

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar (SD) memiliki peranan krusial sebagai fondasi dalam pengembangan literasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir logis siswa. Keberhasilan siswa menguasai kompetensi berbahasa, baik secara reseptif maupun produktif, akan sangat memengaruhi proses belajar mereka di berbagai mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pengajaran Bahasa Indonesia harus terus diupayakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan berkesan (Yulia Eka Yanti, 2024).

Project-Based Learning (PJBL) merupakan model pembelajaran yang relevan untuk mengatasi tantangan tersebut, sebab PJBL menempatkan siswa sebagai subjek utama yang terlibat dalam penyelesaian masalah autentik melalui pembuatan produk. Model ini secara efektif mendorong keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian siswa, yang merupakan tuntutan dalam kerangka Kurikulum Merdeka saat ini.

Penguasaan berbagai jenis teks merupakan kompetensi penting dalam capaian pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD, termasuk di dalamnya adalah teks narasi. Teks narasi menuntut siswa untuk mengembangkan alur, kronologi, dan karakter, sehingga secara efektif melatih kemampuan berpikir logis dan daya imajinasi mereka yang sedang berkembang pesat. Dalam kerangka PJBL yang inovatif ini, teks narasi dapat diintegrasikan sebagai background story atau naskah lisan untuk presentasi produk, memberikan dimensi autentik yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa pada fase operasional konkret.

Integrasi Media Lagu Anak ke dalam model PJBL menawarkan sinergi yang kuat, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Lagu anak memiliki struktur linguistik yang sederhana, ritme yang menarik, dan kosa kata yang disesuaikan dengan dunia anak, sehingga memudahkan proses akuisisi bahasa dan pelafalan (Ulwiyah, 2022). Lagu juga berfungsi

sebagai media ekspresi kreatif yang dapat memperkaya dimensi estetika dalam proyek pembelajaran.

Penerapan PJBL berbantuan media Lagu Anak mendorong siswa tidak hanya mempelajari bahasa, tetapi juga menggunakannya secara fungsional untuk menghasilkan produk kreatif, misalnya menulis lirik baru, mendeklamasikan puisi dengan iringan musik, atau menciptakan lagu sederhana (Muslim et al., 2025). Aktivitas ini secara holistik melatih kemampuan menulis, berbicara, dan menyimak dalam suasana yang menyenangkan.

Meskipun model pembelajaran inovatif seperti PJBL menjanjikan hasil belajar yang kaya dan multidimensi, proses evaluasi dan penilaiannya sering kali menjadi kompleks dan sulit diukur secara objektif dengan instrumen konvensional. Penilaian produk yang dihasilkan siswa (misalnya lirik lagu, rekaman suara, atau tulisan reflektif) memerlukan analisis mendalam terhadap kualitas bahasa, struktur sintaksis, dan kompleksitas diksi, yang memakan waktu dan rentan terhadap subjektivitas penilai.

Oleh karena itu, diperlukan alat bantu evaluasi yang canggih dan objektif, dan di sinilah peran Deep Learning (DL) masuk. Deep Learning memiliki kemampuan superior dalam menganalisis data teks yang tidak terstruktur secara masif dan akurat (Wesley & Gunawan, 2024). Dalam penelitian ini, model DL akan berfungsi sebagai alat bantu untuk menguji kerumitan linguistik, kesesuaian tema, atau bahkan sentimen dari luaran proyek yang dihasilkan siswa.

Penggunaan Deep Learning sebagai tools analisis ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh insight yang lebih presisi mengenai efektivitas PJBL berbantuan Lagu Anak dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa, melebihi apa yang dapat dicapai dengan metode penilaian manual. Dengan demikian, DL tidak menggantikan peran guru, melainkan meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil pengukuran pembelajaran.

Lokasi penelitian ini adalah SDN Kanten I, sebuah sekolah yang teridentifikasi memiliki potensi besar dalam pengembangan kreativitas siswa, namun masih menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia yang

terkadang dianggap kurang menarik. Perlu adanya terobosan yang menggabungkan aspek seni dan teknologi untuk memaksimalkan potensi siswa.

Sasaran penelitian secara spesifik adalah siswa kelas V SDN Kanten I. Kelas V dipilih karena pada fase ini, siswa siap untuk terlibat dalam tugas-tugas proyek yang lebih panjang dan kompleks, serta memiliki dasar keterampilan menulis dan membaca yang memadai untuk dikembangkan melalui media kreatif seperti Lagu Anak (Amalia et al., 2025).

Karakteristik siswa kelas V membutuhkan stimulasi belajar yang bersifat konkret, aktif, dan kontekstual. Pada usia ini, daya imajinasi dan kreativitas anak sedang berkembang pesat, sehingga metode pembelajaran pasif, seperti ceramah atau penugasan rutin, cenderung gagal mengakomodasi potensi ini dan justru dapat menurunkan motivasi belajar mereka. Karakteristik Siswa Kelas V SD yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Amanda, 2023).

Berdasarkan latar belakang yang memadukan kebutuhan akan inovasi model pembelajaran yang aktif (PJBL), dukungan media kreatif yang sesuai dengan usia (Lagu Anak), dan kebutuhan akan alat evaluasi yang objektif dan canggih (Deep Learning), maka penelitian mengenai Penerapan Deep Learning dengan Model PJBL berbantuan media Lagu Anak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN Kanten I ini dianggap sangat relevan dan mendesak untuk dilaksanakan.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terfokus dan hasilnya dapat dipertanggungjawabkan, batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian adalah siswa kelas V SDN Kanten I.
2. Variabel Independen adalah penerapan Model PJBL berbantuan media Lagu Anak.
3. Variabel Dependen adalah peningkatan keterampilan berbahasa Indonesia siswa, yang difokuskan pada aspek keterampilan menulis (melalui pembuatan lirik atau refleksi) dan berbicara (melalui presentasi/penyajian lagu).

4. Model Deep Learning hanya digunakan sebagai alat bantu analisis data dan evaluasi oleh peneliti (analisis objektif terhadap produk dan proses PJBL), bukan sebagai materi ajar yang dipelajari atau digunakan langsung oleh siswa.
5. Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diintegrasikan dalam PJBL disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang berlaku untuk kelas V SD, khususnya yang berkaitan dengan produksi teks (lirik lagu) dan penyampaian lisan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan Deep Learning dengan model PJBL berbantuan media lagu anak pada materi menulis teks narasi siswa kelas V pada pembelajaran bahasa indonesia?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan menulis narasi dengan penerapan Deep Learning dengan model PJBL berbantuan media lagu anak pada materi menulis teks narasi siswa kelas V pada pembelajaran bahasa indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan penerapan Deep Learning dengan model PJBL berbantuan media lagu anak pada materi menulis teks narasi siswa kelas V pada pembelajaran bahasa indonesia.
2. Meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan penerapan Deep Learning dengan model PJBL berbantuan media lagu anak pada materi menulis teks narasi siswa kelas V pada pembelajaran bahasa indonesia.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis:

1. Manfaat Teoretis

- a. Pengembangan Ilmu Pendidikan Bahasa: Memberikan kontribusi pada pengembangan teori dan model pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya integrasi PJBL dan media Lagu Anak sebagai strategi peningkatan keterampilan produktif di jenjang SD.
- b. Pengayaan Kajian Deep Learning: Menambah khazanah penelitian mengenai penerapan teknologi Kecerdasan Buatan, spesifiknya Deep Learning, sebagai instrumen analisis dan validasi data evaluasi dalam bidang pendidikan bahasa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru SDN Kanten I: Menyediakan referensi dan panduan praktis mengenai penerapan model PJBL yang kreatif dan terukur untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Bagi Siswa Kelas V SDN Kanten I: Menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan penguasaan keterampilan berbahasa.
- c. Bagi Lembaga Sekolah: Dapat menjadi role model bagi SDN Kanten I dalam mengadopsi inovasi pembelajaran yang memadukan seni dan teknologi di tingkat sekolah dasar.
- d. Bagi Peneliti Lanjutan: Menjadi sumber data empiris yang valid dan up-to-date sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya di bidang pendidikan dan teknologi.

F. Definisi Variabel

Untuk memastikan keseragaman pemahaman, berikut adalah definisi Istilah dari variabel-variabel kunci dalam penelitian ini:

1. Deep Learning (DL): Adalah algoritma jaringan saraf tiruan berlapis (Deep Neural Network) yang digunakan peneliti sebagai alat bantu komputasi untuk melakukan analisis objektif terhadap luaran produk siswa, termasuk analisis kompleksitas diksi, struktur sintaksis (dalam lirik/tulisan), atau klasifikasi sentimen dalam data respons siswa. DL dioperasikan melalui metrik-metrik analisis teks yang dihasilkan oleh model.
2. Model Project-Based Learning (PJBL): Adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menyelesaikan tugas proyek nyata secara kolaboratif dalam jangka waktu

tertentu. Dalam penelitian ini, PJBL dioperasionalkan sebagai langkah-langkah pembelajaran terstruktur yang digunakan di kelas eksperimen, yang puncaknya adalah pembuatan dan presentasi Lagu Anak (sebagai produk proyek).

3. Media Lagu Anak: Adalah lagu-lagu dengan lirik dan melodi yang dirancang sesuai dengan karakteristik psikologis dan linguistik anak-anak. Dalam penelitian ini, Lagu Anak dioperasionalkan sebagai media fasilitasi dan sekaligus produk utama yang harus dihasilkan siswa dalam setiap siklus PJBL, yang menjadi fokus utama pengukuran keterampilan berbahasa.
4. Keterampilan Berbahasa Indonesia: Adalah kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia secara efektif. Dalam penelitian ini dioperasionalkan dan diukur melalui:
 - a. Keterampilan Menulis: Dinilai dari kualitas (kohesi, koherensi, diksi, dan tata bahasa) lirik lagu atau laporan refleksi proyek yang dihasilkan siswa.
 - b. Keterampilan Berbicara: Dinilai dari kualitas (intonasi, pelafalan, kelancaran, dan ekspresi) presentasi atau penyajian lagu yang dibawakan siswa.

