

BAB I

PENDAHULUAN

Berikut ini adalah beberapa topik terpenting yang akan dibahas dalam studi ini: latar belakang masalah, identifikasi, keterbatasan, perumusan, tujuan pengembangan, manfaat temuan penelitian, produk spesifik yang diharapkan, signifikansi pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Bidang pendidikan telah berkembang sangat pesat di era modern, baik dalam hal kurikulum maupun pengalaman pengajaran dan pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang berkualitas tentunya didukung oleh kinerja guru serta fasilitas penunjang pembelajaran yang relevan. Dalam situasi ini, guru harus menyediakan bahan-bahan pendidikan sesuai dari materi dan kondisi kelas dan memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung pembelajaran. Fasilitas yang lengkap dan relevan mempermudah membantu anak-anak untuk mengikuti proses pendidikan dan meningkatkan kemauan mereka untuk belajar. Salah satu komponen kunci pembelajaran yang efektif adalah kerja sama antara pendidik, siswa, dan orang tua (Panjaitan & Hafizzah, 2025). Pada era digital sekarang ini, bahan ajar yang tepat sangat diperlukan bagi siswa sekolah dasar untuk belajar dengan jalannya perkembangan teknologi yang canggih agar suasana belajar anak lebih menyenangkan dan tidak monoton (Puspita Sari, 2024). Pendidikan Sekolah Dasar

masa kini sangat membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk menjawab tantangan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajar siswa semakin dinamis. Guru menggunakan pembelajaran inovatif sebagai metode pengajaran untuk membantu siswa memahami materi. (Novela dkk., 2024). Media pembelajaran inovatif, terutama yang berbasis digital, mampu membuat ruang kelas lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas siswa kelas dua di SDN 4 Suwug, siswa kelas dua kesulitan memahami terminologi yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Wali kelas menjelaskan hal ini terjadi karena sulitnya materi kosakata menyebabkan siswa kurang cepat dalam mencerna kegiatan belajar yang diberikan. Dalam proses pembelajaran, para guru terus menggunakan media, seperti soal latihan dan buku teks, dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Berdasarkan dengan karakteristik siswa di kelas rendah khususnya di kelas II yang mana siswa cenderung memiliki sikap ekspresif dalam menerima hal-hal baru, namun minimnya ketersedian sebagaimana terlihat dari tingginya persentase siswa yang terlibat dalam aktivitas yang tidak berkaitan dengan topik yang dibahas, penggunaan media pendidikan oleh guru dalam kegiatan pengajaran dan pembelajaran menyebabkan siswa mudah bosan, seperti bercanda dan melakukan hal diluar pembelajaran lainnya sehingga tidak fokus dan konsentrasi dalam belajar. Proses pembelajaran yang cenderung *teacher centered* juga memungkinkan menurunnya kualitas pembelajaran. Dari fakta tersebut, berdasarkan wawancara bersama wali kelas II SDN 4 Suwug, didapati bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia tergolong rendah.

Hal ini juga menyebabkan guru membutuhkan lebih banyak waktu untuk membahas sumber belajar spesifik tentang kosakata yang berkaitan dengan bahasa Indonesia.

Siswa dapat meningkatkan kemampuan berbicara, menulis, dan membaca mereka dengan mengikuti kursus bahasa Indonesia (Trisiantari & Sumantri, 2016). Komponen keterampilan atau kecerdasan tersebut termasuk ke dalam kecerdasan linguistik. Penggunaan media dan metode yang berbeda secara signifikan mempengaruhi efektivitas belajar bahasa Indonesia. Media pembelajaran seperti video, audio, gambar, dan teknologi digital membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami untuk mempercepat pemahaman siswa dan meningkatkan daya ingat terhadap materi pelajaran (Solissa, 2024). Oleh karena itu, penggunaan media pendidikan sangat penting, khususnya dalam kursus bahasa Indonesia.

