

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kurikulum didefinisikan sebagai komponen terpenting pada alur pembelajaran di semua tingkat pendidikan berbagai negara, salah satunya Indonesia. Hal ini didukung oleh pernyataan Sari et al., (2024) kurikulum merupakan komponen pendidikan yang paling krusial. Kurikulum pada sistem pendidikan di Indonesia sudah menempuh pergeseran beberapa kali yang dimulai pada tahun 1947 dengan kurikulum sederhana, setelah itu berakhir dengan kurikulum 2013. Pergeseran kurikulum ini bukan terlepas dari perkembangan IPTEK (Febriyenti et al., 2023). Meskipun kurikulum di Indonesia mengalami pergantian, tujuannya adalah untuk menyempurnakan kurikulum yang sebelumnya sudah diterapkan. Bentuk penyempurnaan kurikulum dari Kemendikbudristek ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum ini diterapkan di beberapa sekolah penggerak dan sekarang kurikulum merdeka digunakan di seluruh jenjang sekolah melalui kesiapan dan keadaan setiap sekolah (Angga et al., 2022).

Pada kurikulum merdeka memuat bidang studi yakni Bahasa Indonesia. Bidang studi Bahasa Indonesia ini diatur guna mengembangkan potesni siswa ketika berkomunikasi dengan baik secara lisan maupun tulis. Menurut Sumaryamti (2023) menyatakan bahwa mempelajari bidang studi Bahasa Indonesia amat terpenting lantaran membantu siswa meningkatkan kapasitas intelektual, sosial dan emosional serta peluang siswa untuk berhasil

dalam bidang apapun yang dipilih untuk dipelajari. Berkomunikasi menggunakan bahasa yang bagus dan tepat serta keahlian yang diajarkan pada bidang studi Bahasa Indonesia. Maka dari itu, bidang studi Bahasa Indonesia ini dikenalkan dan diajarkan kepada siswa sejak di sekolah dasar yang diharapkan siswa dapat memiliki, mengetahui, dan mempergunakan keahlian berbahasa dan sastra Indonesia di kehidupan sehari-hari. Selain itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan dapat menunjang siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mewujudkan kemampuan yang ada pada diri siswa. Tentunya jika mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diajarkan secara efektif dan efisien melalui metode belajar yang benar serta kegiatan pembelajaran yang bagus, maka harapan tersebut akan tercapai.

Kegiatan pembelajaran pada bidang studi Bahasa Indonesia di sekolah dasar dapat dikatakan berkualitas apabila proses pembelajaran tak sekadar berfokus di selesainya materi belajar yang telah diberikan oleh guru. Akan tetapi, guru perlu mengamati apakah siswa bisa memperoleh dan menafsirkan materi yang telah disampaikan, serta terdapat kolaborasi antara pengajar dengan siswa. Hal ini didukung oleh pernyataan Ali (2020) bahwa interaksi yang cukup selama proses pembelajaran merupakan syarat yang diperlukan untuk berkembangnya bahasa sebaik mungkin. Selain itu, mengenakan media pembelajaran ketika mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga penting. Siswa akan lebih gampang menafsirkan materi yang dihantarkan melalui pemakaian media pembelajaran dan tidak akan bosan, apalagi bidang studi Bahasa Indonesia membutuhkan pemahaman yang

bagus. Hal ini didukung oleh pernyataan K. Dewi, (2017) yang mengungkapkan bahwa pendidik bisa memalingkan ketertarikan peserta didik supaya tak sangat jenuh ketika aktivitas pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran.

Kenyataannya, aktivitas pembelajaran pada bidang studi Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih belum dilaksanakan dengan baik dan efisien. Hal ini disebabkan adanya sejumlah gangguan yang ditemui saat proses pembelajaran. Seperti, pendidik belum sepenuhnya memakai media pembelajaran dengan baik yang dicocokkan dengan materi pembelajaran dan perkembangan teknologi. Gangguan lain dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah pengajar hanya menggunakan metode konvensional dalam menjelaskan materi di buku secara singkat. Akibatnya siswa sulit memahami pelajaran yang diajarkan dan merasa bosan karena hanya mendengarkan penjelasan guru. Menurut Indah (2017) teknik pengajaran dengan khutbah masih belum pas untuk memberikan dampak yang signifikan terhadap siswa, lantaran peran pengajar ketika menyampaikan materi lebih dominan dengan keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SDN Sobrah, diperoleh hasil dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia guru sudah memanfaatkan media pembelajaran dalam memberikan materi melalui LCD, media visual dan media konkrit. Namun, pendidik belum memakai media pembelajaran dengan bervariasi yang berbasis teknologi digital yang didalamnya terdapat *game* pembelajarannya pada proses

