

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini teknologi telah berkembang pesat di seluruh dunia yang memunculkan ide-ide baru di berbagai bidang, salah satunya pendidikan. Perkembangan teknologi di bidang pendidikan ini dapat menjadi sarana komunikasi yang dilakukan oleh pendidik dengan peserta didik. Memanfaatkan sarana teknologi yang berkembang dapat meningkatkan mutu pembelajaran (Aspi, 2022). Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan penting di era teknologi untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan pada era teknologi global ini telah menjadi pelengkap utama dalam setiap kegiatan pembelajaran. Peran teknologi dapat dimaksimalkan untuk mendukung proses pendidikan khususnya proses pembelajaran sehingga membantu pendidik mengemas dan menyajikan informasi kepada peserta didik. Namun, pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran belum dapat dilaksanakan secara optimal, karena banyak kendala seperti pemilihan atau perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, pengoperasian berbasis IT, dan lain sebagainya. Penyebab kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru adalah karena media yang ada di sekolah sangat terbatas dan hanya menggunakan alat peraga yang sederhana dan minim (Rahmi., *et al.*, 2019). Pentingnya menentukan media pembelajaran dikarenakan perhatian peserta didik yang kurang terhadap pembelajaran, dan bosan mendengarkan guru berbicara. Menurut Cahyadi (2019), guru profesional perlu inovatif dan kreatif dalam melakukan pemilihan dan pengadaan media pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih fokus pada materi pembelajaran.

Pembelajaran ialah sarana untuk menyampaikan dan mendapatkan pesan, sedangkan penerima pesannya yaitu peserta didik ataupun pendidik itu sendiri. Pembelajaran ini suatu interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang ada di lingkungan belajar. Pembelajaran abad XXI saat ini menitikberatkan pada peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan keahlian khusus untuk dapat

hidup di masa depan. Berkaitan dengan hal tersebut, peserta didik perlu memiliki berbagai pengetahuan dan keterampilan literasi. Keterampilan dasar yang menjadi fokus pendidikan saat ini adalah keterampilan membaca, menulis, dan berhitung, serta literasi baru (data, teknologi, SDM/humanisme) (Ibda, 2018). Banyak perubahan yang terjadi pada pembelajaran abad XXI ini, dan perubahan tersebut merupakan dampak dari pesatnya perkembangan teknologi informasi, bahkan manusia yang sudah maju pun perlu memiliki keterampilan atau keahlian baru. Oleh karena itu, peserta didik diharuskan mengembangkan kemampuan berpikir kritis agar dapat memecahkan masalah yang kompleks melalui pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya mengajarkan kepada peserta didik mengenai keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar berdasarkan tujuan dan fungsi Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kematangan intelektual, emosi dan sosial, mengapresiasi dan memanfaatkan karya sastra. Menurut Ali (2020), tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain sebagai alat komunikasi, pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai pemersatu perbedaan bahasa dan kebudayaan yang ada di Indonesia, sebagai mengekspresikan diri dan sebagai alat beradaptasi sosial dalam lingkungan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak selalu berjalan dengan baik. Terdapat kendala-kendala pada saat pembelajaran yang dialami oleh guru dan peserta didik dengan kondisi yang berbeda-beda, seperti guru mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran, peserta didik tampak kurang antusias mengikuti proses pembelajaran sehingga peserta didik menjadi pasif, terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan materi yang diajarkan guru, kurangnya pemahaman dan minat belajar peserta didik selama kegiatan belajar mengajar, merasa tidak bisa mengerjakan dan tidak mau ikut berdiskusi karena kurangnya minat dan motivasi dalam diri mereka (Kholifah *et al.*, 2020). Menurut Khoiruman (2021), bahwa tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru sangatlah rendah dengan rata-rata

Daniar Asyari, 2024

***PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD***
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

hasil nilai tes Bahasa Indonesia adalah 60,6 dengan rata-rata ketuntasan peserta didik 26,08% dan 73,91%.

Sebuah pembelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru dilakukan dengan berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis (*verbal*) atau (*non-verbal*). Dalam berkomunikasi kemampuan berbahasa adalah sebagai alat komunikasi yang paling efektif untuk menyampaikan pesan, pikiran, perasaan, tujuan kepada orang lain serta memungkinkan untuk menciptakan kerjasama antar manusia. Oleh karena itu, peran bahasa menjadi sangat dominan dalam berbagai aktivitas manusia. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum merdeka di sekolah mencakup enam aspek, yakni: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan memirsa dan keterampilan mempresentasikan.

