

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia sedang mengalami perkembangan. Salah satu komponen penting dari perkembangan ini adalah kurikulum. Pendidikan dengan kurikulum merupakan sistem yang kompleks dan beragam yang mencakup dari awal hingga akhir pembelajaran dan merupakan komponen pendidikan yang harus dievaluasi secara inovatif, menarik, dan tepat waktu sesuai dengan perubahan kebutuhan masyarakat. (Cholilah dkk., 2023). Pada saat ini, pendidikan di Indonesia khususnya di sekolah dasar telah menerapkan program kurikulum merdeka yang di terbitkan oleh bapak Nadiem Anwar Makariem selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Menurut pendapat Barlian dkk., (2015) pada program kurikulum merdeka di sekolah dasar saat ini memiliki kebebasan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan, minat, bakat serta karakternya. Begitu pula untuk guru sekolah dasar juga memiliki kebebasan untuk merancang pembelajaran mulai dari penyesuaian metode, model, dan inovasi media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Kurikulum merdeka khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting diajarkan karena mendidik siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi dan berkarakter Pancasila (Mardiyah, 2023). Pembelajaran bahasa

Indonesia mengajarkan cara berkomunikasi yang baik secara lisan maupun tulisan. Secara lisan guru dapat melakukan pembiasaan literasi dan menggunakan bahasa Indonesia di lingkungan sekolah, sedangkan secara tertulis dapat dilakukan dengan komponen kebahasaan, pemahaman serta pengajaran (Suparlan, 2020). Dalam Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki aspek kebahasaan seperti meningkatkan keterampilan mendengarkan atau menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari keseluruhan aspek tersebut harus urut dan saling berkaitan. Pada keterampilan menulis menjadi salah satu hal yang harus diajarkan dan memerlukan perhatian khusus dari guru Rinawati dkk., (2020). Menurut Sukirman (2020) Keterampilan menulis adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam aktivitas mengemukakan ide, gagasan, pikiran dalam bentuk tulisan yang melibatkan penggunaan tanda baca, kosakata, ejaan, diksi, penataan kalimat, serta pengembangan paragraf.

Saat pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V tidak selamanya berjalan mulus namun pasti mengalami kesulitan yang dialami siswa. Contoh kesulitan siswa saat mengembangkan keterampilan menulis ide pokok pada sebuah paragraf. Menurut Mansur dkk., (2023) suatu paragraf bermuatan ide pokok atau pokok yang mendasari pikiran dan gagasan pendukung atau kalimat penjelas. Siswa sekolah dasar dalam menentukan ide pokok paragraf masih banyak mengalami masalah yang paling utama yaitu rendahnya minat membaca sehingga siswa kesulitan menemukan ide pokok. Siswa dari awal sudah tidak menyukai mata pelajaran bahasa

Indonesia karena terlalu banyak tulisan. Masalah lain belum diketahui secara pasti dalam menentukan ide pokok karena di zaman sekarang banyak faktor penyebabnya mungkin masalah yang difikirkan ternyata tidak sama yang dialami siswa (Nurhaliza dkk., 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan siswa kelas V di Sekolah Dasar, terdapat fenomena yang terjadi sebagian siswa belum paham mengenai materi bahasa Indonesia yakni kurangnya keterampilan menulis dalam menentukan ide pokok paragraf. Siswa masih kurang tepat dalam menemukan ide pokok dan belum sesuai dengan teksnya. Suatu permasalahan tersebut terjadi karena siswa masih malas membaca mungkin karena teks terlalu panjang sehingga kurang teliti. Kurangnya variasi dan kurang maksimalnya media pembelajaran di sekolah dasar. Saat pembelajaran sudah menggunakan perangkat pembelajaran berupa crhomebook namun pada media pembelajaran bahasa Indonesia hanya dengan buku paket, buku digital dari guru dan PPT saja, sehingga siswa merasa bosan dan perlu adanya media ajar yang lebih inovatif untuk menunjang pembelajaran bahasa Indonesia.

Jika permasalahan tersebut tidak segera diatasi ataupun dicarikan solusi maka akan berakibat pada keterlambatan pemahaman siswa mengenai ide pokok pada suatu teks. Siswa nantinya jika mengerjakan soal atau ANBK akan merasa kesulitan karena mereka tidak paham apa yang dibahas dalam soal ataupun teks tersebut. Tidak hanya itu jika siswa merasa kesulitan dan tidak paham nantinya akan berakibat pada guru juga karena nilai siswa saat

melakukan evaluasi sangat kurang karena permasalahan pemahaman ide pokok yang masih rendah.