pembelajaran pada bidang studi Bahasa Indonesia, sehingga membuat siswa merasa bosan dan menghambat kemampuan peserta didik saat menangkap materi pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran yang bervariasi yang berbasis teknologi digital yang didalamnya terdapat *game* pembelajaran pada proses pembelajaran bisa melangsungkan pembelajaran jadi lebih mengasyikkan dan siswa tak akan bosan serta siswa bisa belajar sambil bermain. Hal ini didukung oleh pernyataan Simanjuntak et al., (2023) pemakaian media dan metode yang bervariasi akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar. Maka dari itu, supaya siswa bisa lebih menangkap materi pembelajaran, guru bisa memakai media pembelajaran yang sesuai agar siswa tak mendapati kesulitan untuk menangkap materi yang telah diajarkan. Hal tersebut di dukung oleh pernyataan Komari & Sariani (2019) yang mengungkapkan bahwa lewat media pembelajaran ini, siswa juga akan dikasih kemudahan untuk menangkap materi pembelajaran

Seiring berkembangnya teknologi seperti sekarang ini guru dapat memakai media pembelajaran digital ketika melaksanakan kegiatan belajar pada bidang studi Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kemajuan IPTEKS yang semakin kencang berada membagikan dampak hebat dan memenangi semua kehidupan sosial, tergolong sektor pendidikan (Ayu & Amelia, 2020; Widiastini, 2021). Media pembelajaran bisa meringankan pendidik ketika memberikan materi pembelajaran dan guru bisa mengemas materi dengan jelas. Sehingga tujuan pembelajaran yang sudah disusun bisa tercapai serta

siswa akan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan juga mudah memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah elemen pengampu pada pembelajaran yang dipakai selaku penghubung dan alat pendukung ketika memberikan materi (Wahidah et al., 2022). Media pembelajaran ular tangga berbasis digital merupakan suatu media pembelajaran yang bisa dikembangkan pada bidang studi Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Menurut Karimah et al., (2014) permainan ular tangga bisa dibuat sebagai media pembelajaran yang mengasyikkan untuk siswa. Siswa akan condong antusias menuruti proses pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga berbasis digital merupakan media pembelajaran yang tak aneh lagi untuk anak-anak maupun orang yang sudah berumur. Permainan yang dilakukan secara berkelompok ini bisa menjadi alternatif yang menarik minat siswa untuk belajar melalui permainan. Dengan dikembangkannya media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini diharapkan bisa mempermudah peserta didik ketika menguasai materi pembelajaran. Lebih lanjut, media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini memiliki beberapa manfaat yaitu mengembangkan kapasitas dan penangkapan siswa pada pembelajaran, mengembangkan kesungguhan siswa, meningkatkan semangat siswa pada pembelajaran serta bisa memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Apabila digunakan secara bagus pada proses belajar mengajar, maka media pembelajaran ular tangga akan membantu pengembangan kognitif, kelakuan dan kemampuan siswa (Anggraini et al., 2018). Media pembelajaran ular tangga berbasis digital

cocok digunakan untuk membantu guru mengikuti perkembangan teknologi terkini dan untuk mengatasi permasalahan bagi siswa yang kesulitan memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini tentunya mempunyai keistimewaan saat digunakan. Menurut Afandi (2015) keistimewaan dari media pembelajaran ular tangga buat siswa yaitu: 1) siswa bisa belajar sembari bertindak; 2) pada media pembelajaran ular tangga siswa tak belajar seorangan melainkan beregu; 3) meringankan siswa dalam belajar lantaran disokong gambar; 4) membuat media ular tangga tidak membutuhkan biaya yang mahal.

