

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam mengembangkan potensi manusia, baik dari aspek intelektual, moral, maupun sosial. Sebagaimana pengertian pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yang berbunyi: 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. Hal itu memperkuat pandangan bahwa pendidikan di tingkat sekolah dasar menjadi fondasi bagi perkembangan siswa selanjutnya, baik dalam konteks akademik maupun sosial.

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan tidak sekadar tentang penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan semata. Lebih dari itu, pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia yang utuh dan berbudaya, yaitu manusia yang memiliki akal, hati, dan rasa kemanusiaan yang tinggi. Pendidikan di mata Ki Hajar Dewantara adalah proses pembentukan karakter yang menjadikan seseorang mampu hidup bermakna bagi dirinya sendiri, masyarakat, dan negaranya. Metode

pendidikan adalah upaya menanamkan suatu disiplin, tetapi bukan otoritas. Yang terpenting adalah mengontrol anak melalui kekuatan eksternal. Dewey berpendapat bahwa tidak ada sesuatu tindakan yang baik dan benar secara obyektif. Susunannya melibatkan kemauan manusia.

Salah satu jenjang pendidikan formal yang akan ditempuh oleh setiap individu yang mengeyam pendidikan adalah pendidikan dasar, atau pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Pada jenjang SD, kita mulai diajarkan berbagai keterampilan mendasar yang lebih mendalam dari masa Taman Kanak-kanak (TK). Menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan formal terdiri atas tiga jenjang, yaitu: Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, serta Pendidikan tinggi (Rokania, 2020). Pendidikan dijenjang SD dimulai sebelum siswa memasuki jenjang Pendidikan Menengah, dan dienyam selama enam tahun. Pada jenjang SD, kita sudah mulai diajarkan berbagai materi atau ilmu pengetahuan, salah satunya adalah Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di jenjang SD, menjadi pondasi awal dan memiliki peran utama dalam mulai mengembangkan kemampuan berbahasa maupun komunikasi siswa. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Nasional. Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, berbicara, membaca, serta menulis dan telah menjadi salah satu dari materi Pelajaran wajib satuan pendidikan di Indonesia, baik itu dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi (Ami, 2021). Agar pembelajaran lebih optimal, dan memudahkan siswa dalam belajar, serta proses pembelajaran menjadi efektif, inovatif, dan tidak monoton, maka diperlukan media pembelajaran untuk membantu

hal tersebut.

Media pembelajaran merupakan alat yang berperan dalam kegiatan pembelajaran, untuk membantu distribusi materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dengan lebih jelas dan efektif. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi untuk membantu memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui berjalannya proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, media tidak hanya berbasis konkret atau konvensional, kini media bisa dikemas dengan teknologi atau berbasis digital. Contohnya video, *podcast*, komik digital, *games*, bahkan media interaktif. Salah satu platform media interaktif yang mudah digunakan dalam pembelajaran adalah platform *Educaplay*.

Educaplay merupakan platform online berbasis website yang menyediakan beragam pilihan dalam membuat media multimedia interaktif maupun game interaktif, yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Media ini dapat membantu guru dalam menyusun bahan ajar yang interaktif dan kreatif sesuai dengan minat siswa. *Educaplay* merupakan platform yang menyediakan media pembelajaran interaktif serta menarik melalui beragam fitur yang disediakan seperti *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quis*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game*, dan sebagainya (Batitusta & Hardinata, 2024). Agar lebih menarik dan dapat mengenalkan siswa tentang keberagaman sastra Indonesia, media ini dapat dikaitkan dengan cerita rakyat Bali.

Cerita rakyat Bali merupakan kekayaan budaya Indonesia yang berasal dari pulau Dewata, kekayaan budaya ini merupakan hal yang turun-temurun diwariskan

dari nenek moyang hingga ke generasi saat ini. Cerita rakyat Bali tidak hanya digunakan sebagai hiburan saja, melainkan juga sebagai pedoman hidup karena sarat akan pesan dan makna. Seperti nilai moral, nilai agama, etika, kepercayaan, dan sebagainya. Selain hal tersebut, cerita rakyat Bali juga berkaitan dengan asal-usul terbentuknya keindahan alam yang ada di pulau dewata, seperti danau, gunung, selat, dan sebagainya. Tidak hanya sebagai sarana untuk mengefektifkan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga dapat menstimulus berbagai kemampuan siswa, salah satunya adalah kemampuan berpikir kreatif.

