

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha secara sadar yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan mendapatkan pendidikan karakter akhlak mulia sebagai bekal untuk membangun bangsa dan mewujudkan kecerdasan bangsa. Pada Permendikbud No. 21 Tahun 2016 yang di dalamnya memuat tentang UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 ayat 3 yang menyatakan bahwa “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang.”. Kutipan tersebut mengandung makna bahwa pemerintah memiliki kewajiban untuk melaksanakan pendidikan bagi setiap warga negaranya tanpa memandang perbedaan antar suku, agama, ras, dan antar golongan.

Berdasarkan UUD Negara Republik Indonesia tahun 1945 Pasal 31 ayat 3, maka diterbitkannya UU Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mendefinisikan pendidikan sebagai berikut. “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Sesuai dengan pernyataan pada UUD Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 maka diperlukan tindakan yang dilakukan untuk membantu siswa

dalam mengembangkan potensi pada dalam diri siswa melalui proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Untuk mengembangkan potensi diri tersebut pemerintah menuntut agar kegiatan pembelajaran disusun supaya dapat melatih keterampilan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan terencana. Pendidikan kala ini sudah memasuki masa abad ke-21 atau dikenal dengan masa pengetahuan (knowledge age), siswa dituntut untuk memiliki keterampilan belajar, terampil dalam menggunakan teknologi, berinovasi, serta memiliki soft skills. Sesuai dengan kebutuhan pendidikan di masa pengetahuan ini maka perangkat pembelajaran juga harus menyesuaikan kondisi saat ini seperti penggunaan bahan ajar yang semakin dikembangkan. Bahan pembelajaran harus bisa dikembangkan agar dapat mengajak siswa untuk memecahkan suatu permasalahan melalui penemuan solusi. Pemecahan masalah mengarah ke pertanyaan agar siswa berlatih untuk berpikir kritis dalam mencari jawaban kemudian dapat dicari pemecahan permasalahan dalam konteks pembelajaran menggunakan sumber daya informasi yang tersedia (Wijaya dkk, 2016).

Sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang menerapkan kurikulum 2013. Anak yang sudah berumur 7 tahun sudah mulai memasuki jenjang sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan persyaratan awal yang harus dimiliki oleh anak untuk bisa melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, pada jenjang ini akan dibentuk penanaman konsep atau dasar di sekolah. Jean Piaget pada teorinya menyebutkan bahwa anak yang berusia 7-12 tahun berada pada tahap perkembangan operasional konkret, pada tahap ini cara berfikir anak-anak masih belum matang, masih banyak keterbatasan yang dimiliki anak dalam menentukan sesuatu yang bersifat baik maupun buruk. Oleh karna itu, hal ini cukup riskan karena

menyangkut hal-hal dasar seperti kemampuan anak untuk memecahkan suatu permasalahan, kemampuan anak untuk mengingat, menganalisis dan berkreatifitas sehingga perlu dilatih dari siswa masih dalam pendidikan dasar (Desmita, 2015).

Kegiatan belajar mengajar adalah inti dari semua proses yang dilakukan di sekolah agar terjadi perubahan prilaku pada diri siswa. Kegiatan belajar yang baik memerlukan sarana pendukung agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal, untuk mencapai hasil akhir yang maksimal diperlukan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran. Setiap guru memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mentransfer materi kepada siswa, melihat adanya suatu keterbatasan pada kemampuan yang dimiliki oleh guru, maka penggunaan media saat mengajar sangat dibutuhkan. Pemilihan media yang tepat akan memberikan keefektifan saat guru menjelaskan materi dengan tidak mengurangi konsep dan makna dari materi yang akan diajarkan. Hal ini menjadi tantangan bagi setiap guru karena guru di tuntut untuk kreatif untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dapat memotivasi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran secara maksimal akan dapat memberikan kesan pembelajaran yang bermakna bagi siswa (Desmita, 2014).

