap disatukan oleh satu bahasa nasional dan hal tersebut yang menjadikan negara Indonesia unik dan khas.

Dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa sangat dipengaruhi dengan bahasa yang digunakan oleh guru saat melakukan interaksi dengan siswanya. Biasanya anak akan lebih mudah mengerti apabila dilingkungannya menggunakan bahasa yang sudah biasa mereka gunakan dalam keseharian. Dengan demikian guru harus mampu berkomunikasi atau berinteraksi dengan siswa menggunakan bahasa yang biasa siswa gunakan di lingkungan seperti bahasa ibu atau bahasa daerah. Pemanfaatan bahasa daerah sangat memungkinkan untuk digunakan pada sekolah di daerah perdesaan karena siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda (Guntur dkk, 2022).

Kemampuan dalam menerima atau mengerti dari sebuah materi pembelajaran merupakan tingkatan yang lebih tinggi dari pada ingatan atau hafalan di dalam bidang pendidikan yang sering disebut dengan pemahaman (Anas, 2003). Hal yang sama juga berlaku bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, karena penyampaian atau bahasa yang digunakan guru saat pembelajaran berlangsung akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman para siswa, apalagi jika ditunjang dengan penggunaan alat peraga.

Pendidikan bertujuan untuk melatih dan membantu mengasah potensi serta bakat mereka menjadi lebih sempurna (Munir, 2018). Oleh sebab itu agar siswa mampu memahami dan mengerti pelajaran yang diberikan oleh guru di kelas, harus ada upaya yang dilakukan melalui beberapa strategi yang dianggap tepat dan dapat membantu siswa dalam mengerti pelajaran.

Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Pembelajaran 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 komponen kebahasaan, pemahaman, penggunaan, dan pengajaran (Sabarti, 1998). 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 globalisasi ini, yang banyak menuntut berbagai keterampilan. Mengingat pentingnya 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).

Berdasarkan studi awal yang dilakukan peneliti di SDN 2 Semanding Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo melalui wawancara dan studi dokumen didapatkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih *Teacher center*, artinya masih berpusat kepada guru sehingga siswa tidak aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan guru, masih metode ceramah dan kurang mengimplementasikan model pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran kurang menarik minat belajar siswa. Mengingat waktu dan target pengajaran materi yang telah ada di sekolah, metode ceramah dianggap sebagai metode yang paling cepat dalam menyelesaikan materi pengajaran. Metode ceramah yang digunakan oleh guru menjadikan pembelajaran guru yang kurang variatif, ditambah lagi dengan kurangnya sarana prasarana sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Permasalahan tersebut menyebabkan siswa pasif dan bergurau sendiri dengan teman pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil observasi yang telah dilakukan yaitu minat belajar siswa kurang antusias dalam pembelajaran karena cara penyampaian materi dari guru membuat siswa menjadi jenuh dan bosan. Minat siswa juga tidak maksimal karena disebabkan siswa takut untuk bertanya, sehingga guru menganggap siswa sudah paham. Hal ini tentunya berdampak pada hasil belajar siswa pada

pencapaian nilai Bahasa Indonesia materi menganalisis unsur-unsur intrinsik cerita pendek. Dari Jumlah siswa sebanyak 6 anak hanya 2 (dua) anak yang mampu mencapai nilai di atas KKM. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN 2 Semanding untuk Tahun Pelajaran 2023/2024 yaitu 77.

Selain itu, latar belakang penulisan tesis ini juga berdasarkan pada pencapaian Rapor Pendidikan SDN 2 Semanding pada Tahun 2024. Hasil Identifikasi Rekomendasi Prioritas Perencanaan Berbasis Data (PBD) menunjukkan bahwa indikator (A.1 Kemampuan Literasi) berada pada kategori capaian *Baik* (87,5% peserta didik sudah mencapai kompetensi *minimum*) dengan skor 87,5. Akar masalah utama ada pada indikator utama (Level 1) kemampuan literasi dan sub indikator akar permasalahan (Level 2) adalah *kemampuan membaca teks sastra*. Sehingga salah satu kegiatan benahi yang dilakukan oleh sekolah adalah melalui peningkatan GTK dengan melakukan peningkatan kompetensi guru dan kebijakan yang menunjang kompetensi membaca teks sastra. Pada ringkasan kondisi satuan pendidikan SDN 2 Semanding secara online akan nampak bahwa literasi pada kemampuan membaca teks sastra berada pada pencapaian terendah di Tahun 2024. Kompetensi membaca teks sastra hanya mendapatkan poin 65,48.

Permasalahan yang lain yaitu rendahnya kreativitas dan komunikasi siswa, salah satunya disebabkan oleh faktor guru dalam mendesain pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang dibuat oleh guru hanya untuk syarat administratif, bukan digunakan sebagai panduan untuk melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat oleh

guru juga tanpa memperhatikan kebutuhan siswa yang beragam. Setiap anak sejatinya memiliki kebutuhan belajar yang berbeda dalam hal bakat, minat maupun kemampuan. Selain itu tidak ada kesinambungan antara kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta metode pembelajaran yang digunakan. Cara yang dapat ditempuh agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan memusatkan pembelajaran kepada siswa (*student centered learning learning*) (Wardhono *et al.*, 2017).

Selain upaya di atas, usaha yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang berfokus pada pengembangan kreativitas dan komunikasi siswa. Kreativitas dan komunikasi dapat dikembangkan melalui pembelajaran di kelas. Pengembangan kreativitas dan komunikasi memungkinkan siswa agar terbiasa menghadapi tantangan dan memecahkan masalah dengan menganalisis pemikirannya sendiri untuk memutuskan suatu pilihan dan menarik kesimpulan, sehingga tercetak para lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing menghadapi tantangan dunia.

Salah satu alternatif pendekatan yang dikembangkan dan dapat dipakai dalam proses pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran model *Project Based Learning (PjBL)* berbasis TIK dengan menggunakan *MPI (Media Pembelajaran Interaktif)*. *PjBL* yang dilakukan secara kolaboratif akan menghasilkan suatu produk pembelajaran yang nantinya akan dipresentasikan di depan kelas (Asan, 2005). *PjBL* merupakan model intruksional yang berbasis masalah dan berpusat pada siswa (*student centered learning*). Pada model pembelajaran *PjBL* para siswa diharuskan

menggunakan penyelidikan, penelitian, perencanaan, keterampilan dan kemampuan memecahkan masalah pada saat penyelesaian proyek (Aritonang, 2008).

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu membuat peserta didik menjadi kreatif, komunikatif dan mampu membuat sebuah hasil karya. Supaya siswa menjadi komunikatif maka kita bisa melatih keterampilan berbicara di depan umum dengan cara memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan proyek mereka di depan kelas. Selain itu guru juga bisa meminta siswa untuk menulis laporan proyek secara terstruktur. Ini akan melatih keterampilan peserta didik dalam menulis dan menyusun argumen. Selanjutnya yaitu melakukan sesi umpan balik di mana siswa bisa saling memberi masukan konstruktif. Sesi ini akan membantu mereka mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan berpikir kritis. Selain itu juga, guru juga bisa memanfaatkan sumber daya online. Contohnya yaitu memberikan materi pembelajaran digital dengan memanfaatkan video tutorial, artikel, dan e-book untuk memperkaya pengetahuan siswa terkait proyek yang dikerjakan. Berdasarkan hal tersebut, maka dipandang perlu untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran yang merupakan bagian dari reformasi pembelajaran melalui inovasi model *Project Based Learning (PjBL)* Berbasis *Information, Communication And Technologies (ICT/TIK)*.

Penelitian ini difokuskan kepada upaya-upaya yang dilakukan guru Sekolah Dasar (SD) khususnya pada materi menganalisis unsur-unsur

instrinsik cerita pendek melalui pengembangan media pembelajaran yang memunculkan kreativitas dan komunikasi siswa. Penggunaan model *Project Based Learning (PjBL)* berbasis TIK diharapkan dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa dalam membangun empat pilar pembelajaran, karena pemahaman siswa dapat meningkat (*learning to know*) melalui proses bekerja ilmiah (*learning to do*) yang dilakukan secara kolaboratif (*learning to live together*), sehingga kemandirian belajar pada siswa akan tercapai (*learning to be*).