Menurut Praheto (2017), keterampilan berbahasa penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pendidik maupun peserta didik dituntut untuk dapat terampil menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting ialah keterampilan menulis. Menulis merupakan kegiatan komunikasi yang menyampaikan ide, pesan dan informasi secara tertulis kepada pihak lain menggunakan bahasa tertulis (Helaluddin & Awalludin, 2020). Waluyo (Siregar & Mahrani, 2022) berpendapat menulis ialah gambaran visual dari pikiran, perasaan dan gagasan dengan menggunakan bahasa tulis untuk tujuan komunikasi atau menyampaikan suatu informasi. Hal ini menunjukkan menulis menjadi salah satu standar kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam setiap jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di kelas III sekolah dasar salah satunya pembelajaran kalimat. Kalimat yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia dengan satuan bahasa yang lengkap dan mengandung maksud. Terdapat beberapa jenis kalimat salah satunya memberi ungkapan atau kalimat saran/masukan. Kalimat saran merupakan muatan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar karena pada kurikulum 2013 (K-13) dalam kompetensi dasar (KD) 3.10 mencermati ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu**

masalah (sederhana) dalam teks tulis. Oleh karena itu, kalimat saran tersebut diajarkan sejak sekolah dasar dengan tujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, sistematis, serta kreatif (Taryanti, 2020).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya pada materi kalimat saran, tentunya guru dan peserta didik mengalami kendala-kendala. Permasalahan yang dialami peserta didik seperti kesulitan menulis kalimat saran karena penguasaan keterampilan menulis kalimat saran yang rendah, kurangnya memahami konsep kalimat saran, serta pemilihan diksi yang kurang tepat (Pratiwi, 2023). Menurut Khoimatun *et al.* (2023) keterampilan peserta didik memahami kalimat saran masih rendah, peserta didik sudah bisa membaca tetapi ada beberapa peserta didik yang masih belum bisa memahami isi bacaannya. Selain itu, terlihat pada saat pembelajaran peserta didik lebih sering memilih diam ketika diberi kesempatan untuk bertanya, tidak bersedia mengemukakan pendapat (usul, saran atau tanggapan) secara lisan atau untuk menjawab pertanyaan (Juwitasari, 2021) Menurut Kholifah *et al.* (2020) keterampilan peserta didik memahami kalimat saran masih rendah, yaitu terdapat 14 peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM. Selain itu, guru masih menggunakan cara yang konvensional dalam memberikan bahan ajar. Oleh karena itu, pembelajaran ini seharusnya diajarkan secara aktif terutama materi kalimat saran. Penggunaan kalimat saran yaitu ketika seseorang membutuhkan saran, peserta didik dapat memberikan saran dengan bahasa dan kalimat yang efektif. Menurut Kusuma (2021), peserta didik kelas III sekolah dasar diharapkan dapat menganalisis, mengidentifikasi, menunjukkan, menemukan, dan menjelaskan ungkapan atau kalimat saran, masukan, dan penyelesaian masalah.

Dalam Maftuhah (2020), pembelajaran kalimat saran menggunakan model POE dengan media *Ritatoon* dapat menambah referensi dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kalimat saran serta mengalami peningkatan pemahaman peserta didik pada materi kalimat saran. Begitu juga dalam penelitian Hartania (2020), pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat saran menggunakan media pembelajaran berbasis *flash* layak dan efektif digunakan karena mengalami peningkatan hasil pembelajaran. Selanjutnya, hasil penelitian Nafi'ah (2022), pembelajaran kalimat saran menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK)

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu**

dengan media modul pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kalimat saran di sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran.

Pembelajaran kalimat saran dapat diarahkan pada model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL). Model pembelajaran PBL merupakan suatu pembelajaran yang terstruktur untuk merangsang peserta didik meningkatkan kemampuan penalaran dan menerapkan pengetahuannya ketika menghadapi masalah. Pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan *soft skills* dan karakter peserta didik abad XXI. Menurut Febriani (2020), *Problem Based Learning* adalah jenis pembelajaran yang melibatkan masalah-masalah dunia nyata, terbuka, dan tidak terstruktur, dengan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, membangun pengetahuan baru serta berpikir kritis peserta didik. Model pembelajaran *Problem-Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi kalimat saran (Amrah & Nurhaedah, 2023). Penerapan model PBL dapat memberikan pemahaman dan penghayatan pada permasalahan yang terjadi di Masyarakat (Suhartuti *at al.*, 2022).

Pada penerapan model pembelajaran PBL, kehadiran teknologi juga sangat mendukung untuk proses pembelajaran, salah satunya media pembelajaran yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, dan lebih mudah menerima informasi yang diberikan oleh guru. Dalam penelitian ini, media yang digunakan ialah *game educaplay*. Menurut Yanuar (2021), bahwa *game educaplay* dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan permainan, memberikan variasi dalam pembelajaran serta meningkatkan komunikasi dan interaksi antara peserta didik dan guru. *Game educaplay* bernilai untuk merangsang rasa percaya diri, pencapaian keterampilan, pemahaman pengetahuan, refleksi dan argumentasi dalam proses belajar serta interaksi komunikasi antara pengajar dan pembelajar (W Surachmi & Sison, 2021). Menurut Batitusta dan Hardinata (2024) media *educaplay* secara efektif dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam terkait materi yang diajarkan. Penggunaan aplikasi *educaplay* memberikan dampak yang positif terhadap

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu**

keterlibatan peserta duduk, pemahaman materi, kolaborasi efektif antara sekolah dan rumah, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan pembelajaran yang menyenangkan (Utami *et al.*, 2023).

