

BAB I

PENDAHULUAN

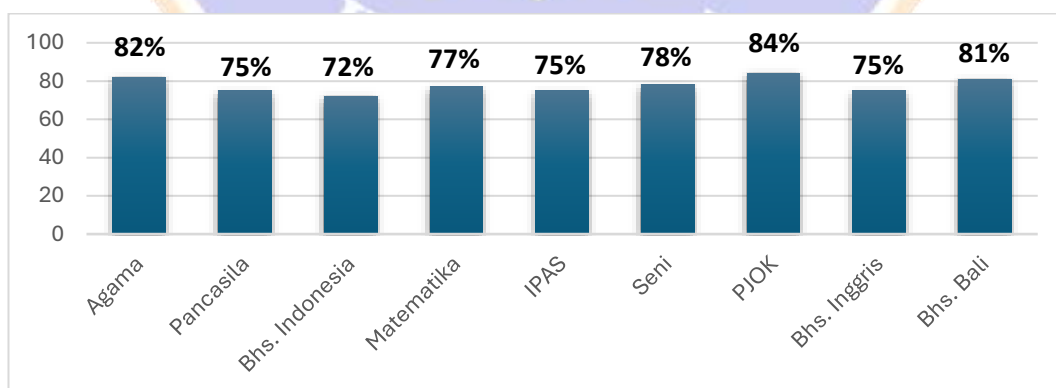
Bab I ini terdiri dari sepuluh subbab yang membahas berbagai aspek, meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembang, dan (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Data PISA menunjukkan rendahnya tingkat literasi Indonesia tahun 2018 berada di 10 terbawah dari 79 negara dan tahun 2019 di peringkat ke-62 dari 70 negara sementara UNESCO pada Januari 2020 menempatkan Indonesia di posisi kedua terbawah dunia, sehingga Merdeka Belajar hadir dengan menekankan kebebasan lembaga pendidikan dalam mengembangkan kompetensi peserta didik secara alami melalui pengalaman langsung, guru sebagai fasilitator, lingkungan kooperatif, serta fokus pada literasi dan numerasi sebagai respons atas kondisi tersebut (Rokmana et al., 2023; Yusuf & Arfiansyah, 2021). Hal tersebut membutuhkan kontribusi pengembang dan peneliti untuk turun ke lapangan menyelesaikan masalah. Salah satunya dengan mengkaji mata pelajaran menyangkut literasi maupun numerasi, seperti misalnya yang mendukung literasi adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, lalu dikembangkan fasilitas pendukung pembelajaran agar meningkatkan perolehan belajar siswa.

Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka mengalami rekonstruksi dari Kurikulum 2013 dengan pendekatan implementasi yang berbeda di tiap jenjang, namun tetap bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi lisan dan tulis secara baik dan benar dalam berbagai konteks. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka menekankan proyek pemecahan masalah di lingkungan siswa dengan pendekatan fleksibel untuk membentuk karakter, namun implementasinya di sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam memilah materi esensial karena pentingnya peran Bahasa Indonesia sebagai identitas dan bahasa persatuan bangsa (Amelia, 2024).

Tindak lanjut masalah dilaksanakan melalui observasi langsung ke lapangan untuk mencari sekolah dengan permasalahan serupa. Observasi dilaksanakan di SD Negeri 2 Penglatan pada tanggal 28 April 2025. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa kelas V di sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini diperkuat oleh data nilai sumatif akhir semester yang menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran dengan rata-rata nilai terendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Data nilai siswa disajikan pada tabel berikut.



Gambar 1. 1

Grafik Perbandingan Rerata Daya Serap per Mata Pelajaran Siswa Kelas V

Terlihat bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya mencapai rata-rata penguasaan sebesar 72%, yang merupakan persentase terendah dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya di kelas tersebut. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa, yang mengungkapkan bahwa sebagian dari mereka masih mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis. Mereka cenderung lebih menyukai pelajaran seni karena aspek visual dianggap lebih menarik dibandingkan dengan teks tertulis. Guru wali kelas pun menyampaikan hal yang serupa, yakni bahwa siswa cenderung kurang tertarik untuk membaca dan selama ini belum tersedia media pembelajaran dengan tampilan visual yang cukup menarik untuk mendorong minat baca siswa. Dengan demikian, permasalahan tidak hanya terletak pada kemampuan siswa, tetapi juga pada keterbatasan guru dalam menyediakan media pembelajaran yang efektif. Mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya dari pihak peneliti, pelatihan bagi guru belum memungkinkan untuk dilakukan. Langkah yang dapat diambil adalah dengan langsung mengkaji materi ajar dan mengembangkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sebuah penelitian menyatakan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara karakter gemar membaca dan keterampilan membaca dengan hasil belajar Bahasa Indonesia, maka perlu memperhatikan serta mengembangkan kedua aspek tersebut untuk meningkatkan prestasi belajar siswa secara merata (Kartini et al., 2021). Problematika pembelajaran bahasa Indonesia mencakup rendahnya minat siswa, kesulitan menulis sesuai EYD, serta kurangnya kemampuan membaca dan menulis, yang diatasi melalui kegiatan literasi harian, *ice breaking*, pemilihan media pembelajaran yang tepat, dan pembiasaan berbahasa

