

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam konteks pendidikan, bahasa Indonesia menjadi bahasa resmi yang harus digunakan. Ini menunjukkan bahwa bahasa Indonesia selalu menjadi bahasa utama dalam sistem pendidikan di Indonesia dan tidak dapat digantikan oleh bahasa lain. Meskipun sekolah-sekolah dengan standar internasional mungkin ada, hal ini tidak mengurangi pentingnya bahasa Indonesia dalam sistem pendidikan di Indonesia Pamungkas, (2012). Bahasa Indonesia berperan menjadi alat pengembangan budaya, ilmu pengetahuan, serta teknologi. Ini berarti bahwa untuk memfasilitasi pengembangan budaya, pengetahuan, dan teknologi yang merata di seluruh Indonesia, penting bagi kita menggunakan bahasa yang dapat dimengerti oleh seluruh masyarakat Indonesia. Proses pengembangan budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi akan menjadi lambat jika menggunakan bahasa daerah. Oleh karena itu, penerapan bahasa Indonesia dalam konteks ini sangat *urgent* untuk mempercepat pemenuhan kebutuhan bagi masyarakat Indonesia baik dalam bidang budaya, ilmu pengetahuan, maupun teknologi.

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan karena berperan sebagai alat untuk berpikir secara logis dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa Indonesia diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran di tingkat pendidikan dasar. Penjelasan Firmansyah, (2015) Bahasa Indonesia adalah salah

satu dari beberapa mata pelajaran di tingkat pendidikan dasar, yang penting dalam kehidupan. Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan menggali potensi siswa di sekolah dasar. Lebih lanjut, dalam konteks pendidikan dasar, Bahasa Indonesia menjadi standar untuk meningkatkan kapasitas sumber daya manusia Jamilah et al., (2020).

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada sekolah dasar sangat bergantung pada pemanfaatan metode yang praktis dan menarik. Metode yang menarik dapat meningkatkan minat anak-anak dalam memahami Bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu mereka. Saat siswa menyukai pembelajaran, mereka lebih mudah meraih prestasi baik dalam bidang bahasa. Akan tetapi pembelajaran Bahasa Indonesia terasa membosankan karena menganggap sudah menguasainya atau penjelasan materi kurang menarik, sehingga menyebabkan kesulitan dalam memahami materi tersebut secara efektif.

Pamungkas, (2012) Bahasa Indonesia digunakan sebagai medium dalam pendidikan dan sebagai alat komunikasi sehari-hari bagi masyarakat Indonesia untuk aktivitas seperti belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Pembelajaran Bahasa Indonesia menghasilkan perubahan perilaku yang permanen serta didukung oleh latihan berbahasa yang konsisten. Proses mempelajari bahasa merupakan usaha yang kompleks dan membutuhkan keterlibatan menyeluruh dari seluruh jiwa raga, termasuk aspek fisik, intelektual, dan emosional, agar dapat menguasai bahasa tersebut.

Dalam proses menulis, terutama dalam membuat karangan, siswa yang mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide akan menghadapi tantangan. Kesulitan ini meliputi kesulitan dalam memulai dengan ide awal, mengorganisir kata-kata, dan mengembangkan gagasan secara efektif dalam tulisan. Rasiban, (2014) Faktor utama yang menyulitkan dalam menulis karangan adalah kesulitan dalam mengelola ide cerita, penguasaan kosakata yang minim, dan pemahaman tentang pola kalimat yang kurang. Menulis kalimat sederhana dapat menunjukkan tingkat membaca siswa, akan tetapi menulis naratif perlu kemampuan kognitif serta imajinatif yang lebih kompleks. Oleh karena itu, kemampuan menulis naratif dianggap sebagai bagian dari kemampuan menulis kreatif Taylor et al., (2019) Kualitas cerita dan faktor lainnya dapat mengindikasikan tingkat kreativitas siswa. Proses menulis melibatkan tahap perencanaan, penulisan, dan revisi.

Perencanaan meliputi memilih ide, merencanakan struktur, dan menetapkan tujuan penulisan. Proses menulis melibatkan keterampilan mengubah gagasan menjadi bahasa dan kata-kata tertulis. Komponen-komponen ini terbukti berhubungan dengan kualitas penulisan narasi siswa Lamb et al., (2021)

Model PjBL yaitu model pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan sebuah kesempatan pada siswa untuk mengembangkan keterampilan perencanaan proyek dengan menekankan pembelajaran berbasis proyek kontekstual yang dapat dicapai melalui kegiatan yang kompleks dan membimbing siswa mengetahui cara merencanakan suatu proyek Fera et al., (2022). Pekerjaan proyek siswa meliputi tugas membuat sebuah produk. Dengan jenis model pembelajaran tersebut siswa

bisa aktif belajar dan meningkatkan keterampilannya, salah satunya dalam menulis Harahap, A., & Harahap, (2022). Sari (2022) Model pembelajaran proyek didesain untuk memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan atau keterampilan dengan cara yang mendorong mereka menghasilkan produk atau hasil yang mereka pelajari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap hasil belajar pada sekolah dasar di kota Nganjuk SDN 01 Ganungkidul, terlihat bahwa proses belajar mengajar yang terjadi di kelas didominasi oleh guru. Keterbatasan siswa dalam memahami konsep materi sering kali berakar dari perbedaan antara cara guru menyampaikan materi dan cara siswa memahaminya. Ini dapat mengakibatkan hasil pemahaman siswa yang tidak sejalan dengan konsep yang seharusnya dipahami Khairaty, (2018). Proses pembelajaran masih berfokus pada peran guru dan bergantung pada materi yang tercantum dalam buku, dengan siswa mendengarkan, mencatat, dan kemudian melanjutkan dengan mengerjakan latihan soal.

Saat ini sekolah membutuhkan media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan pemahaman siswa. Namun pada kenyataannya pembelajaran yang diberikan di sekolah hanya berupa buku dan lembar kerja peserta didik. Karena disekolah kekurangan media pembelajaran, oleh karena itu siswa kurang memiliki minat untuk memahami materi karena tidak ada ketertarikan pada dirinya Haji Daud & Lidi, (2020). Jika menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa akan menjadikan siswa mudah memahami serta mengingat materi.

Berbagai media pembelajaran bisa dimanfaatkan oleh guru di kelas termasuk penerapan Educaplay, sebuah platform digital yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, utamanya dalam menulis karangan berdasarkan gambar. Educaplay memiliki kelebihan sebagai media yang menarik dan interaktif, serta membantu dalam meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media ini dapat mengurangi kebosanan, kejenuhan, dan mengatasi rasa mengantuk siswa, juga mendorong keingintahuan siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, media ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami lingkungan sekitarnya, serta memperkuat kebenaran dan pertanggungjawaban atas materi yang dipelajari Lamasai, A, et al., (2017).

Graça, et.al (2021) Dengan memanfaatkan Educaplay melalui jalur didaktik seperti artikulasi vertikal dan horizontal, kita dapat mengidentifikasi berbagai potensi fungsional platform ini. Educaplay diakui karena kemampuannya memperluas pengetahuan kurikuler, mendukung konsep inti dari berbagai tema globalisasi, serta mempromosikan pengembangan keterampilan, nilai, dan sikap yang penting bagi perkembangan profil siswa.

Tujuan utamanya adalah memungkinkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan membantu guru memiliki aplikasi yang tak terhitung jumlahnya untuk bekerja sama dalam berbagai tugas yang diberikan di kelas (Behl et al., 2022) Demikian juga, alat kolaboratif meningkatkan aspek-aspek seperti belajar mandiri, penalaran dan, di atas segalanya, pembelajaran kolaboratif. Untuk alasan ini, pembelajaran siswa akan efektif, mencapai lingkungan di mana akan lebih mudah

bagi mereka untuk melakukan tugas-tugas proses pendidikan (Jaramillo-Baquerizo, 2021).

Berdasarkan uraian latar belakang maka peneliti mengajukan judul “Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Berbasis Digital Educaplay Terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV”

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian digunakan untuk menghindari munculnya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah sehingga penelitian yang dilakukan dapat terarah. Berikut beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Media pembelajaran yang cocok untuk materi yang diteliti adalah Educaplay
2. Penelitian ini mengambil materi menulis teks narasi kelas IV
3. Siswa yang diteliti yaitu kelas IV SDN 01 Ganungkidul Kota Nganjuk
4. Model pembelajaran yang digunakan Project Based Learning (PJBL)

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan yang telah dikemukakan, maka peneliti akan merumuskan masalah sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penggunaan media digital Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar pada materi menulis teks narasi siswa SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media digital educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menulis teks narasi kelas IV berpengaruh dan dapat mudah dipahami.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan keuntungan pada beberapa kelompok, seperti:

1. Kegunaan teoritis:

Memberikan wawasan tentang pemahaman dan media pembelajaran pada saat ini untuk menciptakan belajar Bahasa Indonesia yang inovatif, sehingga dapat dimanfaatkan dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV

2. Kegunaan praktis:

Secara praktis, hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan para peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media digital educaplay.

a. Bagi peneliti, dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman, pengalaman belajar dan pengetahuan untuk mengembangkan materi pendidikan pada program studi mandiri. Hasil penelitian ini juga dapat

digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian pada permasalahan yang lain.

- b. Bagi siswa, merupakan sumber bahan ajar yang menarik dan praktis untuk membantu mereka memahami materi Bahasa Indonesia dan meningkatkan hasil belajar
- c. Bagi pendidik, hal ini merupakan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran bisa menjadi referensi serta dapat mengembangkan tingkat kreativitas guru dalam menciptakan inovasi dalam proses belajar mengajar.
- d. Bagi peneliti lain, sebagai sumber ide atau referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Project Based Learning

Project Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan penggunaan model *Project Based Learning* adalah mengajarkan siswa untuk dapat bekerja secara kolaboratif dalam memecahkan masalah serta menghasilkan suatu proyek dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini guru hanya berfungsi sebagai fasilitator saja, karena pembelajaran yang bersifat ceramah (teacher centered) diyakini kurang memberikan dampak yang berarti bagi siswa.

2. Educaplay

Educaplay adalah media pengajaran berbasis platform yang menarik, interaktif dan atraktif untuk mendorong siswa untuk belajar lebih baik dan menyenangkan dengan *Educaplay* merangsang rasa percaya diri, pencapaian keterampilan, pemahaman pengetahuan, refleksi dan argumentasi dalam proses belajar serta interaksi komunikasi antara pengajar dan pembelajar.

3. Hasil belajar

adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses pembelajaran berupa tes yang dilaksanakan setelah penerapan media digital *Educaplay*.

4. Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis adalah sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menjelaskan ide, gagasan, atau kreasi peserta didik dengan bentuk tulisan.