Adapun penelitian lebih dahulu mengenai media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital yang dilaksanakan oleh Anggraeni et al., (2023) ini ada kesamaan dalam pemilihan media yang akan dikembangkan oleh peneliti, akan tetapi juga terdapat perbedaan dalam pengembangannya. Dalam hal ini peneliti akan membuat media pembelajaran ular tangga berbasis digital melalui pemakaian gabungan dari beberapa aplikasi yaitu *Power Point, I spring Suite 11, Website 2 Apk Builder dan Website Genially*. Lebih lanjut, media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini tidak sama dengan media pembelajaran ular tangga di kertas. Perbedaan dari media pembelajaran ular tangga berbasis digital dengan media pembelajaran ular tangga di kertas adalah media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini dapat diakses melalui *handphone*. Media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini dilengkapi pertanyaan pada setiap kotaknya. Pada media pembelajaran ular tangga berbasis digital terdapat petunjuk penggunaan, capaian, tujuan, materi,

latihan soal, kuis, permainan ular tangga, dan profil pengembang. Dengan begitu media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini cocok dipakai pada ketika pembelajaran.

Ular tangga yang dipakai selaku media pembelajaran dapat melibatkan siswa dan meningkatkan aktivitas siswa serta semangat belajar saat mereka menyelesaikan soal-soal di setiap kotak permainan (Syaikhu et al., 2022). Siswa di jenjang sekolah dasar di usia tersebut masih kanak-kanak dan masih gemar main-main *game* (Rizky & Purnomo, 2021). Media pembelajaran ular tangga berbasis digital atau yang digunakan bersamaan dengan permainan dicita-citakan dapat membantu siswa membuat lebih terlibat dalam pembelajaran. Dengan begitu bisa memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, berlandaskan uraian latar belakang permasalahan tersebut, peneliti harus mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD berdasarkan latar belakang masalah tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan dipaparkan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi dan kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan bisa memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital lebih lanjut.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengetahuan peneliti, terutama mengenai media pembelajaran ular tangga berbasis digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu berkontribusi secara positif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dan bisa dipakai sebagai pertimbangan untuk penyempurnaan saat melaksanakan pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai referensi guru ketika mengajarkan materi yang lainnya dan bisa memberikan motivasi kepada guru supaya lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi sekarang ini.

c. Bagi Siswa

Bisa dibuat salah satu sumber belajar bagi siswa sehingga lebih bertekad dan tertarik saat mengikuti proses pembelajaran serta memudahkan siswa guna memahami materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

d. Bagi Peneliti

Bisa memberikan peluang bagi peneliti guna mengimplementasikan teori yang telah didapat selama di bangku perkuliahan dan dapat memperluas wawasan pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan teknologi saat ini.

**E. Spesifikasi Produk**

Penelitian dan pengembangan ini bakal menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kurikulum merdeka.
2. Media pembelajaran ular tangga digital dirancang untuk dipakai sebagai sumber belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Media pembelajaran ular tangga berbasis digital dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi *Power Point, Ispring Suite 11, Website Genially dan Website 2 Apk Builder*.
4. Media pembelajaran ular tangga berbasis digital yang dikembangkan mudah diakses melalui *handphone*.
5. Media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini berisi petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, latihan soal, kuis, permainan ular tangga, dan profil pengembang.
6. Sasaran produknya adalah siswa kelas IV SD.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kondisi dan kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil observasi di SDN Sobrah terdapat permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu ketika kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia guru belum memakai media pembelajaran yang bervariasi yang berbasis teknologi digital yang di dalamnya di dalamnya terdapat *game* pembelajarannya. Selain itu, belum pernah ada pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital di sekolah tersebut. Berdasarkan realita di lapangan, perlu kiranya mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital diharapkan bisa menyokong siswa untuk memahami materi.

## **G. Definisi Istilah**

Berdasarkan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD”, maka definisi istilah yang perlu dijelaskan yaitu:

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah benda yang bisa menunjang dan membantu pendidik ketika menmemberikan materi pembelajaran pada proses pembelajaran.

### **2. Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Digital**

Media pembelajaran ular tangga berbasis digital adalah media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dan menjadikan siswa kian cakap serta antusias ketika dalam pembelajaran serta membalas pertanyaan yang ada di setiap kotak dalam permainan.

### **3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD**

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang dikenalkan dan diajarkan di semua jenjang pendidikan, salah satunya adalah di jenjang. Mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah mata pelajaran yang menekuni cara berinteraksi dengan bahasa yang baik dan benar. Maka dari itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD ini sangat penting untuk dipelajari.