Ditinjau dari penelitian sebelumnya oleh (Nurafni Ninawati & Mimin, 2021) yang mengatasi permasalahan tentang motivasi intrinsik dengan menggunakan multimedia *Linktree* dan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan kedua penggunaan aplikasi tersebut saling berhubungan sehingga peningkatan motivasi intrinsik siswa dapat meningkat secara baik. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Isromia, 2021) tentang penggunaan *website Linktree* terhadap hasil belajar IPA materi tata surya kelas VI. Dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa pemanfaatan *website Linktree* sebagai sarana media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keefektifan penggunaan media tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa melakukan pengembangan media pembelajaran menggunakan *Linktree* dapat memberikan dampak positif yaitu pembelajaran akan menjadi lebih efisien dalam penyampaian materinya, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, siswa menjadi termotivasi untuk belajar karena menggunakan media pembelajaran yang menarik, hasil belajar yang diperoleh siswa mengalami peningkatan. Selain itu, pengembangan media pembelajaran menggunakan *Linktree* juga memiliki dampak negatif seperti dalam aksesnya diperlukan jaringan internet yang lancar, karena tidak semua sekolah ataupun siswa memiliki jaringan internet yang lancar. Di dalam dampak positif dan negatif penggunaan media pembelajaran dengan

Linktree maka peneliti dapat mengembangkan dan menyempurnakan media pembelajaran tersebut untuk mengatasi permasalahan pemahaman ide pokok di kelas V.

Berdasarkan permasalahan siswa di kelas tentang kurang maksimalnya media pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menulis ide pokok paragraf dapat diberikan solusi sederhana seperti memaksimalkan penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif atau bisa disebut multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan sebuah inovasi teknologi yang dapat mengubah cara belajar siswa, cara memperoleh informasi materi, dan cara menghibur siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Ilmiani dkk., 2020). Salah satu multimedia interaktif yang bisa dikembangkan dan disempurnakan untuk menangani fenomena tersebut adalah multimedia interaktif berbasis *website* yaitu *Linktree*.

Media pembelajaran *Linktree* didasarkan pada situs web, dan tujuan utamanya adalah untuk memfasilitasi pembelajaran online. Hal ini dicapai dengan memberikan layanan gratis seperti konseling, kehadiran dan penulisan ulang lembar instruksi, alah satu alat yang digunakan dalam proses pendidikan disebut *Linktree* (Otaviani, 2023). Dampak positif yang dapat diperoleh dari pengembangan multimedia *Linktree* antara lain memudahkan penyampaian materi pelajaran pada siswa, *website* mudah diakses, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih baik. Terlepas dari dampak positif, pengembangan multimedia interaktif *Linktree* juga memiliki dampak

negatif yaitu siswa cenderung akan bermain dengan handphone secara terus menerus, dan jaringan internet yang digunakan harus stabil agar dapat mengakses *website Linktree*.

Ditinjau dari penelitian terdahulu oleh Syafii dkk., (2023) yang mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Linktree* dengan tampilan menu absen, materi, kuis, dan grup diskusi, serta untuk latar pada menu utama hanya gambar abstrak biasa. Peneliti ingin menyempurnakan media pembelajaran menggunakan *Linktree* dengan menambahkan menu game edukasi bagi siswa, dan menginovasikan latar menu utama dengan animasi bergerak. Selain itu, peneliti ingin menginovasikan dari media ajar bahasa Indonesia di sekolah dasar yang biasanya materi hanya PPT dan buku, kini akan dikembangkan dengan berbagai pilihan *link* seperti *link* absensi, rangkuman materi dengan tampilan *flipbook*, kuis, tambahan game yang mengedukasi dan dapat diakses melalui gadget maupun PC dimana saja dan kapan saja namun harus terhubung dengan internet.

Penggunaan multimedia interaktif *Linktree* untuk kelas V dalam keterampilan menulis ide pokok paragraf, diharapkan mampu memberikan pengaruh dan dampak positif serta kelayakan penggunaannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah rencanakan. Melalui multimedia interaktif *Linktree* dapat menjadi solusi terbaik bagi guru dan siswa atas permasalahan yang dialami siswa kelas V yaitu kurangnya keterampilan menulis dalam menentukan ide pokok paragraf pada materi bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dalam memaksimalkan media pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis ide pokok siswa kelas V maka peneliti dapat menarik judul penelitian yaitu “Pengembangan Multimedia Interaktif *Linktree* untuk Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas V di Kurikulum Merdeka”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang fenomena tersebut, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah Pengembangan Multimedia Interaktif *Linktree* untuk Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas V di SDN 02 Pandean layak digunakan?
2. Apakah Pengembangan Multimedia Interaktif *Linktree* untuk Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas V di SDN 02 Pandean praktis digunakan?
3. Apakah Pengembangan Multimedia Interaktif *Linktree* untuk Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas V di SDN 02 Pandean efektif digunakan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan penggunaan Multimedia Interaktif *Linktree* untuk Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas V di SDN 02 Pandean.

2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan Multimedia Interaktif *Linktree* untuk Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas V di SDN 02 Pandean.
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan Multimedia Interaktif *Linktree* untuk Keterampilan Menulis pada Siswa Kelas V di SDN 02 Pandean.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Dalam pengembangan multimedia interaktif *Linktree* dapat memberikan inovasi dan referensi di dunia pendidikan dalam menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan lapangan khususnya dalam pembelajaran materi bahasa Indonesia kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan semangat belajar bagi siswa.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta meningkatkan keterampilan menulis melalui multimedia interaktif *Linktree*.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan referensi guru dalam mengembangkan pembelajaran bahasa Indonesia dan menjadikan inovasi pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini dapat menjadikan inovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan berbantuan media pembelajaran digital.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkannya berupa Multimedia interaktif *Linktree* yang diharapkan mampu memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif *Linktree*, ditujukan untuk siswa kelas V sekolah dasar.
2. Multimedia interaktif *Linktree*, dapat disebarluaskan dalam bentuk *link* dan diakses melalui sambungan internet baik menggunakan handphone ataupun laptop.
3. Multimedia interaktif *Linktree*, merupakan sekumpulan *link* materi yang menjadi satu sehingga dapat diakses dengan mudah dan praktis.
4. Multimedia interaktif *Linktree*, sudah disesuaikan dengan modul ajar bahasa Indonesia di kurikulum merdeka kelas V di Sekolah Dasar.
5. Multimedia interaktif *Linktree*, memuat materi bahasa Indonesia tentang keterampilan menulis ide pokok di kelas V.

6. Multimedia interaktif *Linktree*, berisi absensi siswa, tujuan pembelajaran, rangkuman materi, kuis.

F. Pentingnya Pengembangan

Pada saat ini berdasarkan kondisi di lapangan maka diperlukan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Salah satu upaya yang dilakukan untuk melakukan pengembangan adalah dengan menciptakan forum aktivitas belajar digital yang interaktif sehingga aktivitas belajar menggunakan multimedia interaktif berbantuan *website Linktree* diharapkan dapat mengasah keterampilan menulis dalam menentukan ide pokok paragraf. Pentingnya melakukan pengembangan pada multimedia interaktif *Linktree* yaitu dapat memudahkan proses belajar siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis ide pokok paragraf. Di dalam *website Linktree* berisi absensi siswa, tujuan pembelajaran, materi bahasan, kuis. Seluruh hal tersebut dapat diakses kapan saja. Sehingga forum aktivitas belajar multimedia interaktif *Linktree* pada keterampilan menulis ide pokok paragraf kelas V di kurikulum merdeka diharapkan dapat terlaksana dengan baik.

G. Definisi Istilah

Untuk menambah wawasan tentang istilah dalam penelitian ini, maka dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif *Linktree* adalah media belajar online yang dapat diakses dengan menggunakan smartphone atau komputer yang terhubung dengan internet. Dengan bantuan guru sebagai fasilitator dan

alat pembelajaran lainnya seperti *link* materi pendidikan bagi siswa, serta kuis yang interaktif sehingga menghasilkan pembelajaran aktif di kelas (Anggraini & Rozi, 2022).

2. Keterampilan menulis adalah cara dalam mengemukakan pendapat sebagai kemampuan dalam berbahasa seperti penyampian ide, gagasan, pengalaman yang disajikan dengan simbol-simbol secara tertulis (Yuliana dkk., 2023). Dalam penelitian ini lebih spesifik pada keterampilan menulis ide pokok paragraf dimata pelajaran bahasa Indonesia kelas V kurikulum merdeka.