

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting di sekolah khususnya untuk membangun sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas tinggi. Usaha yang dilakukan pemerintah Indonesia untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas adalah dengan memberikan pembaharuan kurikulum yang berkelanjutan.

Kurikulum merdeka memiliki prinsip dasar kurikulum, salah satunya yaitu capaian pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik. Hal ini sejalan dengan Faiz, dkk. (2022) menetapkan proses pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan dan karakter dari masing-masing peserta didik, sekaligus memberikan kesempatan bagi mereka agar lebih berkembang sesuai dengan bakat, potensi, dan aspirasi peserta didik. Capaian pembelajaran merupakan Fase fondasi, yang berarti suatu acuan pertama anak di dunia pendidikan dan tujuannya adalah memfasilitasi pertumbuhan anak secara optimal, bukan hanya siap bersekolah, namun lebih siap untuk menempuh perjalanannya dalam berkembang dan memiliki peran di berbagai aspek. Terkait adanya fase pada capaian pembelajaran dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar pada Program Kurikulum Merdeka menjelaskan bahwa capaian pembelajaran setiap fase dimulai dari awal kelas 1 sekolah dasar dan berlanjut hingga selesainya Fase A di kelas 2 sekolah dasar, sama halnya dengan Fase B juga Fase C. Fase-Fase tersebut merupakan keselarasan antara teori perkembangan peserta didik dengan jenjang pendidikan. Istilah “Fase” ada yaitu untuk membedakan kemampuan peserta didik beragam dalam satu kelas, karena setiap peserta didik pada suatu Fase pembelajaran bisa mengalami Fase pembelajaran yang berbeda-beda. Misalnya, pada peserta didik kelas IV SD belum siap mempelajari materi pelajaran lanjutan Fase B, maka peserta didik tersebut perlu mengulang pelajaran Fase B di kelas III yang belum mereka kuasai. Penggunaan Fase diberlakukan agar penerapan prinsip pembelajaran bisa dilakukan

dengan menyesuaikan tingkatan pencapaian kemampuan setiap individu peserta didik, dan mendukung kesiapan anak dalam rentang usia untuk memasuki jenjang Pendidikan sekolah dasar usia dini.

Dalam capaian pembelajaran, memuat pelajaran Bahasa Indonesia yang merupakan salah satu dari banyaknya bidang studi. Pembelajaran bahasa Indonesia pada esensinya memberikan pembelajaran kepada peserta didik terkait kemampuan dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang tepat sesuai dengan tujuan dan peranannya. Menurut Atmazakki (dalam Ali, 2020) sasaran dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, agar peserta didik dapat menjunjung tinggi nilai untuk pengaplikasian Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memiliki kemampuan komunikasi yang praktis sesuai dengan standar komunikasi yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis. Menurut Harlina & Ratu (2020) pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat signifikan dalam pembentukan pengetahuan dan karakter anak. Mempelajari bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ditujukan agar meningkatkan pengetahuan dan membentuk karakter peserta didik, karena pemahaman setiap tema pembelajaran bergantung pada keberhasilan dalam belajar Bahasa. Sedangkan, menurut Annisya & Baadilla (2022) mengatakan bahwa Bahasa Indonesia telah diajarkan pada semua tingkatan, terutama di sekolah dasar. Dimana Bahasa Indonesia merupakan Bahasa penghubung bagi peserta didik dalam mempelajari keterampilan dasar seperti menulis, berbicara, mendengarkan, dan menyimak. Bahasa Indonesia juga dikatakan penting karena mampu membantu peserta didik mengenali dan mengembangkan warisan budaya dan karya-karya bangsa. Dalam pelaksanaan pembelajaran berbahasa, perlu dikemas ke dalam empat aspek keterampilan, seperti yang dikatakan oleh Nasional (dalam Azmi, 2023) tujuan belajar Bahasa, terutama bahasa Indonesia, untuk melengkapi peserta didik dengan empat keterampilan berkomunikasi: mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Namun, dari ketiga Fase yang ada, peneliti mencoba untuk memfokuskan pada Fase B saja. Berhubung Fase B merupakan Fase menengah dalam sekolah dasar yang mana peserta didik setidaknya sudah mengenal ruang lingkup pembelajaran sekolah dasar