Berpikir kreatif merupakan kunci dalam menghasilkan ide-ide baru, maupun mengembangkan sebuah ide. Berpikir kreatif merupakan salah satu hal yang penting dimiliki bagi siswa, karena merupakan bekal untuk menghadapi era persaingan global. Berpikir kreatif mengacu pada keterampilan yang dapat mengidentifikasi, menganalisis, maupun memecahkan masalah secara kreatif dan logis (Manurung, dkk. 2023). Siswa dengan kemampuan berpikir kreatif yang tinggi, umumnya memiliki rasa ingin tahu yang besar, kaya akan imajinasi, dan memiliki beragam cara dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Siswa yang memiliki kemampuan ini akan cenderung lebih baik dari segi pola pikir dan daya tangkap, sehingga mampu menemukan ide-ide dan menyelesaikan masalah (Ishlahul'Adiilah, dkk. 2023). Agar kemampuan berpikir kreatif siswa dapat dimunculkan, maka guru perlu menyusun strategi pembelajaran dengan baik, salah satunya adalah menyiapkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 30 Januari 2025 di kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Abang, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah.

Guru berperan sebagai sumber utama informasi, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Model pembelajaran semacam ini cenderung membuat suasana belajar menjadi monoton, sehingga siswa cepat merasa bosan, kurang fokus, dan tidak menunjukkan partisipasi aktif selama pembelajaran berlangsung. Akibatnya, interaksi dua arah antara guru dan siswa menjadi sangat terbatas. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi ajar secara mendalam karena minimnya kesempatan untuk berpendapat, bertanya, atau bereksplorasi dalam proses belajar.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku ajar konvensional dan jarang melibatkan penggunaan media interaktif, visual, ataupun teknologi yang menarik perhatian siswa. Padahal, siswa kelas III SD berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget, di mana mereka belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas yang menarik. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan proses belajar menjadi kurang bermakna dan tidak mampu menstimulasi potensi berpikir kreatif maupun minat belajar siswa.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas III juga memperkuat temuan tersebut. Guru menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari kesulitan siswa dalam menghasilkan dan mengembangkan ide-ide baru, menghubungkan konsep antar topik, serta kurangnya rasa percaya diri dalam mengemukakan pendapat atau menulis gagasan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena mata pelajaran ini tidak hanya menekankan pada kemampuan memahami teks, tetapi juga menuntut

siswa untuk mengolah, mengekspresikan, dan menciptakan gagasan secara orisinal.

Kondisi tersebut turut tercermin dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Berdasarkan data nilai rapor, rata-rata hasil belajar siswa di beberapa sekolah dalam Gugus VI Kecamatan Abang masih tergolong rendah. Nilai rata-rata siswa di SD Negeri 1 Nawakerti sebesar 72,21; SD Negeri 2 Nawakerti sebesar 64,66; SD Negeri 1 Pidpid sebesar 67,44; SD Negeri 2 Pidpid sebesar 65,66; SD Negeri 3 Pidpid sebesar 70,02; SD Negeri 1 Kesimpar sebesar 75; dan SD Negeri 2 Kesimpar sebesar 73,02. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar nilai rata-rata siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang umumnya ditetapkan pada kisaran 75–78 untuk jenjang sekolah dasar.