Berdasarkan hal di atas, sebagai pendidik harus memahami bahwa untuk mengajarkan usia sekolah dasar diperlukannya pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran, memperjelas makna informasi yang disampaikan, serta mencapai tujuan pendidikan secara efektif dan efisien (Afifah *et al.*, 2022). Selain itu, menyampaikan media pembelajaran secara interaktif dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara, *video*, animasi, teks, dan grafik (Fikri & Madona, 2018). Guru menunjang peserta didik serta menstimulus peserta didik untuk interaktif dalam memahami konsep khususnya pada kalimat saran, selain itu peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis pada penyelesaian masalah, dan termotivasi pada pembelajaran. Mempersiapkan media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan bagi peserta didik, agar peserta didik mudah memahami materi dan menjadikan pembelajaran yang optimal. Penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Radityan *et al.*, 2014).

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian untuk melihat penerapan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini mengambil judul “Penerapan Media Interaktif *Game Educaplay* dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengaruh penerapan media interaktif *game educaplay* dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media interaktif *game educaplay* dengan media gambar pada pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD?

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan media interaktif *game educaplay* dalam pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media interaktif *game educaplay* dengan media gambar pada pembelajaran kalimat saran Bahasa Indonesia kelas III SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi serta menambah wawasan keilmuan dalam menerapkan media pembelajaran yang inovatif, dan menarik peserta didik. Manfaat penelitian ini di antaranya terdapat manfaat teoritis dan praktis.

1.4.1 Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khususnya dalam menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Game Educaplay*, selain itu hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti selanjutnya yang sejenis.

1.4.2 Praktis

- a. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan ide pemikiran guna mengembangkan kualitas pembelajaran, mutu pembelajaran serta inovasi dalam media pembelajaran berbasis game interaktif di sekolah dengan memanfaatkan IPTEK yang sekarang ditengah gencar diterapkan dalam dunia Pendidikan.
- b. Bagi guru, hasil dari penelitian ini dapat membantu guru sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang interaktif, efektif, dan efisien.
- c. Bagi peserta didik, hasil dari penelitian ini dapat membantu peserta didik pada proses pembelajaran di sekolah yang lebih menarik, aktif dan mudah

Daniar Asyari, 2024

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM
PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu**

dipahami khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat saran.

- d. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat sebagai pengalaman, serta menambah wawasan peneliti dalam proses pembuatan media pembelajaran interaktif yang menarik.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi terdiri dari lima bab. Setiap bagian bab di susun sesuai dengan pelaksanaan penelitian dan setiap bagiannya disebut dengan Bab, yang terdiri dari V Bab. pada Bab I Pendahuluan memuat beberapa pokok permasalahan seperti latar belakang penelitian yang menggambarkan kendala-kendala pada proses pembelajaran serta kurangnya pemahaman yang didasarkan pada hasil observasi dan beberapa kajian dari berbagai literatur. Kondisi pembelajaran yang dialami peserta didik seperti kesulitan memahami konsep kalimat, peserta didik yang melakukan aktivitas lain di luar materi pembelajaran sehingga mengakibatkan suasana kelas menjadi kurang kondusif, selain itu guru masih menggunakan cara yang konvensional dalam memberikan bahan ajar menjadi salah satu factor rendahnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi kalimat terutama kalimat saran. Pada Bab I pun, terdapat rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka memuat pemaparan mengenai hakikat media pembelajaran bahasa Bab ini terdiri dari pembahasan tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, Pembelajaran Kalimat Saran, Media Pembelajaran, *Game Educaplay*. Materi yang dipaparkan dalam Bab II ini bertujuan untuk memberikan penguatan dan solusi terhadap apa yang diharapkan dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran kalimat saran dengan menggunakan *Game Educaplay*. Selain itu pada Bab II ini pun dipaparkan kerangka berpikir yang menjadi latar belakang penelitian, dan hipotesis yang didasarkan pada latar belakang masalah.

Bab III Metode Penelitian memuat pemaparan mengenai metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, rencana pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan, prosedur penelitian, definisi

Daniar Asyari, 2024

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF GAME EDUCAPLAY DALAM PEMBELAJARAN KALIMAT SARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

operasional serta teknik analisis data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Non-Equevalent Control Group Design*.

Bab IV Temuan dan Pembahasan memuat pemaparan mengenai temuan penelitian yang berupa data selama proses penelitian berlangsung baik yang dihasilkan dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol data dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

III