di Fase A. Selain itu, pembelajaran Fase B, khususnya pada bidang studi bahasa Indonesia dalam buku paket terbaru, peserta didik diharuskan memiliki kemampuan penguasaan kosakata baru yang baik saat proses pembelajaran melalui berbagai kegiatan belajar yang dikemas dengan topik yang beragam. Seperti yang dijelaskan oleh Sari (dalam Winarti, 2023) yang mengatakan bahwa “Penguasaan kosakata merupakan komponen penting yang menentukan kualitas berbicara dan kemampuan berbahasa seseorang. Penyampaian informasi, pesan, atau pendapat ditransmisikan melalui kosakata. Semakin banyak pemahaman kosakata yang dimiliki, maka semakin mudah untuk mencerna dan membagikan informasi baik tertulis maupun lisan”. Penguasaan kosakata ini pun sangat penting untuk dikuasai murid peserta didik sekolah Dasar, menurut Fitri (dalam Sari dkk., 2021) mengatakan bahwa kosakata sangat penting dipelajari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama untuk lebih memahami dan menguasai berbagai materi pelajaran di bidang studi apapun. Kreativitas peserta didik dalam berpikir memiliki polanya tersendiri, ketika menekuni pembelajaran Bahasa, kemampuan penguasaan kosakata peserta didik secara keseluruhan dapat meningkat. Menurut Ramadhania & Yamin (2022) mengatakan bahwa kosakata adalah komponen penting dalam pembelajaran Bahasa. Banyak orang menggunakan kosakata untuk dijadikan suatu alat dalam menyampaikan pesan atau informasi. Kosakata juga merupakan komponen yang esensial untuk dikuasai peserta didik agar mereka dapat menyampaikan pendapat dan pesan dengan lebih jelas. Ada juga menurut Arsini & Kristiantari (2022) yang mengatakan bahwa Kosakata merupakan dasar untuk mengenal dan mempelajari suatu bahasa. Penguasaan kosakata dapat berkontribusi pada pertumbuhan konsep peserta didik, membantu mereka berpikir kritis, dan memperluas wawasan. Menurut Doli Siregar, dkk. (2022) Kosakata adalah ingatan seseorang terhadap kumpulan kata yang mereka gunakan dalam interaksi sosial, baik lisan maupun tulisan. Menurut Amini (2020) mengatakan bahwa Kosakata yaitu keterampilan utama bagi kemampuan anak dalam membaca dan menulis, tanpa penguasaan kosakata yang baik, informasi tidak dapat diperoleh. Kosakata juga mempunyai peran sangat penting dalam proses pemahaman setiap orang

tentang membaca dan menulis. Menurut Eliana (2020) menjelaskan bahwa kosakata pada bahasa Indonesia terdiri dari berbagai bentuk kata yang memiliki arti. Berasal dari bahasa melayu juga dialek daerah, atau serapan bahasa asing. Hal ini termasuk kata dasar dengan atau tanpa masukan serta kombinasi kata serupa. Sejalan dengan Diana (2022) bahwa kosakata merupakan keseluruhan kata yang digunakan dalam kebahasaan. Selain itu, kosakata adalah semua kata yang dimiliki seseorang, mengandung informasi mengenai makna dan penggunaan kata bahasa. Karena banyak kata memiliki arti lebih dari satu dan beberapa kata memiliki bunyi yang hampir sama tetapi artinya berbeda, proses penguasaan kosakata jauh lebih sulit daripada perkembangan pengucapan.

Dalam penelitian yang dilakukan ini penulis menggunakan media pembelajaran berbasis kamus digital untuk membantu peserta didik menguasai pemahaman kosakata serta dapat membantu guru dalam konteks pengajaran, kamus digital adalah alat yang berguna dan cara yang efektif dalam pengajaran dan pembelajaran yang memberikan inovasi baru. Media pembelajaran mampu digunakan di mana pun dan kapan pun menjadi keunggulan utama, dengan menggunakan kamus digital sebagai media pembelajaran peneliti berharap agar peserta didik lebih semangat untuk terus belajar dan memudahkan guru untuk proses belajar mengajar. Seperti yang dikatakan dalam penelitian Francisca, dkk. (2022) yang mengatakan bahwa media pembelajaran memudahkan proses pengajaran guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik karena platform digital didasarkan dengan teknologi yang mumpuni serta mampu digunakan tanpa terikat tempat dan waktu, tampilannya pun dapat dibuat semenarik mungkin dengan dilengkapi fitur-fitur yang mendukung. Serta menurut Tutut Arima, dkk. (2021) yang mengatakan bahwa pada proses belajar mengajar, media digital penting untuk digunakan karena dapat mengembangkan minat membaca peserta didik terhadap materi pelajaran dan mendukung rasa ingin tahu peserta didik terhadap belajar, dan seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai penunjang untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran digital dapat dikatakan telah menjadi kebutuhan dalam