Rendahnya hasil belajar tersebut dapat diindikasikan sebagai akibat dari kurangnya variasi strategi dan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa secara kognitif dan afektif. Pembelajaran Bahasa Indonesia seharusnya dikembangkan secara menarik, interaktif, dan kontekstual, agar siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga terdorong untuk berpikir kreatif, mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman nyata, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam berkomunikasi.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan tersebut. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media semacam ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta menstimulasi kemampuan berpikir kreatif mereka dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga masih jarang digunakan, sebagian besar proses pembelajaran masih bergantung dengan penjelasan guru dan media hanya berupa buku pelajaran. Tentunya hal tersebut juga menjadi penyebab kurangnya hubungan timbal balik antara guru dan siswa, serta tidak maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Siswa juga cenderung mudah bosan dan sulit memahami materi dengan perlakuan demikian, tidak jarang konsentrasi siswa berfokus pada hal lain dari pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain proses pembelajaran, siswa di era saat ini juga kurang mengenal kebudayaan di daerahnya sendiri, salah satunya adalah karya sastra cerita rakyat Bali. Maka dengan demikian, perlu diberikan stimulus (rangsangan) agar dapat mengoptimalkan perkembangan siswa (Antara, 2019). Dapat dilakukan dengan pengembangan media multimedia interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan penjelasan mengenai latar belakang masalah, bisa terdefiniskan beberapa masalah yang ditemukan, antara lain:

1. Perkembangan kemampuan berpikir kreatif siswa belum optimal.
2. Pemanfaatan media pembelajaran masih kurang optimal.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang efektif.
4. Kurang optimalnya hubungan timbal balik antara guru maupun siswa.
5. Pengembangan media interaktif berbasis *Educaplay* masih jarang digunakan.
6. Belum ditemukannya media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis

Educaplay yang dipadukan dengan cerita rakyat Bali.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi permasalahan di atas, maka dapat ditentukan batasan masalah yang akan menjadi fokus utama pada kajian ini. Kajian ini memfokuskan pengembangan multimedia interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali. Kegiatan pengembangan media multimedia interaktif ini bertujuan untuk dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran dan juga sebagai sarana pada kegiatan pembelajaran inovatif untuk membantu siswa dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis, ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi macam-macam kalimat kelas III SD.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan penjelasan pada latar belakang permasalahan, maka dapat jabarkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali pada materi macam-macam kalimat pada siswa kelas III SD?
2. Bagaimana validitas media interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali pada materi macam-macam kalimat pada siswa kelas III SD?
3. Bagaimana kepraktisan media interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali pada materi macam-macam kalimat pada siswa kelas III SD?
4. Apakah terdapat efektivitas media interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali pada materi macam-macam kalimat pada siswa kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Abang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, adapula tujuan penelitian ini yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun media interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali pada materi macam-macam kalimat pada siswa kelas III SD.
2. Untuk menganalisis validitas isi media interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali pada materi macam-macam kalimat pada siswa kelas III SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali pada materi macam-macam kalimat pada siswa kelas III SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas media interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali pada materi macam-macam kalimat pada siswa kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Abang.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Pengembangan media interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali pada materi macam-macam kalimat untuk menstimulasi kemampuan berpikir kreatif pada siswa kelas III SD Negeri Gugus VI Kecamatan Abang, dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut merupakan manfaat praktis dan teoritis dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif di jenjang Sekolah Dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat memberikan pengaruh

positif terhadap pembelajaran, dan dapat dijadikan acuan untuk menstimulus kemampuan berpikir kreatif serta ikut berpartisipasi dalam pemikiran ilmu pengetahuan serta pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu untuk membantu proses pembelajaran dan dapat menstimulus kemampuan berpikir kreatif siswa kelas III pada materi Macam-macam Kalimat melalui media multimedia interaktif *Educaplay*. Melalui keterkaitan dengan cerita rakyat Bali, diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang baru, merangsang semangat belajar, dan membuat siswa lebih mengenal budaya yang ada di daerahnya sendiri.

b) Bagi Guru

Penelitian pengembangan dapat digunakan sebagai referensi untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan belajar Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar. Kemudian dari adanya media ini, guru mampu mengembangkan media lain yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi.

c) Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar oleh Kepala Sekolah untuk memberikan kebijakan dalam menuntun para guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi yang sesuai dengan materi pembelajaran, gaya belajar, dan karakteristik siswa.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau pedoman bagi penelitian yang sejenis, dan referensi dalam merancang media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan kreatif.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari perancangan dan produksi multimedia interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali yakni:

1. Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini adalah berupa multimedia interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali pada materi macam-macam kalimat kelas III SD.
2. Media ini dilengkapi dengan materi pembelajaran dari animasi yang juga dilengkapi dengan games dan audio untuk dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran.
3. Resolusi yang digunakan pada multimedia interaktif *Educaplay* ini adalah 1920x1080
4. Multimedia interaktif *Educaplay* ini dikembangkan dengan berbantuan dengan *Educaplay*. Aplikasi atau website *Educaplay* dipilih karena mudah untuk digunakan dan dapat diisi dengan berbagai konten seperti gambar, teks, maupun audio.
5. Materi yang termuat dalam multimedia interaktif *Educaplay* adalah muatan Bahasa Indonesia materi Macam-macam Kalimat kelas III SD berbasis cerita rakyat Bali
6. Multimedia interaktif *Educaplay* ini dapat diakses melalui perangkat laptop atau PC dengan jaringan internet.

7. Untuk dapat menjalankan multimedia interaktif *Educaplay*, pengguna memerlukan aplikasi *browser* untuk menjalankannya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan di lapangan, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas III SD Gugus VI Kecamatan Abang. Dari hasil observasi tersebut ditemukan berbagai permasalahan yang mendorong pentingnya pengembangan media ini yaitu diakibatkan oleh kurangnya variasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung, serta kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa.

Melalui dorongan dari berbagai permasalahan diatas, pengembangan suatu media sangat penting dilakukan. Permasalahan yang ditemukan menunjukkan media yang cocok dikembangkan adalah Multimedia Interaktif *Educaplay* berbasis Cerita Rakyat Bali. Media ini penting dikembangkan karena mampu menjadi penunjang pembelajaran yang bersifat interaktif karena dapat dioperasikan langsung oleh siswa dalam menggali materi. Selain itu media ini dapat melatih kemampuan berpikir kreatif siswa. Pengembangan ini menggunakan bantuan aplikasi atau website *Educaplay* yang cukup praktis jika digunakan oleh guru nantinya dalam membuat media dan memiliki fitur yang bervariasi sehingga mampu menciptakan media yang menarik.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Multimedia Interaktif *Educaplay* berbasis Cerita Rakyat Bali, didasari oleh asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas III sudah memiliki keterampilan membaca dan menulis.

2. SD Negeri Gugus VI Kecamatan Abang memiliki perangkat elektronik untuk mendukung pembelajaran digital.
3. Guru di SD Negeri Gugus VI Kecamatan Abang telah mahir dalam mengoperasikan perangkat elektronik seperti laptop maupun proyektor.

Keterbatasan dalam pengembangan Multimedia interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali, adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan Multimedia Interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali ini terbatas hanya pada muatan Bahasa Indonesia, pada materi Macam-macam kalimat
2. Media Multimedia Interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali memiliki keterbatasan penggunaan yakni harus menggunakan perangkat elektronik untuk dapat mengoperasikannya
3. Media Multimedia Interaktif *Educaplay* berbasis cerita rakyat Bali hanya dapat digunakan pada jenjang Sekolah Dasar, karena dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa di Sekolah Dasar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa kata kunci pada penelitian ini, maka diperlukan definisi sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan media maupun produk. Tujuan jenis penelitian pengembangan adalah untuk mengembangkan produk yang sudah jadi sebelumnya maupun mengembangkan suatu produk yang baru untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan
2. Media pembelajaran merupakan alata tau prantaran yang digunakan

untuk mendistribusikan materi atau informasi dari guru kepada siswa, dengan lebih efektif dan efisien

3. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari beragam jenis media, baik itu teks, gambar, suara, video, maupun animasi.
4. Bahasa Indonesia merupakan salah satu dari berbagai banyak mata pelajaran yang diajarkan, baik itu dari jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi.
5. Cerita rakyat Bali adalah karya sastra yang menjadi kekayaan budaya Masyarakat Bali yang diwariskan secara turun-temurun.
6. Model ADDIE, model ADDIE merupakan model pengembangan produk yang sederhana akan tetapi memiliki 5 tahapan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).
7. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, maupun mengembangkan ide, dan kemampuan imajinasi yang tinggi.