Indonesia dalam interaksi sekolah (Nurmalasari, 2023). Media pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk membantu siswa memahami dan menguasai keterampilan berbahasa seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara (Amelia, 2024). Hasil belajar Bahasa Indonesia juga dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti metode pengajaran guru yang kurang melatih keterampilan membaca, minimnya penggunaan media pembelajaran, serta rendahnya penerapan pendidikan karakter gemar membaca, yang semuanya berdampak pada rendahnya minat, perhatian, dan kualitas pendidikan siswa di sekolah (Kartini et al., 2021). Perkembangan teknologi yang pesat berdampak positif pada kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran berbasis teknologi dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar (Nikmah & Rahmawati, 2022).

Menurut Sesriyani et al. (2021), pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kemudahan akses, keseimbangan biaya dan manfaat, kesiapan teknologi, interaktivitas, dukungan organisasi, serta daya tarik kebaruan yang tetap relevan dengan tujuan pembelajaran. Teknologi membantu guru memantau kemajuan siswa secara *real-time* dan menyesuaikan pembelajaran sesuai kebutuhan (Harefa et al., 2024). Media pembelajaran yang dirancang berdasarkan teori konstruktivisme dapat merangsang keterlibatan aktif antar siswa, menjadikan materi konkret sesuai tahap perkembangan mereka, serta memungkinkan siswa mengendalikan proses belajar melalui aktivitas interaktif, sementara guru berperan sebagai fasilitator (Sudarma et al., 2021).

Berbagai aturan seperti peserta didik harus duduk manis, rajin membantu orang tua, patuh pada guru, hingga penyeragaman pakaian, kurikulum, strategi, bahan ajar, dan evaluasi mencerminkan penerapan paradigma keteraturan (behavioristik) yang sering kali diterapkan tanpa kajian mendalam, padahal aturan-aturan tak tertulis ini justru menunjukkan warisan pendidikan yang belum tentu sah jika dibandingkan dengan pendekatan konstruktivistik yang lebih fleksibel dan kontekstual (Yusuf & Arfiansyah, 2021). Pada tingkat dasar, pendekatan konstruktivisme menuntut kurikulum yang berpusat pada siswa dengan penekanan pada pembelajaran melalui penemuan dan eksplorasi, didukung oleh kebijakan yang mendorong kegiatan aktif dan interaktif yang merangsang pemikiran kritis dan kreativitas; hal ini memerlukan kurikulum yang fleksibel, penyediaan sumber daya seperti bahan ajar interaktif dan teknologi pendidikan yang mudah diakses, serta sistem penilaian yang menekankan proses belajar melalui metode seperti proyek, portofolio, dan penilaian formatif (Haryanto, 2023).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, minat, dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penggunaan elemen multimedia seperti animasi, video, gambar, narasi suara, serta kuis interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami materi (Ismawati et al., 2023; Rudjiono et al., 2023). Media yang dikembangkan menggunakan platform digital juga terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual, serta relevan dengan kebutuhan generasi digital (Afifah et al., 2022; Sasongko et al., 2024). Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi

dan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, termasuk dalam konteks pembelajaran jarak jauh (Putri, 2022; Sitanggang et al., 2023). Dalam pengembangan media yang menekankan pada visualisasi dan asesmen interaktif berbasis kuis, siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, yang berdampak pada peningkatan keterampilan literasi (Wijaya & Hindun, 2023; Regianti & Nurdyansyah, 2023). Media pembelajaran interaktif telah mendapatkan dukungan yang kuat dari berbagai studi sebagai pendekatan yang relevan, efektif, dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Meskipun sebagian besar media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan sebelumnya telah menekankan pada aspek visualisasi, navigasi, serta keterlibatan interaktif berbasis kuis, namun media yang dikembangkan dalam penelitian ini menghadirkan kebaruan dari sisi pendekatan pedagogis, yakni integrasi pendekatan konstruktivistik dan asesmen digital yang terpantau langsung. Media ini tidak hanya menyampaikan materi secara interaktif, tetapi juga mendorong siswa untuk membangun pemahaman melalui diskusi kolaboratif di Padlet serta refleksi individu, kemudian diperkuat dengan asesmen formatif berbasis Wordwall dan Quizizz yang memungkinkan guru memantau perkembangan belajar secara *real-time* (Paramita et al., 2025; Ginting et al., 2021). Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih berfokus pada penyampaian konten secara linier dan penggunaan fitur visual semata, media ini menekankan keterlibatan aktif siswa sebagai subjek pembelajar yang membangun makna melalui interaksi sosial dan refleksi, sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis konstruktivistik (Rahayu et al., 2022; Putri, 2022). Pendekatan ini memungkinkan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual, serta meningkatkan

literasi siswa tidak hanya dari sisi pemahaman materi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan berkolaborasi secara digital (Sitanggang et al., 2023; Regianti & Nurdyansyah, 2023). Dengan demikian, *novelty* media ini terletak pada penyatuan antara pendekatan belajar aktif, teknologi kolaboratif, dan sistem evaluasi adaptif yang belum ditemukan dalam media pembelajaran interaktif terdahulu.

Pengembangan media pembelajaran interaktif dibuat dengan platform Canva melalui penyesuaian pada capaian dan tujuan pembelajaran Bab 8 yang berjudul "Bergerak Bersama". Bab ini dipilih karena merupakan materi yang belum pernah dipelajari oleh siswa yang menjadi responden penelitian, namun masih termasuk dalam cakupan kurikulum Bahasa Indonesia untuk kelas V. Pemilihan ini bertujuan agar hasil tes nantinya tidak terpengaruh oleh pengetahuan awal siswa, sehingga dapat mencerminkan efektivitas media secara lebih objektif. Media yang dikembangkan akan dirancang dengan tampilan visual yang menarik guna meningkatkan minat baca siswa dalam bentuk digital dan daring, sehingga dapat digunakan secara fleksibel tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Untuk mendukung pendekatan pembelajaran konstruktivistik sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka, media ini akan dilengkapi dengan fitur *embed* forum diskusi (menggunakan Padlet) yang memungkinkan kolaborasi antarsiswa serta mendorong proses konstruksi pengetahuan yang berkelanjutan melalui interaksi pada kolom diskusi. Selain itu, aspek interaktivitas akan diperkuat melalui integrasi kuis interaktif dari platform Wordwall dan Quizizz. Kuis tidak hanya dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memungkinkan guru untuk memantau dan merekap hasil belajar secara langsung. Fitur-fitur ini diharapkan dapat menjadi stimulus yang efektif untuk mendorong minat baca siswa dengan

cara yang menyenangkan dan adaptif terhadap kebutuhan belajar di era digital. Melalui pemaparan tersebut, maka dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Penglatan tahun ajaran 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan analisis awal di lapangan, ditemukan beberapa permasalahan yang perlu diidentifikasi lebih lanjut sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 2 Penglatan tergolong rendah, dengan daya serap sebesar 72%, yang merupakan nilai terendah dibandingkan mata pelajaran lainnya.
2. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dasar dalam membaca dan menulis, yang menghambat pemahaman materi Bahasa Indonesia.
3. Siswa cenderung kurang tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia karena terbatasnya media pembelajaran yang menarik secara visual.
4. Guru belum memiliki atau menggunakan media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian siswa, khususnya media yang mendukung gaya belajar visual dan digital.
5. Peneliti tidak memiliki cukup waktu dan sumber daya untuk memberikan pelatihan kepada guru, sehingga solusi yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif yang langsung dapat digunakan dalam pembelajaran.
6. Belum tersedia media pembelajaran Bahasa Indonesia yang dirancang secara khusus berdasarkan pendekatan konstruktivistik dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka di sekolah tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah ditetapkan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Penglatan, khususnya pada materi Bab 8 yang berjudul "Bergerak Bersama". Media yang dikembangkan dibatasi pada penggunaan platform Canva dengan integrasi fitur Padlet, Wordwall, dan Quizizz sebagai bentuk implementasi pendekatan konstruktivistik sesuai Kurikulum Merdeka. Penelitian ini tidak mencakup pelatihan guru atau penerapan media pada jenjang kelas atau materi di luar yang telah ditentukan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana proses rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Penglatan tahun ajaran 2024/2025?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Penglatan tahun ajaran 2024/2025?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Penglatan tahun ajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, tujuan pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk merancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Penglatan tahun ajaran 2024/2025.
2. Untuk menguji validitas media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Penglatan tahun ajaran 2024/2025.
3. Untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Penglatan tahun ajaran 2024/2025.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, khususnya pada materi Bab 8 "Bergerak Bersama". Media ini dirancang untuk mendorong minat baca serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital yang fleksibel dan menarik. Spesifikasi produk dijabarkan sebagai berikut:

1) Konten Produk

Media pembelajaran ini memuat materi Bahasa Indonesia Bab 8 "Bergerak Bersama", yang mencakup nilai-nilai anti perundungan, penguatan karakter, serta kemampuan literasi dasar seperti membaca dan menulis. Konten disajikan dalam bentuk narasi interaktif, visual ilustratif, serta aktivitas berbasis pemahaman

bacaan. Selain itu, media juga menyertakan embed Padlet sebagai forum diskusi interaktif, kuis Wordwall untuk latihan pemahaman konsep, dan latihan akhir berbasis Quizizz untuk evaluasi hasil belajar.

2) Kelebihan Produk

- a) Menyajikan tampilan visual yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat baca siswa.
- b) Menggunakan pendekatan konstruktivistik yang mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif siswa.
- c) Fleksibel digunakan secara digital luring dan daring.
- d) Memungkinkan guru memantau dan merekap hasil belajar siswa secara langsung melalui fitur evaluasi digital.
- e) Sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kemandirian belajar dan personalisasi.

3) Software

Produk dikembangkan menggunakan Canva *Site* sebagai platform utama untuk membangun media pembelajaran. Selain itu, digunakan pula Padlet untuk diskusi interaktif berbasis teks dan gambar, Wordwall untuk membuat kuis interaktif yang ringan dan menyenangkan, serta Quizizz sebagai sarana evaluasi berbasis gamifikasi yang dapat memantau hasil belajar siswa secara *real time*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis konstruktivistik ini, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan yang perlu diperhatikan agar hasil pengembangan dapat dipahami secara objektif sesuai dengan ruang lingkup penelitian.

1) Asumsi Pengembangan:

- a) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat baca dan keterlibatan belajar siswa kelas V SD.
- b) Siswa telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital seperti komputer atau gawai dengan bantuan guru atau orang tua.
- c) Guru sebagai fasilitator memiliki kemauan untuk mencoba media baru dan dapat mengakses serta mengarahkan penggunaan media pembelajaran.
- d) Akses internet tersedia baik di sekolah maupun di rumah siswa, sehingga media daring dapat diakses kapan saja.

2) Keterbatasan Pengembangan:

- a) Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas V di SD Negeri 2 Penglatan, sehingga generalisasi hasil masih terbatas pada konteks dan karakteristik sekolah tersebut.
- b) Peneliti tidak melakukan pelatihan guru secara langsung karena keterbatasan waktu dan sumber daya, sehingga implementasi media sepenuhnya diserahkan kepada guru kelas.
- c) Materi yang dikembangkan hanya difokuskan pada Bab 8 "Bergerak Bersama" dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga belum mencakup keseluruhan materi dalam satu tahun ajaran.
- d) Evaluasi efektivitas media dilakukan dalam waktu terbatas, sehingga belum mencerminkan dampak jangka panjang terhadap peningkatan belajar siswa.

1.8 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut dijelaskan definisi operasional:

1) Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara siswa dengan materi pembelajaran. Media ini dirancang untuk merangsang keterlibatan aktif peserta didik melalui fitur-fitur seperti tombol, animasi, kuis, atau forum diskusi yang mendorong eksplorasi mandiri dan partisipasi aktif.

2) Konstruktivistik

Konstruktivistik merupakan pendekatan dalam pembelajaran yang berlandaskan pada teori bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa itu sendiri melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif membentuk pemahaman melalui diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah yang bermakna.

3) Bahasa Indonesia Kelas V

Bahasa Indonesia kelas V merupakan mata pelajaran pada jenjang Sekolah Dasar yang mencakup kompetensi berbahasa, baik lisan maupun tulis. Materi pembelajaran di kelas V mencakup keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa secara menyeluruh sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

4) Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai produk visual seperti presentasi, infografis, dan media interaktif secara mudah dan menarik. Dalam penelitian ini, Canva digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mendukung visualisasi materi secara menarik, mudah diakses secara daring, dan sesuai kebutuhan siswa.