Hasil belajar yang diperoleh rata-rata berada kurang dari Kriteria Penyelesaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) minimal yang ditetapkan. Hal ini disampaikan oleh wali kelas II SDN 4 Suwug, yang dimana sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang rendah terkait dengan materi kosakata pada Bahasa Indonesia. Materi kosakata dalam tujuan dari belajar bahasa Indonesia kelas dua di sekolah dasar biasanya adalah untuk meningkatkan kosakata siswa dan meningkatkan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara mereka. Dalam hal ini, bagi siswa kelas rendah materi kosakata penting untuk dipahami karena akan berdampak bagi kemampuan linguistik siswa. Kosakata juga penting bagi perkembangan kemampuan berbahasa anak ataupun siswa. Kemampuan atau keterampilan berbahasa anak sering dikaitkan dengan kualitas kosakata yang dimiliki. Semakin

kemampuan seorang anak untuk berbicara dalam berbagai bahasa meningkat seiring dengan bertambahnya kosakata mereka (Nurrahmayani & Nurhayati, 2025).

Menurut penelitian tambahan, kualitas pembelajaran dapat terpengaruh oleh kurangnya bahan ajar untuk melengkapi pengajaran di kelas. Selain sebagai alat pengajaran dan pembelajaran, dan media pendidikan kepada mereka (Yuliono dalam Wulandari & Hendriana, 2021). Hasil akhirnya cenderung sangat baik jika media pembelajaran sebagai alat pengajaran untuk membantu guru menjelaskan konsep dan mengembangkan pembelajaran kreatif.

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu dari sekian banyak jenis sumber daya pengajaran yang tersedia untuk digunakan di kelas. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, media pendidikan harus diperbarui untuk mencerminkan kemajuan terkini, yakni era digital. Media interaktif merupakan suatu media yang berbasis digital dengan mengadaptasi kemampuan teknologi yang ada. Murid sekolah dasar dapat didorong untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka dengan materi pembelajaran interaktif (Adirinarso, 2023).

Sangat diperlukan penggunaan media pembelajaran karena banyak materi yang tidak dapat diperlihatkan secara nyata, di antara media yang dapat dibuat saat ini yaitu media digital (Ayudianti dkk., 2023). Karakteristik siswa di kelas rendah cenderung seperti pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan memiliki gaya belajar visual, menunjukkan bahwa anak usia dini dan kelas rendah SD lebih responsif terhadap pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual dan visual. Hal ini juga disampaikan oleh wali kelas II, bahwasannya siswa cenderung responsif ketika guru menyajikan media pembelajaran sederhana berupa gambar. Pemahaman siswa terhadap suatu topik meningkat dan tingkat

partisipasi aktif mereka bertambah ketika pembelajaran dikaitkan dengan situasi dunia nyata.

Pembelajaran kontekstual dalam konteks ini mengacu pada pembelajaran yang menghubungkan antara isi dan keadaan aktual. Menurut Aprelia dkk. (2019), Salah satu ide pembelajaran yang mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menghubungkan informasi yang diajarkan dengan pengalaman dunia nyata siswa adalah pendekatan kontekstual, yang sering dikenal sebagai Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/CTL). Selain itu, metode ini membantu siswa untuk menghubungkan apa yang sudah mereka ketahui dengan aplikasi di dunia nyata. Menurut Yusuf dkk. (2023), satu hal yang perlu diakui ketika menerapkan model pembelajaran ini adalah bahwa pembelajaran kontekstual sangat menekankan pada proses partisipasi siswa dalam penemuan materi, yang berarti bahwa proses pembelajaran berfokus pada pengalaman langsung.

Siswa dapat menyerap informasi berdasarkan pengalaman pribadi mereka ketika pembelajaran berorientasi pada pengalaman. Karena siswa sekolah dasar masih dalam masa pembentukan, metode ini sangat relevan di sana perkembangan kognitif yang membutuhkan pengalaman konkret untuk memahami konsep abstrak (Yolanda dkk., 2024). Dengan menerapkan pembelajaran kontekstual, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif (Budiman, 2022). Dari pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran kontekstual hal ini dapat digunakan dalam proses pendidikan, khususnya di kelas-kelas bawah sekolah dasar.

Membuat materi pembelajaran interaktif berdasarkan pembelajaran kontekstual adalah salah satu pendekatan untuk menyelesaikan masalah yang dijelaskan di atas.

Kurangnya pemahaman siswa kelas II SDN 4 Suwug terhadap materi kosakata pada mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat diatasi dengan adanya pengembangan inovasi media pembelajaran berupa media interaktif, yang mana disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah khususnya kelas II SD yang cenderung lebih menyukai pembelajaran kontekstual. Sehingga, perlu dikembangkan suatu pembaruan inovasi media pembelajaran interaktif berbasis pembelajaran kontekstual. Beberapa penelitian mengatakan bahwa Penggunaan media interaktif dapat memaksimalkan pembelajaran karena mampu menyajikan beragam informasi komprehensif dalam format multimedia untuk menampilkan informasi yang sulit diperoleh dari sumber pembelajaran konvensional atau yang tidak dapat dilihat secara langsung (Kristanti & Sujana, 2022).

Pada penelitian ini, akan dikembangkan berupa multimedia interaktif yang berbasis pembelajaran kontekstual. Penggabungan berbagai media, termasuk teks, animasi, musik, foto, dan video, dengan tujuan menyampaikan informasi dikenal sebagai multimedia interaktif (Patricia & Zamzam, 2020). Multimedia interaktif yang menggunakan pendekatan kontekstual dalam pendidikan dapat dimanfaatkan mengarahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran dengan menghubungkannya pada kehidupan sehari-hari yang didukung dengan pengamatan audiovisual multimedia (Andrianingrum dan Suparman, 2019 dalam Geni dkk., 2020). Selain itu, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kontekstual, siswa tidak akan terbatas pada hafalan saja tetapi akan mampu mengembangkan keterampilan mereka pada tingkat yang lebih tinggi, termasuk menerapkan pengetahuan, menganalisis, menciptakan, dan kompetensi lain dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti yang dipersyaratkan oleh kurikulum (Kristanti & Sujana, 2022).

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang masalah berdasarkan temuan dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan, serta jawaban yang telah ditemukan, maka dikembangkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Tentang Kosakata Kelas II”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, ditemukan beberapa masalah berikut.

- 1) Fokus dan konsentrasi siswa yang memiliki kekurangan sepanjang proses pendidikan.
- 2) Dalam kursus bahasa Indonesia kelas II, penggunaan media pendidikan masih jarang dilakukan.
- 3) Pembelajaran berlangsung monoton dan cenderung teacher centered.
- 4) Pembuatan materi pembelajaran digital belum diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di kelas sebagai adaptasi teknologi.
- 5) Pemanfaatan sumber daya TI sekolah yang kurang optimal.
- 6) Tingkat kemampuan berbahasa Indonesia yang rendah di kelas II SDN 4 Suwug.
- 7) Kurangnya kecermatan siswa dalam memahami materi kosakata pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas II SDN 4 Suwug.
- 8) Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) mencapai rata-rata yang cukup rendah dari minimal yang telah ditentukan.

1.3 Pembatasan Masalah

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Konteks untuk Hasil Belajar Bahasa Indonesia Mengenai Kosakata untuk Kelas II SDN 4 Suwug merupakan satu-satunya keterbatasan masalah berdasarkan identifikasi masalah dalam proyek ini. Efektivitas, kegunaan, dan validitas produk yang dikembangkan akan dievaluasi. Selain itu, para ahli di bidang media pembelajaran dan bahan pembelajaran akan menguji validitas produk tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah perumusan masalah yang ditetapkan berdasarkan temuan dari identifikasi latar belakang masalah dan keterbatasan masalah.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia tentang kosakata di kelas II SDN 4 Suwug?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia tentang kosakata di kelas II SDN 4 Suwug?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia tentang kosakata di kelas II SDN 4 Suwug?
- 4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual terhadap hasil belajar bahasa Indonesia tentang kosakata di kelas II SDN 4 Suwug?

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari penelitian ini, yang didasarkan pada perumusan masalah yang telah diidentifikasi.

- 1) Untuk membuat rancang bangun pembelajaran interaktif dan berorientasi kontekstual untuk kelas II SDN 4 Suwug dengan mengacu pada tujuan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya kosakata.
- 2) Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berorientasi kontekstual terhadap hasil belajar kosakata Bahasa Indonesia di kelas II SDN 4 Suwug.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif yang berorientasi kontekstual bagi pencapaian tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dengan fokus pada kosakata di kelas II SDN 4 Suwug.
- 4) Untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran interaktif berbasis konteks terhadap hasil pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia di kelas II SDN 4 Suwug.



1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah keuntungan yang dapat diperoleh siswa kelas II di SD Negeri 4 Suwug dari temuan penelitian tentang pembuatan media interaktif berbasis kontekstual pada hasil pembelajaran materi kosakata Bahasa Indonesia.

1.6.1. Manfaat Teoretis

Secara teori, peneliti mengantisipasi bahwa studi ini akan menawarkan titik awal yang bermanfaat untuk menciptakan materi pembelajaran interaktif berbasis konteks yang dapat digunakan sebagai panduan oleh

peneliti di masa mendatang. Selain itu, peneliti berpendapat bahwa dengan menggunakan materi pembelajaran interaktif, siswa akan lebih termotivasi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

1.6.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Ketersediaan bahan ajar interaktif berbasis konteks untuk pembelajaran kosakata di kelas II SDN 4 Suwug dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam konten bahasa Indonesia kelas II dengan menyajikan bahan ajar interaktif dalam bentuk multimedia interaktif berbasis konteks.

b) Bagi Guru

Diharapkan bahwa hasil penelitian, berupa materi pembelajaran interaktif berbasis kontekstual, akan membantu guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran di kelas, khususnya di kelas II, dalam hal kegunaan dan kemudahan penggunaan produk tersebut.

c) Bagi Kepala Sekolah

dapat berkontribusi dalam meningkatkan standar pendidikan dengan menawarkan materi pembelajaran inovatif, seperti materi pembelajaran interaktif dan berbasis konteks.

d) Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Temuan studi ini dapat berfungsi sebagai panduan, inspirasi, dan pemahaman yang lebih mendalam bagi akademisi di masa mendatang yang menciptakan materi pendidikan yang selaras dengan minat konsumen media.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Hasil akhir dari penelitian ini berupa multimedia interaktif berbasis konteks untuk konten kosakata Bahasa Indonesia bagi siswa kelas dua SD. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, diharapkan pengembangan produk ini dapat membantu guru dalam menyediakan konten, khususnya informasi Bahasa Indonesia bagi siswa kelas dua SD. Berikut adalah spesifikasi produk tersebut.

- 1) Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berupa multimedia interaktif berbasis kontekstual pada materi kosakata bahasa Indonesia kelas II SD.
- 2) Media pembelajaran interaktif berupa multimedia interaktif berbasis kontekstual dirancang dengan memadukan unsur teks, gambar, audio, dan video sesuai dengan materi kosakata bahasa Indonesia serta berbasis kontekstual baik pembelajaran maupun unsur materi pada media sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 3) Media pembelajaran interaktif berupa multimedia interaktif berbasis kontekstual ini dikembangkan menggunakan software Articulate Storyline 3, Canva, dan Capcut.

Tampilan dari multimedia interaktif akan terdapat tombol navigasi aktif yang dapat dioperasikan, berupa tampilan menu yang berisikan materi, video pembelajaran, evaluasi, game edukasi serta profil pengembang.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Hasil analisis kebutuhan siswa maka dapat ditentukan bagaimana perancangan produk yang tepat untuk digunakan. Untuk kosakata bahasa Indonesia, pembuatan materi pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks sangat penting untuk menghadirkan inovasi pendidikan baru, khususnya bagi anak-anak kelas dua sekolah dasar. Selain itu, pembuatan multimedia interaktif berbasis konteks untuk kosakata bahasa Indonesia sebagai materi pembelajaran interaktif dapat menginspirasi dan membantu guru menciptakan rencana pembelajaran yang kreatif dan berbeda. Lebih lanjut, dengan menawarkan kesempatan pendidikan baru kepada siswa, materi pembelajaran ini dapat meningkatkan antusiasme dan prestasi akademik mereka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut ini adalah asumsi dan kendala dalam pembuatan materi pembelajaran multimedia interaktif berbasis kontekstual tentang kosakata Bahasa Indonesia untuk siswa kelas dua sekolah dasar.

1.9.1. Asumsi Pengembangan

Asumsi-asumsi berikut memandu pengembangan materi pembelajaran multimedia interaktif yang berorientasi kontekstual tentang kosakata bahasa Indonesia untuk siswa kelas dua sekolah dasar: beberapa masalah telah ditemukan.

- 1) Penggunaan media pembelajaran interaktif hal ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pengajaran di kelas dengan menyediakan

multimedia interaktif berbasis konteks khususnya pada materi kosakata bahasa Indonesia kelas II SD.

- 2) Multimedia interaktif berbasis konteks, yang merupakan jenis media pembelajaran interaktif, dapat menghasilkan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sukses karena dikemas secara digital dan mencakup berbagai sumber belajar, termasuk video pembelajaran, materi, dan penilaian.
- 3) Multimedia interaktif berbasis konteks, yang merupakan jenis media siswa dapat memperoleh pengalaman baru melalui pembelajaran interaktif, yang juga dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan.

1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Asumsi keterbatasan pembuatan sumber belajar multimedia interaktif yang berorientasi kontekstual tentang Bahasa Indonesia untuk siswa kelas dua sekolah dasar, khususnya.

- 1) Pengembangan multimedia interaktif berbasis konteks untuk siswa kelas dua sekolah dasar merupakan tujuan utama proyek ini, yang juga bertujuan untuk memfasilitasi para pengajar dalam menciptakan pembelajaran yang tidak monoton.
- 2) Pembuatan materi pembelajaran multimedia interaktif dibatasi pada bahasa Indonesia untuk siswa kelas dua sekolah dasar.
- 3) Pembuatan multimedia interaktif berbasis konteks sebagai bahan pembelajaran interaktif memerlukan infrastruktur yang memadai untuk menyediakan akses ke media yang ditawarkan.

1.10 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini tercantum di bawah ini, untuk mencegah kesalahpahaman mengenai.

- 1) Penelitian pengembangan diartikan sebagai suatu pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi suatu produk atau model tertentu untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari produk yang dikembangkan.
- 2) Media interaktif yakni alat yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media itu sendiri, dalam suatu pembelajaran media interaktif adalah media yang dapat menimbulkan timbal balik antara media dengan siswa sebagai pengguna.
- 3) Untuk memungkinkan pengguna khususnya siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, multimedia interaktif menggabungkan berbagai elemen media, termasuk teks, grafik, audio, video, dan animasi, dengan fitur interaktif.
- 4) Strategi pengajaran yang dikenal sebagai pembelajaran kontekstual menghubungkan isi mata kuliah dengan keadaan nyata yang dihadapi siswa setiap hari. Melalui pendekatan ini siswa didorong untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung, pemecahan masalah, kerja kelompok, dan refleksi, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan relevan.
- 5) Materi kosakata bahasa Indonesia adalah materi kelas II SD yang berfokus pada pengenalan, pemahaman, dan penggunaan kata-kata dalam bahasa Indonesia secara tepat dan efektif. Materi ini mencakup berbagai jenis kosakata, mulai

dari kata benda, kerja, sifat, hingga istilah-istilah khusus yang digunakan dalam konteks tertentu.