kegiatan belajar mengajar. Untuk membuat media pembelajaran berbasis digital ini menarik dan berfungsi dengan baik, kreatifitas serta peran guru sangat penting dalam hal ini, seperti yang dikatakan oleh Anisa (dalam Herlina & Saputra, 2022) mengatakan bahwa peran guru dalam memanfaatkan media pembelajaran sangat krusial untuk keberhasilan belajar. Guru perlu aktif terlibat dalam berkreasi di setiap tahapan proses pembelajaran, memberikan bimbingan pengetahuan, meningkatkan potensi, dan memberikan motivasi agar peserta didik dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu para guru harus terus berupaya meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran kosakata bahasa indonesia disekolah, seperti melakukan inovasi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menggunakan media yang tepat dalam pengajaran kosa kata.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan bersama guru wali kelas III dan kelas IV di SDN Rancabogo Kabupaten Subang mendapati suatu fenomena yang terjadi di sekolah tersebut. Dominannya peserta didik peserta didik kelas III dan IV SD (tingkatan Fase B) memiliki keterbatasan dalam penguasaan kosakata pada buku mata pelajaran bahasa indonesia Fase B di kurikulum merdeka. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menguasai kosakata dapat diidentifikasi, diantaranya; kemampuan peserta didik dalam memahami kosakata masih rendah dikarenakan peserta didik di sekolah sering berkomunikasi menggunakan bahasa daerah, kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari kosakata karena guru belum memiliki inovasi baru untuk mengemas proses pembelajaran lebih mudah sehingga peserta didik pun enggan untuk mengetahui arti kosakata lebih lanjut, dan petunjuk di buku hanya mampu dipahami oleh beberapa peserta didik saja. Serta, guru juga dominan mengatasi hal tersebut dengan cara yang mereka tahu, misalnya media pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan keterbatasan para guru dalam memanfaatkan teknologi digital sehingga pengajaran hanya memanfaatkan buku ensiklopedia yang diterapkan kepada peserta didik dengan cara metode ceramah dan teknik bercerita. Sehingga, peserta didik kesulitan untuk memahami arti dari kosa kata yang baru mereka

dengar. Sehingga, berdampak juga terhadap kesulitan dalam menyimak, membaca, dan menulis.

Jika melihat dari fenomena yang terjadi, masih banyak sekali murid-murid di kelas Fase B mengalami kesulitan dalam pembelajaran kosakata. Maka dari itu, penulis mencoba mengembangkan aplikasi media interaktif berbasis kamus digital bernama “SAKABISA” atau kamus kosa kata sesuai abjad yang diperuntukkan sebagai pendamping mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat Fase B untuk kelas III dan kelas IV Sekolah Dasar. Kamus digital ini, memuat kata dan ungkapan yang disusun sesuai abjad dan rambu-rambu berdasarkan level peserta didik dalam menguasai kosakata pembelajaran bahasa indonesia Fase B. Solusi tersebut sependapat dengan penelitian Lestari (2023) mengatakan bahwa Media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital secara signifikan memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, karena kemudahan akses dan fleksibilitasnya, penggunaan kamus digital memungkinkan peserta didik belajar secara aktif dan bermakna terutama dalam situasi di mana pembelajaran tatap muka tidak tersedia atau terbatas. Menurut Heris Mahendra & Zahara (2020) mengatakan bahwa penggunaan pembelajaran digital dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik dan pembelajaran media digital juga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar. Dan menurut Munir dalam Surya Putra, dkk. (2020) mengatakan bahwa Pembelajaran secara digital membuat pendidikan mengalami kemajuan. Media digital merupakan model pembelajaran yang berhasil menyesuaikan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini. Selain itu, kamus SAKABISA ini sudah disesuaikan dengan pedoman struktur informasi kamus Menurut Dale (dalam Tarigan, 2021) agar menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Kamus tersebut dilengkapi teks, audio dan gambar, cara pemakaiannya serta terjemahan makna. Demikian sesuatu kebutuhan yang mendesak tersebut perlu adanya solusi, dimana guru dan peserta didik pada proses pembelajaran memerlukan inovasi baru. Salah satu inovasinya yaitu memanfaatkan penggunaan teknologi digital agar penyampaian materi pembelajaran dalam terlaksana dengan

baik. Peserta didik perlu benda yang konkrit untuk penguasaan dan pemahaman kosakatanya sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah seiring berjalannya waktu.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk mendesain sebuah aplikasi media pembelajaran dan memilih judul **“Desain Media Interaktif Berbasis Kamus Digital “SAKABISA” Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B Pada Siswa Sekolah Dasar.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini berfokus pada:

- 1.2.1 Bagaimana desain dan langkah - langkah pengembangan aplikasi media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA” untuk pembelajaran bahasa Indonesia Fase B pada peserta didik sekolah dasar?
- 1.2.2 Bagaimana hasil uji kelayakan dari ahli bahasa dan ahli media terhadap aplikasi media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA” untuk pembelajaran bahasa Indonesia Fase B pada peserta didik sekolah dasar?
- 1.2.3 Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap aplikasi media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA” untuk pembelajaran bahasa Indonesia Fase B pada peserta didik sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini, dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengetahui tahapan desain dan langkah-langkah pengembangan aplikasi media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA” untuk pembelajaran bahasa Indonesia Fase B pada peserta didik sekolah dasar.
- 1.3.2 Mengetahui hasil uji kelayakan tahapan desain dan langkah-langkah pengembangan aplikasi media interaktif berbasis kamus digital

“SAKABISA” untuk pembelajaran bahasa Indonesia Fase B pada peserta didik sekolah dasar.

- 1.3.3 Mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap aplikasi media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA” untuk pembelajaran bahasa Indonesia Fase B pada peserta didik sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian- penelitian desain media interaktif selanjutnya, khususnya pada materi yang berkaitan dengan pemahaman kosakata.

1.4.2. Manfaat Praktis

Berdasarkan rumusan dan tujuan yang sudah ditetapkan, penelitian ini juga memiliki manfaat, sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui pembuatan dan penggunaan media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA” untuk dikembangkan dan dapat dipergunakan guna mempermudah proses pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis kamus digital “SAKABISA” serta mempermudah dalam memahami kosa kata yang belum mereka mengerti pada buku paket Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase B.

c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memanfaatkan aplikasi ini sebaik mungkin selama proses pembelajaran menggunakan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas Fase B.

d. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka penulis dapat mengetahui bahwa pengembangan aplikasi media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA” untuk Kelas Fase B. yang dibuat dapat mengatasi permasalahan pembelajaran pada

buku paket mata pelajaran bahasa Indonesia terhadap peningkatan penguasaan kosakata peserta didik, khususnya penggunaan aplikasi ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja ketika guru atau peserta didik merasa kesulitan dalam memahami kosakata baru baik diluar sekolah maupun didalam sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Proposal

Struktur organisasi proposal berisikan gambaran secara sistematis mengenai penulisan proposal dari Bab I sampai dengan Bab III.

Bab I berisikan pendahuluan penelitian yang memuat latar belakang penelitian mengenai pembahasan media pembelajaran, pembelajaran bahasa Indonesia di SD, permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia, solusi, media berbasis teknologi, dan tujuan penelitian. Kemudian, terdapat rumusan masalah penelitian mengenai proses pengembangan media aplikasi SAKABISA, kelayakan media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA” dan pengaruh aplikasi media interaktif berbasis kamus digital “SAKABISA” untuk meningkatkan pemahaman pada materi Kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B. Selanjutnya, terdapat tujuan penelitian yang didasarkan pada masalah penelitian, dan manfaat penelitian secara teoritis dan praktis, serta struktur organisasi yang berisikan penjelasan singkat mengenai isi proposal dari Bab I sampai Bab III.

Bab II berisikan kajian pustaka yang memuat teori-teori yang mendukung dengan judul penelitian. Adapun isi dari kajian pustaka meliputi media Interaktif aplikasi, konsep kosakata, pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka berpikir.

Bab III memuat metodologi penelitian yang didalamnya terdapat penjabaran mengenai metode D&D dengan alur pengembangan ADDIE, tempat, waktu dan partisipan penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data tanya jawab melalui wawancara, sedangkan *expert Review* dan kuesioner menggunakan angket, serta teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan perhitungan skor menggunakan kuantitatif.

Bab IV memuat dua hal pokok yaitu temuan dan pembahasan yang didalamnya membahas secara rinci terkait permasalahan mengenai proses desain dan langkah-langkah pengembangan media interaktif berupa aplikasi kamus digital SAKABISA, uji kelayakan ahli bahasa dan ahli media terhadap aplikasi kamus digital SAKABISA, serta respon pengguna aplikasi berbasis android yaitu guru dan peserta didik terhadap aplikasi media interaktif kamus digital SAKABISA.

Bab V berisikan penutup yaitu simpulan yang memuat hasil singkat dari pertanyaan rumusan masalah, serta implikasi dan rekomendasi yang diperuntukkan bagi guru dan peneliti selanjutnya merupakan bab terakhir dalam skripsi.

1.6 Target Luaran

Penelitian ini menghasilkan luaran dalam bentuk artikel dengan bereputasi sinta 3 yang terbit di bulan Agustus pada Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra.