

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman saat ini pengetahuan dan kemampuan merupakan hal yang harus dimiliki oleh setiap orang untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). Peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas perlu adanya pendidikan bagi setiap orang. Pendidikan merupakan langkah awal untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Amanah UU No 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan nasional adalah “Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. UU No 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah “suatu usaha yang terencana dalam mengembangkan potensi diri melalui suasana belajar dan proses pembelajaran”. Secara umum, pendidikan adalah suatu proses peningkatan pengetahuan, kemampuan, kecerdasan, dan keterampilan dalam mengembangkan potensi anak melalui proses belajar dan pembelajaran (Rahman et al., 2022).

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pasal 17 ayat (1) menyatakan bahwa “Pendidikan Dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah”. Pernyataan tersebut berarti bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang diprioritaskan dan merupakan pendidikan yang paling mendasar yang harus difokuskan oleh pemerintah, guru, dan peserta didik agar dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pendidikan yang sangat penting hal ini karena pada tingkat sekolah dasar inilah merupakan pondasi awal dalam penanaman karakter dan budi pekerti, pengembangan kemampuan berpikir dan belajar bagi peserta didik yang dapat mempengaruhi jenjang pendidikan selanjutnya (Maryono et al., 2021). Tujuan umum pendidikan sekolah dasar merupakan dasar untuk meletakkan kecerdasan, pengetahuan, keterampilan, kerativitas, dan kepribadian peserta didik agar dapat mengikuti pendidikan lebih lanjut (Suryaningsih, 2011).

Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan untuk anak usia 6-12 tahun. Pada anak usia 6-12 tahun ini memiliki karakteristik yang suka bermain, rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, dan suka bergaul. Selain itu, anak usia 6-12 tahun suka warna-warna yang menarik, kreatif, suka dengan hal-hal yang baru, dan suka ekspor alam yang ada disekitarnya. Menurut Sabani, (2019) Periode usia anak antara 6-12 tahun merupakan masa transisi dari anak yang belum menginjak usia sekolah (pra-sekolah) menuju usia sekolah yaitu sekolah dasar. Pada usia anak 6 tahun memiliki perkembangan fisik yang belum sempurna dan memiliki daya pikir yang kurang stabil. Setelah usia anak lebih dari 6 tahun maka anak memiliki perkembangan fisik yang sempurna dan daya pikir yang stabil. Dengan adanya hal tersebut maka, tenaga pendidik perlu mengetahui karakteristik anak didik agar tenaga pendidik dapat menentukan metode pembelajaran yang tepat bagi anak sekolah dasar.

Oleh sebab itu, dalam pembelajaran di sekolah dasar mulai diterapkannya penggunaan TIK di setiap proses pembelajaran. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah dasar yaitu sebagai pembantu guru dalam memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran ketika proses pembelajaran di kelas. Contohnya yaitu, menampilkan media pembelajaran berupa video, gambar, dan permainan digital yang digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Simanjuntak et al (2020) menyatakan bahwa penggunaan TIK di sekolah dasar lebih mengarah pada pembantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk siswa. Selain itu, penggunaan TIK dalam pembelajaran membantu peserta didik agar tidak mudah bosan saat mengikuti proses pembelajaran.

Namun, dalam penggunaan TIK pada kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Contohnya yaitu pembelajaran suku kata dan kata. Dalam pembelajaran suku kata dan kata diperlukannya media pembelajaran berbasis teknologi berupa aplikasi *educandy*. *Educandy* merupakan aplikasi game edukasi permainan kata yang dapat mengatasi rasa bosan dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Maimunah & Cinantya (2021) menyatakan bahwa *Educandy*

merupakan aplikasi berbasis *website* yang digunakan untuk permainan huruf. Dengan konsep bermain yang seru dan tampilan layar yang menarik, dapat membantu meningkatkan semangat anak untuk belajar Bahasa melalui bermain huruf. Aplikasi ini bisa diakses oleh siapa saja sehingga mudah untuk digunakan dan dimainkan. Sedangkan menurut Kholfadina & Mayarni (2022) menyatakan bahwa *educandy* dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Tampilan layar yang berwarna-warni dalam aplikasi *educandy* memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk bermain sambil belajar. Sehingga dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang diberikan, dan peserta didik pun dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Secara umum permasalahan yang terjadi pada dunia pendidikan yaitu kurangnya literasi di Indonesia. Sejalan dengan hal tersebut menurut Central Connecticut State Universitas pada tahun 2016 dalam risetnya dengan tajuk *World's Most Literate Nations Ranked* (dalam Anisa et al., 2021) menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara dengan tingkat literasi rendah. Sehingga dengan adanya hal tersebut pemerintah mengeluarkan kebijakan baru dalam dunia pendidikan yaitu merdeka belajar yang dimana terdapat program literasi baca yang diterapkan di sekolah yaitu di SD, SMP, dan SMA, selain itu, permasalahan yang terjadi dalam pendidikan yaitu kurangnya minat dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas sehingga perlu adanya bantuan media berbasis teknologi yang dapat meningkatkan minat dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada wali kelas yang telah dilakukan di kelas I SD Negeri 1 Penarukan, masih rendahnya kemampuan literasi baca dan tulis siswa hal ini karena masih terdapat siswa yang belum lancar membaca apalagi guru masih menggunakan media pendukung yang masih konvensional dalam proses pembelajaran suku kata dan kata sehingga mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dan terbatasnya media yang digunakan dalam

pembelajaran suku kata dan kata mengakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang terjadi perlu menghadirkan sebuah solusi yang efektif, inovatif, dan interaktif. Solusinya yaitu, dengan menggunakan aplikasi *educandy* dalam pembelajaran suku kata dan kata dapat meningkatkan literasi baca dan tulis siswa. Literasi merupakan kemampuan dalam menyimak, membaca dan menulis suatu informasi. Menurut pendapat Jariah & Marjani, (2019) menyatakan bahwa literasi tidak hanya mencakup proses menyimak, membaca, dan menulis saja tetapi kini literasi dikembangkan menjadi literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial, literasi informasi dan komunikasi serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Namun, pada pembelajaran suku kata dan kata pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas I SD ini bertujuan untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa. Literasi baca dan tulis merupakan kemampuan dan pengetahuan dalam membaca dan menulis yang nantinya dapat digunakan untuk memperoleh informasi. Mengingat pentingnya literasi baca dan tulis bagi siswa maka perlu adanya media pendukung dalam meningkatkan kemampuan literasi baca dan tulis. Media pendukung yang digunakan untuk meningkatkan literasi baca dan tulis yaitu media pembelajaran *educandy* yang dimana pada media pembelajaran ini merupakan permainan kata menggunakan bahasa Inggris. Namun, pada penelitian ini akan dilakukan sebuah pembaruan dari media *educandy* ini.

Pembaruan dari penelitian ini yaitu pada penggunaan aplikasi *educandy* ini menggunakan Bahasa Indonesia, menggunakan gambar yang sesuai dengan pertanyaan maupun jawaban, dan menyesuaikan dengan kompetensi dasar dan kompetensi ini, tujuan pembelajaran, dan materi suku kata dan kata yang terdapat pada buku Bahasa Indonesia kelas I SD.

Mengingat bahwa pembelajaran suku kata dan kata merupakan hal yang sangat penting bagi siswa dalam membaca dan karakteristik siswa yang suka bermain maka, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Educandy* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Suku Kata Dan Kata Untuk Meningkatkan Literasi

Baca Dan Tulis Siswa Kelas I SD”. Melalui penggunaan media pembelajaran *educandy* diharapkan dapat meningkatkan literasi baca dan tulis siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adapun identifikasi permasalahan penelitian yaitu sebagai berikut.

- 1) Masih rendahnya literasi baca dan tulis siswa.
- 2) Masih terbatasnya media yang digunakan dalam materi suku kata dan kata.
- 3) Media pembelajaran masih konvensional.
- 4) Keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka yang dikaji dalam penelitian ini difokuskan pada bangun ruang, validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran *educandy* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dan kata untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa kelas I SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *educandy* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dan kata untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa kelas I SD?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran *educandy* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dan kata untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa kelas I SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *educandy* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dan kata untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa kelas I SD?

- 4) Bagaimana efektivitas media pembelajaran *educandy* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dan kata untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa kelas I SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui bangun ruang media pembelajaran *educandy* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dan kata untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa kelas I SD.
- 2) Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *educandy* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Materi suku kata dan kata untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa kelas I SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *educandy* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dan kata untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa kelas I SD.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *educandy* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi suku kata dan kata untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa kelas I SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat penelitian ini sebagai penunjang landasan teori tentang pengembangan media pembelajaran *educandy* yang dapat meningkatkan kualitas, kepraktisan, dan efektivitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran *educandy* ini guru tidak lagi menggunakan media pembelajaran konvensional.
2. Sebagai pemberian motivasi kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran game edukasi agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal.

3. Sebagai penambah ilmu pengetahuan bagi guru ketika memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu dimanfaatkan dan digunakan sebagai pedoman dalam penelitian yang sejenis oleh peneliti lain, serta hasil penelitian ini akan dijadikan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan bermakna dikemudian hari.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Pengembangan media pembelajaran *educandy* ini merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru mengajar membaca dan menulis siswa pada materi suku kata dan kata.
2. Pengembangan media pembelajaran *educandy* ini merupakan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik yaitu belajar sambil bermain.
3. Pengembangan media pembelajaran *educandy* ini menggunakan situs *web* sebagai media pembelajaran.
4. Pengembangan media pembelajaran *educandy* ini menggunakan unsur media digital yang mengkombinasikan gambar, tulisan/teks, dan game.
5. Pengembangan media pembelajaran *educandy* ini mudah dibawa, diakses kapan saja dan dimana saja selama terdapat internet.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan produk ini didasarkan pada asumsi pengembangan berikut.

1. Media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran yang dirancang untuk digunakan sebagai pembantu guru mengajar membaca dan menulis.

3. Media pembelajaran yang dirancang mudah diterapkan pada saat proses pembelajaran.
4. Tampilan layar lebih menarik dan pembelajaran dilakukan sambil bermain sehingga materi yang mudah dipahami.
5. Media pembelajaran dilengkapi dengan tulisan, dan gambar.

Adapun keterbatasan dari pengembangan produk pengembangan media pembelajaran *educandy*, sebagai berikut.

1. Pengembangan produk ini dikembangkan menurut karakteristik siswa sekolah dasar kelas I SD, sehingga produk hasil pengembangan ini hanya digunakan oleh siswa sekolah dasar kelas I. Sedangkan guru sebagai pengarah dalam menggunakan media ini.
2. Pembuatan media ini dikembangkan untuk meningkatkan literasi baca dan tulis siswa dengan memberikan soal terlebih dahulu sebelum menggunakan media ini. Setelah menggunakan media ini peneliti memberikan soal yang sama mengenai baca dan tulis sesuai dengan materi suku kata dan kata. Setelah itu peneliti akan menentukan apakah media ini valid untuk digunakan dalam meningkatkan literasi baca dan tulis siswa kelas I SD.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalah pahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

- 1) *Educandy* merupakan *web* yang digunakan sebagai media pembelajaran kata bahasa inggis. Namun, *web educandy* ini dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, menurut Abidin et al (2022) penggunaan *web educandy* ini dimungkinkan untuk membuat bentuk kuis atau aktivitas pengenalan ragam kata atau bahasa yang bervariasi, efektif untuk mengulas pemahaman peserta didik, serta dapat dijadikan latihan soal atau evaluasi dengan tampilan yang lebih menyenangkan.

- 2) Literasi merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Literasi ini terdiri literasi sains, literasi ekonomi, literasi membaca, menulis. Literasi membaca dan menulis merupakan kemampuan yang diperuntukan untuk mengembangkan potensi dalam melatih membaca dan menulis.

1.10 Pentingnya Pengembangan

Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Maka, sistem pendidikan pun ikut berkembang khususnya pada media pembelajaran. Media pembelajaran ini dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar harus inovatif, menarik, dan menyenangkan karena media pembelajaran ini dirancang agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, media pembelajaran ini digunakan agar peserta didik mudah memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Dalam meningkatkan literasi baca dan tulis untuk siswa kelas I SD yaitu media pembelajaran *educandy*. Media pembelajaran *educandy* ini memanfaatkan teknologi dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Selain itu, *educandy* ini kombinasi antara belajar sambil bermain sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.