Muatan materi Bahasa Indonesia sangat penting diberikan di sekolah dasar karena Bahasa Indonesia mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia sebagai-mana dinyatakan oleh (Akhadiah dkk. 1991: 1) adalah agar siswa ”memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar serta dapat menghayati bahasa dan sastra Indonesia sesuai dengan situasi dan tujuan berbahasa serta tingkat pengalaman siswa sekolah dasar”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Kadek Lilik Rindayanti, S.Pd pada hari senin 6 mei 2024 mengatakan bahwa dalam pembelajaran kosakata yang biasa diberikan kepada anak yaitu dengan permainan-permainan yang memang sudah disediakan dari sekolah. Pembelajarannya pun disesuaikan pada sentra hari itu. Namun, terkadang pembelajaran terpacu pada menulis pada majalah. Sehingga pemahaman anak pun masih kurang. Adapun beberapa siswa yang kurangnya pemahaman koskata, hasil wawancara dengan beliau terdapat 17 siswa yang kurang dari KKTP 75 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ,sehingga diperlukannya media yang menarik. Permainan – permainan atau media yang ada disekolah tersebut pun masih kurang memadai dalam pembelajaran kosakata anak. Media pembelajaran kosakata yang sesuai pun masih kurang menarik serta kurangnya inovasi yang baru.

Berdasarkan permasalahan di atas salah satu alternatif atau upaya untuk meningkatkan kosakata pada anak adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media yang menarik agar anak-anak semangat untuk belajar maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan modifikasi lagu anak sebagai media untuk meningkatkan kosakata. Penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi meningkatkan pembelajaran kosakata. Dalam multimedia pembelajaran dapat disajikan bentuk permainan, hyperlink,dan animasi. Disini penulis menggunakan modifikasi lagu anak-anak yang menarik untuk meningkatkan kosakata anak.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dan hasil observasi serta wawancara dengan guru didapatkan hasil bahwa masih kurangnya media pembelajaran yang efektif, maka perlu adanya suatu produk pengembangan salah satunya pengembangan media modifikasi lagu tema untuk membantu anak dalam proses

pembelajaran meningkatkan kosakata anak. Penelitian ini mengembangkan suatu media modifikasi lagu anak yang bertujuan untuk mempermudah anak menambah kosakata baru. Dimana anak dapat menyanyikan dan menyimak serta menemukan kosakata baru melalui media lagu tersebut. Lagu anak-anak memiliki daya tarik yang kuat karena melibatkan irama, melodi, dan lirik yang mudah diingat, yang mempermudah anak-anak dalam mengingat kata-kata baru. Selain itu, lagu juga dapat memperkenalkan berbagai konsep dan kosakata dalam konteks yang menyenangkan dan menarik. Namun, lagu anak-anak yang ada saat ini cenderung menggunakan kosakata yang terbatas dan mungkin tidak selalu sesuai dengan kebutuhan perkembangan bahasa anak-anak masa kini. Oleh karena itu, modifikasi lagu anak menjadi sebuah pendekatan yang dapat mengoptimalkan penggunaan kosakata baru. Dengan mengubah atau menambah lirik pada lagu anak, kita dapat memasukkan kosakata yang lebih variatif, sesuai dengan tahapan perkembangan bahasa anak, dan menyampaikan pesan yang lebih edukatif. Jika dilihat dari efektivitasnya media tersebut ini sangat efektif dalam meningkatkan kosakata anak, dan mengetahui makna dari kosakata tersebut. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu "Pengembangan Modifikasi Lagu Anak Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kosakata Baru Pada Siswa Kelas III SD Negeri 6 Panjer".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap kosakata baru karena keterbatasan dan

kurangnya latihan berulang pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Siswa masih kesulitan memahami makna dan arti penggunaan kata tersebut.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurang bervariasi, sehingga siswa cepat merasa bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, agar penelitian ini terarah maka penelitian ini dibatasi agar pengkajian masalahnya mencakupi masalah utama yang harus diselesaikan terkait dengan terdapat 17 dari 32 siswa yang hasil belajarnya kurang dari KKTP serta kurangnya variasi dalam penggunaan video modifikasi lagu anak-anak yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk memecahkan masalah tersebut dengan melakukan Pengembangan Modifikasi Lagu Anak Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kosakata Baru Pada Siswa Kelas III SD Negeri 6 Panjer.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media modifikasi lagu Anak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kosakata baru pada kelas III SD Negeri 6 Panjer?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media modifikasi lagu anak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kosakata baru pada kelas III SD Negeri 6 Panjer?

- 3) Bagaimanakah efektivitas media modifikasi lagu anak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kosakata baru pada kelas III SD Negeri 6 Panjer?

1.6 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media modifikasi lagu anak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata pada siswa kelas III SD Negeri 6 Panjer.
2. Untuk mengetahui kelayakan media modifikasi lagu anak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata pada siswa kelas III SD Negeri 6 Panjer.
3. Untuk mengetahui efektivitas media modifikasi lagu anak pada materi ayo bermain pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 6 Panjer?

1.7 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis, adapun manfaatnya yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam upaya meningkatkan pemahaman kosakata baru siswa pada proses belajar mengajar pada anak khususnya pada tema mengenal jenis dan manfaat permainan memberikan pengaruh yang positif pada ilmu pendidikan dan peningkatan kualitas

pembelajaran pada siswa kelas III SD Negeri 6 Panjer.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Anak

Penelitian ini dapat menjadi suatu sarana dalam media pembelajaran yang memberikan proses belajar menjadi lebih menarik serta anak dapat termotivasi.

2) Bagi Guru

Penggunaan media modifikasi lagu anak dapat menjadi salah alternative yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam penyampaian materi pada anak.

3) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan yang positif untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran bagi anak melalui media pembelajaran media modifikasi lagu anak.

4) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber refensi dan sumber informasi untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengembangan media modifikasi lagu anak.

1.8 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah media modifikasi lagu anak yaitu sebagai berikut.

1. Produk media berupa media-media modifikasi lagu anak.
2. Media pembelajaran ini merupakan sebuah bahan ajar yang dikemas untuk membantu guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia .
3. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk lagu anak yang sudah

dimodifikasi.

4. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui *computer* maupun *smartphone* dari masing-masing anak pada saat pembelajaran

1.9 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menguasai berbagai macam kosakata. Pembelajaran pada siswa ini ingin mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga guru harus mampu memfasilitasi anak didiknya dengan berbagai sarana, prasana dan media pembelajaran yang dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak. Pentingnya pengembangan modifikasi lagu ini membuat anak menjadi lebih aktif untuk menambah pemahaman mengenai berbagai kosakata. Diharapkan anak bisa mengikuti proses pembelajaran dengan maksimal sehingga anak dapat memahami materi yang disajikan.

1.10 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.10.1 Asumsi Pengembangan

Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi yang meyakinkan untuk mengembangkan suatu produk yaitu:

- 1) Penggunaan media pembelajaran lagu anak ini praktis untuk digunakan karna tidak menggunakan kuota ataupun mendownload aplikasi.
- 2) Media pembelajaran modifikasi lagu anak ini membantu guru dan siswa terbiasa menggunakan androit atau teknologi lainnya dalam pembelajaran.

1.10.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan Pengembangan Modifikasi Lagu Anak Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kosakata Baru Pada Siswa Kelas III SD Negeri 6 Panjer yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama guru wali kelas III , serta analisis kebutuhan dan karakter siswa kelas III di SD Negeri 6 Panjer. Hal ini menyebabkan produk pengembangan modifikasi lagu anak ini memiliki keterbatasan dan hanya dipergunakan untuk siswa kelas III SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di SD Negeri 6 Panjer.
- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan sebuah produk yang berupa modifikasi lagu anak yang hanya dapat digunakan oleh siswa kelas III di SD Negeri 6 Panjer melalui media digital atau dengan bantuan media elektronik.
- 3) Penelitian pengembangan ini digunakan model ADDIE yang menyertakan 5 tahapan, yaitu : 1) *analyze* (analisis), 2) *design* (desain), 3) *development* (pengembangan) 4) *implementation* (implementasi) dan 5) *evalution* (evaluasi).

1.11 Definisi Istilah

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

- 5) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk berupa materi, media, alat

atau strategi pembelajaran, yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas atau laboratorium.

- 6) Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik bagi pengguna, serta dapat digunakan melalui handphone, laptop atau komputer.
- 7) Model ADDIE adalah model yang digunakan untuk merancang modifikasi lagu tema, dalam model ini melibatkan 5 langkah, meliputi: 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *development*, 4)*implementation* dan 5) *evalution*.

