

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah segala usaha dan upaya untuk membantu masyarakat dalam mengembangkan potensi siswa agar mereka memiliki kekuatan spiritual yang berlandaskan agama, mampu mengendalikan diri, berkepribadian baik, cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Pendidikan juga bertujuan membentuk manusia yang utuh, baik secara fisik maupun mental, yang cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur. Pendidikan berperan penting dalam penyampaian informasi keilmuan yang akan menjadikan masyarakat mengetahui, mengerti, memahami, dan memiliki wawasan yang semakin luas. Selain itu pendidikan juga membangkitkan motivasi untuk masyarakat agar dapat bergerak maju memacu dan bangkit dari keterbelakangan (Rachmayani, 2015).

Menurut Rosdiana (2018) pendidikan tidak terlepas dari proses pembelajaran yang meliputi pendidik, dan lingkungan pembelajaran yang saling mempengaruhi satu sama lain dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi sikap pasif peserta didik.

Sejak jenjang SD hingga perguruan tinggi, pelajaran Bahasa Indonesia diperkenalkan dengan materi dasar seperti membaca, menulis sambung, dan

membuat karangan pendek, baik dalam bentuk karangan bebas maupun karangan yang disertai ilustrasi gambar. Namun, pendekatan pengajaran ini cenderung monoton dan tidak banyak mengalami perubahan hingga jenjang yang lebih tinggi, sehingga siswa mulai merasa bosan dan kehilangan minat. Hal ini semakin tidak mendukung dengan penggunaan buku paket wajib yang materinya luas namun sering kali hanya berisi hafalan tanpa melibatkan siswa dalam proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Mengatasi kejenuhan ini, pengajaran Bahasa Indonesia dapat diubah dengan pendekatan berbasis proyek, di mana siswa lebih aktif berpartisipasi melalui pembuatan karya, misalnya proyek penulisan cerita pendek, puisi, atau artikel yang mereka presentasikan dan diskusikan bersama. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia akan lebih kontekstual dan bermakna, serta mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa melalui proyek-proyek yang relevan dan terarah (Muslimin, 2011).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Dimong 03 Kab. Madiun, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, guru mengandalkan buku siswa sebagai panduan utama tanpa banyak menggunakan media pembelajaran yang berdampak kurangnya sarana untuk menstimulus minat belajar siswa. Di sekolah tersebut, guru hanya menerapkan materi yang terdapat dalam buku pelajaran dan seringkali menyajikan dalam format presentasi yang kurang menarik penyajian materi dalam presentasi terasa monoton karena kurangnya daya tarik pada halaman depannya, latar belakang yang dipilih tidak sesuai dengan konten yang disampaikan. Selain itu template

dalam isi presentasi kurang sesuai dengan materi fakta dan opini yang disampaikan, ditambah lagi dengan minimnya animasi yang membuat pembelajaran kurang menarik. Desain presentasi seringkali tidak mendukung konten secara efektif; penggunaan warna yang tidak kontras atau kurang relevan dengan topik juga membuat siswa merasa bosan dan kehilangan minat. Ketidaksesuaian antara materi dan desain yang digunakan dapat mengurangi minat belajar siswa. Pemilihan *font* yang tidak serasi dengan latar belakang semakin mengurangi keefektifan tampilan presentasi. Beberapa siswa akhirnya mengungkapkan kejenuhan mereka terhadap model pembelajaran yang digunakan guru, yang berdampak pada terbatasnya interaksi antara guru dan siswa karena siswa mulai kehilangan motivasi dan minat untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Masukan dari beberapa siswa melalui wawancara pada saat observasi menunjukkan perlunya peningkatan kualitas media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah tersebut. Siswa-siswa berharap agar guru dapat memperbarui desain presentasi dengan warna yang lebih menarik dan menambahkan animasi, yang mereka yakini akan membantu meningkatkan minat dan partisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, terdapat peluang untuk melakukan perbaikan agar pengalaman belajar siswa menjadi lebih memuaskan, efektif, dan relevan, serta melibatkan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif.

Media pembelajaran merupakan sumber daya yang dapat dipergunakan guru untuk membantu siswa memperoleh wawasan yang lebih mendalam.

Guru bisa memanfaatkan berbagai media pembelajaran untuk memberikan informasi kepada seluruh siswa (Ikhsan, 2022). Penggunaan media pembelajaran mampu memicu minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan guru, memudahkan pemahaman mereka. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa berperan sebagai pendorong dalam proses belajar (Wulandari et al., 2023). Pentingnya peranan media pembelajaran di dalam kelas pada lembaga pendidikan formal. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran di kelas, pendidik harus memilih bahan ajar yang memenuhi kebutuhannya.

Jenis media pembelajaran sangat beragam salah satunya media pembelajaran IT yang bernama *Scratch*. *Scratch* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan program tanpa memerlukan pemikiran yang mendalam terkait bahasa pemrograman. (Arfiansyah et al., 2019). Walaupun mudah dan sederhana dalam pembuatannya *Scratch* adalah konsep yang menggabungkan aplikasi *Scratch* dengan elemen gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Aplikasi ini biasanya dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dasar, seperti pemrograman dan logika, dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*PjBL*) *Scratch* mampu mendorong kreativitas, pemikiran sistematis, dan kerja tim kolaboratif, yang merupakan tiga keterampilan penting di abad ke-21. Fitur-fitur dalam *Scratch* mendukung hal ini, memungkinkan pengguna untuk membagikan proyek mereka melalui platform jejaring sosial *Scratch*. Bukti dari umpan balik serta dukungan dari pengguna lain menunjukkan bahwa belajar dari kreasi pengguna lain membawa manfaat tersendiri. Aplikasi

*Scratch* sangat bermanfaat dalam pembelajaran pemrograman, terutama bagi pemula seperti anak-anak. Desain yang intuitif dan visual, *Scratch* mempermudah pemahaman konsep dasar pemrograman tanpa mengharuskan mereka menguasai sintaks kode yang rumit. Selain itu, *Scratch* merangsang kreativitas dengan memberi kesempatan untuk menciptakan karya-karya unik, serta memperluas peluang kolaborasi dan berbagi proyek dalam komunitas global.

Aplikasi ini cocok untuk semua usia, menjadikannya alat pembelajaran yang inklusif. Melalui *Scratch* pengguna tidak hanya belajar pemrograman, tetapi juga mengembangkan keterampilan *problem Solving*, selagi menikmati pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, konsep-konsep yang dipelajari dalam *Scratch* tetap relevan untuk pemrograman lanjutan, mempersiapkan pengguna untuk langkah selanjutnya dalam pemrograman disertai dengan penggunaan model pembelajaran yang relevan yaitu Berbasis Proyek (*PjBL*).

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) merupakan model yang melibatkan peserta didik dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan melalui proses penemuan dengan serangkaian pertanyaan yang tersusun dalam tugas atau proyek (Mahendra, 2017).

Model pembelajaran berbasis proyek ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman yang mendalam, relevan, dan aplikatif dalam berbagai konteks. Proses pembelajaran ini dilakukan dengan mendorong siswa menerapkan teknik berpikir logis dan kritis melalui eksplorasi dan pemecahan

masalah. Pendekatan ini sangat sesuai dengan penggunaan media *Scratch* di mana siswa dapat merancang dan mengembangkan proyek yang mengintegrasikan konsep-konsep pembelajaran dengan kreativitas dan logika pemrograman.

Menurut Jazmine (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran *Scratch* didesain dengan elemen kuis, animasi yang menarik, penggunaan warna yang atraktif, dan dapat diakses secara *offline* tanpa memerlukan aplikasi tambahan. Kelebihannya termasuk kemudahan penggunaan dan ketersediaan kuis yang relevan. Peneliti yang dilakukan oleh (Dwiyanti, 2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran *3D application Scratch* terdiri dari berbagai elemen, termasuk tampilan awal, menu, simulasi, materi, kuis, dan rangkuman. Penelitian yang dilakukan (Khalil, 2022) media pembelajaran *Scratch* bersi KD & tujuan, penjumlahan, pengurangan, profil, dan *high score*. Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah disebutkan, peneliti tertarik untuk memilih judul Pengembangan media pembelajaran *Scratch* berbasis proyek pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas IV SD.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas IV SD ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas IV SD ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD.
2. Untuk menentukan kelayakan media pembelajaran *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat baik dalam teori maupun dalam praktik. Kedua manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Scratch* pada siswa dapat digunakan sebagai cara alternatif yang menarik untuk membantu pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru :

Memberikan pengalaman langsung kepada guru/pendidik untuk mengembangkan media berbasis digital yaitu aplikasi *Scratch* sebagai media pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

b. Bagi Siswa :

Dapat mempermudah siswa dalam mempelajari dan memahami pembelajaran dengan berbantu aplikasi *Scratch* yang dapat diakses secara mudah di akses secara mudah melalui *gadget*.

c. Bagi Sekolah :

Dapat dijadikan fasilitas pembelajaran siswa melalui media pembelajaran berbasis aplikasi *Scratch* yang diakses melalui *gadget*.

d. Bagi Peneliti yang lain :

Memperoleh berbagai pengetahuan dan pengalaman baru di bidang pendidikan terutama dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *Scratch*.

### E. Spesifik Produk

Pengembangan yang dihasilkan berupa media aplikasi *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa indonesia siswa kelas IV SD, pengembangan yang dihasilkan yaitu :

1. Media yang dikembangkan merupakan media aplikasi *Scratch* berbasis proyek (*PjBL*) pada mata pelajaran bahasa indonesia bab 8 kurikulum merdeka kelas IV SD semester 2. Media yang dikembangkan berbentuk website yang dapat diakses secara online.
2. Media aplikasi *Scratch* dirancang semenarik mungkin agar dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran bahasa indonesia yang berhubungan dengan kalimat fakta dan opini.

## **F. Pentingnya Pengembangan**

Proses pembelajaran pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Scratch* merupakan alat yang sangat berharga. Pertama, aplikasi *Scratch* mendukung pendekatan berbasis proyek, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam menciptakan proyek multimedia mereka sendiri, seperti permainan atau animasi, sehingga mereka belajar melalui praktik langsung. Kedua, *Scratch* mendorong eksplorasi dan kreatifitas, memberi siswa ruang untuk merancang solusi unik terhadap masalah yang dihadapi, yang memperdalam pemahaman mereka tentang konsep yang dipelajari. Terakhir, melalui kolaborasi dan berbagi proyek di komunitas *Scratch*, siswa dapat belajar dari teman-teman mereka, meningkatkan kemampuan sosial mereka, serta memperoleh inspirasi baru untuk proyek-proyek masa depan, memperkaya pengalaman pembelajaran mereka secara keseluruhan. Dengan demikian, *Scratch* tidak hanya menjadi alat untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga memperluas konsep pembelajaran menjadi proses yang lebih terlibat, kolaboratif, dan kreatif.

## **G. Definisi Istilah**

Berdasarkan judul penelitian yang diambil yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi *Scratch* Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD” pengertian dari beberapa istilah dalam penelitian dituliskan sebagai berikut:

## 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga konsep pembelajaran yang semula abstrak menjadi konkret. Macam-macam media pembelajaran sangat beragam dalam pembelajaran, namun yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media digital yang dilengkapi dengan materi ajar, *quis* dan langkah-langkah pembuatan proyek.

## 2. *Scratch*

*Scratch* merupakan media pembelajaran digital berbasis pemrograman visual yang dirancang secara interaktif dan kreatif untuk mendukung proses belajar siswa. Aplikasi *Scratch*, materi pembelajaran disajikan dalam bentuk proyek animasi dan simulasi yang memungkinkan siswa memahami konsep secara konkret dan menyenangkan. Media ini terdapat tiga jenis konten utama, yaitu animasi interaktif untuk penyampaian materi, simulasi visual untuk memperjelas perbedaan konsep, serta aktivitas *coding* sederhana yang dirancang untuk menguji pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa secara langsung. *Scratch* tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui eksplorasi dan penciptaan karya digital mereka sendiri. Media ini dapat disusun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai, misalnya pada materi fakta dan opini dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

### 3. PjBL ( *Project Based Learning* )

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan proyek sebagai inti dari proses belajar, di mana peserta didik dihadapkan pada suatu permasalahan nyata yang harus diselesaikan melalui serangkaian aktivitas yang terstruktur dan bermakna. Model ini menggunakan masalah sebagai langkah awal untuk mendorong siswa mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman langsung dalam beraktivitas secara nyata. Dengan kata lain, *Project Based Learning* membantu siswa mengembangkan pemahaman melalui keterlibatan aktif dalam proyek yang menantang dan relevan dengan kehidupan mereka (Arifianti et al., 2020).