Berdasarkan uraian diatas peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang berjudul *Peningkatan Kreativitas dan Komunikasi Siswa Kelas VI Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Model PjBL Berbasis TIK Tahun Pelajaran 2023/2024 SDN 2 Semanding Tahun pelajaran 2023/2024*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia jarang menggunakan media, sumber belajar dan alat peraga sehingga membuat siswa sulit untuk menerima dan memahami materi pelajaran terkait cara mengidentifikasi unsur-unsur instrinsik dalam cerita pendek.
2. Ringkasan kondisi satuan pendidikan SDN 2 Semanding Kecamatan Semanding pada Rapor Pendidikan Tahun 2024 menunjukkan bahwa

kemampuan literasi adalah indikator dengan pencapaian terendah. Peringkat menengah (41-60%) di Kab. Ponorogo, serta poin pada kompetensi membaca teks sastra hanya 65,48, yang salah satunya disebabkan oleh rendahnya Kompetensi membaca teks sastra.

3. Siswa merasa bosan, jenuh serta kurang konsentrasi dengan cara penyampaian materi dari guru yang cenderung monoton.
4. Pengembangan media pembelajaran yang mampu memunculkan kreativitas dan komunikasi dalam mengidentifikasi cerita pendek belum maksimal.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu tentang bagaimana cara meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa sekolah dasar (Kelas VI) melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model *PjBL (Project Based Learning)* berbasis TIK.

Secara rinci masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan kreativitas siswa kelas VI melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia model *PjBL* berbasis TIK di SDN 2 Semanding Kec. Jenangan Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana peningkatan komunikasi siswa kelas VI melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia model *PjBL* berbasis TIK di SDN 2 Semanding Kec. Jenangan Tahun Pelajaran 2023/2024?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk pada identifikasi dan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menjelaskan upaya untuk meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa sekolah dasar melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia model *PJBL* berbasis TIK yang berkualitas untuk peserta didik.

Secara rinci tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan peningkatan kreativitas siswa kelas VI melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia model *PjBL* berbasis TIK di SDN 2 Semanding Kec. Jenangan Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan peningkatan komunikasi siswa kelas VI melalui pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia model *PjBL* berbasis TIK di SDN 2 Semanding Kec. Jenangan Tahun Pelajaran 2023/2024.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada pembelajaran berbasis

Proyek. Pada penelitian ini fokus pada materi mengidentifikasi unsur-unsur instrinsik cerita pendek (tema, plot, penokohan, latar, sudut pandang, gaya bahasa, dan amanat) yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa kelas VI Sekolah Dasar (SD).

2. Secara Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

a) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan memberikan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Proyek serta dapat dijadikan alternatif guru dalam memilih bahan ajar yang dapat meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa.

b) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu panduan langkah kerja siswa dalam menyelesaikan proyek sehingga lebih mudah mengerjakan secara kelompok, termotivasi, tertarik terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Tantangan dan desain Media pembelajaran berbasis Proyek ini diharapkan siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna, mampu meningkatkan keterampilan kreativitas dan komunikasi siswa guna menghadapi tantangan global, karena penelitian ini memanfaatkan TIK yang sesuai dengan kodrat zaman anak dalam belajar.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan sumbangan pemikiran bagi sekolah untuk motivasi bagi guru-gurunya dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia, materi mengidentifikasi unsur-unsur instrinsik dalam cerita pendek.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian tentang pengembangan Media pembelajaran TIK berbasis Proyek/*Project Based Learning/PjBL* untuk meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa atau ketrampilan yang lain.

F. Definisi Istilah

Supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam tesis ini, peneliti akan menjelaskan tentang istilah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Model pembelajaran proyek/*PjBL/Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pelaksanaan proyek dalam setiap awal pembelajarannya dan fokus pada konsep-konsep serta prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya.

3. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu ide atau gagasan-gagasan baru dengan lancar, luwes, orisinal, dan terperinci.
4. Komunikasi merupakan kemampuan untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru, baik secara tertulis maupun lisan.
5. Aktivitas siswa adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar pada diri siswa, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu atau dari tidak mampu menjadi mampu melakukan.
6. Aktivitas guru adalah merupakan kegiatan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran, dimana selama proses pembelajaran, guru mempunyai tugas untuk memberikan pengetahuan (*cognitive*), sikap dan nilai (*afektive*) dan ketrampilan (*psychomotor*) kepada siswa.
7. Respon siswa adalah perilaku siswa untuk menanggapi stimulus yang diberikan guru kepadanya atau tanggapan untuk mempelajari sesuatu dengan perasaan senang.

