

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang tersedia bagi suatu bangsa bergantung pada kemajuan sektor pendidikan. Di dalam kelas, pengetahuan dan keterampilan disusun dan disampaikan kepada siswa. Hal ini dilakukan melalui interaksi langsung dengan guru dan lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan tingkat tinggi, seperti berpikir kritis, memecahkan masalah, dan keterampilan umum kehidupan.

Menurut pendapat Fajartriani et al. (2024) Pendidikan yang dilaksanakan secara optimal memiliki peran dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini berdampak terhadap meningkatnya kemampuan suatu bangsa dalam bersaing di era globalisasi yang semakin ketat. Menurut (Annisa et al., 2020) Pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam keseluruhan proses pendidikan karena menentukan keberhasilan peserta didik pada jenjang selanjutnya. Pada tahap ini siswa dibekali kemampuan dasar serta pembentukan karakter yang akan digunakan dalam kehidupan dan proses belajar berikutnya. Pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk menyalurkan ilmu, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman, sehingga individu lebih mampu menghadapi tantangan yang dihadapi.

Menurut Nurmasari et al. (2020), pendidikan merupakan fondasi yang esensial untuk mengembangkan sumber daya manusia di Indonesia demi kemajuan bangsa. Mutu pendidikan yang rendah menjadi penghambat dalam penyediaan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan kemampuan yang diperlukan untuk mendukung pembangunan nasional di berbagai sektor. Tanggung jawab manajemen guru yang profesional dalam proses belajar mengajar di kelas pun merupakan faktor penting dalam meningkatkan mutu pendidikan serta kualitas sumber daya manusia.

Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan vital dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, baik dari segi pengetahuan, karakter, maupun keterampilan. Pembelajaran yang efektif di kelas, ditunjang oleh tenaga pengajar yang profesional juga menjadi elemen kunci dalam menciptakan sumber daya manusia yang cerdas, berwawasan luas, dan kompeten, sehingga dapat memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan masyarakat dan negara. Oleh karena itu, usaha untuk terus memperbaiki kualitas pendidikan menjadi hal yang tidak bisa diabaikan, termasuk dalam aspek pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting untuk membentuk kemampuan dasar berbahasa dan literasi siswa. Kurikulum yang diterapkan pemerintah mencakup keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Menurut Sagita & Hamzah (2024) Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki banyak aspek positif yang bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran. Menurut (Mala & Hamzah, 2024) pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki berbagai aspek positif, termasuk pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Beberapa aspek

tersebut seperti pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Jika aspek menyimak, membaca, menulis dan berbicara dikembangkan secara optimal, maka diharapkan peserta didik mampu berbahasa dengan baik, berpikir kritis, serta memiliki rasa bangga terhadap bahasa Indonesia.

Menurut Amri et al. (2024) menekankan mengenai pengembangan keterampilan menyimak pada siswa sekolah dasar sangat penting dalam mempengaruhi perkembangan bahasa mereka secara menyeluruh. Oleh karena itu, keterampilan menyimak menjadi fondasi penting dalam pengembangan kemampuan berbahasa anak. Melalui kegiatan menyimak, siswa belajar memahami informasi lisan yang disampaikan, yang kemudian mendukung keterampilan berbicara, membaca, dan menulis mereka.

Kondisi pembelajaran di sekolah belum sepenuhnya berjalan sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran yang terjadi di kelas masih belum optimal dan terorganisir dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran yaitu, meskipun sekolah sudah memiliki fasilitas penunjang yang cukup memadai, seperti sudah memiliki proyektor, namun dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa permasalahan. Salah satunya yaitu kurangnya keterampilan menyimak siswa, yang berdampak pada kurangnya pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan data nilai Ulangan Bahasa Indonesia terdapat 4 orang siswa memperoleh nilai dengan kategori tinggi, 7 orang siswa memperoleh nilai dengan kategori sedang, dan 10 orang siswa memperoleh nilai dengan kategori rendah. Selain itu, tidak semua siswa menunjukkan keaktifannya selama proses pembelajaran yang berlangsung. Dari total 28 orang siswa di kelas, terdapat 7 orang siswa yang mengalami kesulitan

dalam menyimak, kurang fokus, dan tidak menunjukkan perhatian secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Guru telah menggunakan media pembelajaran, namun jenis media yang digunakan masih kurang menarik minat siswa. Hal ini membuat siswa cepat merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pendidikan. Menurut (Rosita et al., 2024), dalam proses pendidikan, penting untuk menerapkan pendekatan, metode, strategi, model, dan alat pembelajaran yang sesuai agar kegiatan belajar dapat berlangsung dengan efisien. Pemilihan elemen-elemen pembelajaran ini harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, menyenangkan, dan tidak membosankan. Siswa membutuhkan alat yang tidak hanya menarik, tetapi juga dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Menurut (Nurhidayati et al., 2023), penggunaan alat yang tepat dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar, mendukung pembentukan karakter, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan manfaat lainnya. Dengan penerapan yang benar, proses belajar tidak hanya menjadi lebih bermakna, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi serta semangat siswa dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran. Selain itu model pembelajaran yang digunakan oleh guru sudah beragam, namun belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan semangat belajar siswa sehingga berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukannya solusi yang tepat.

Melihat permasalahan yang terdapat di sekolah, maka diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung serta mampu memotivasi dan menumbuhkan semangat belajar siswa, sehingga siswa mampu menyimak materi yang disampaikan oleh guru

dengan baik. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) untuk mendukung pentingnya keterampilan menyimak.

Menurut Sari & Yatri (2023) pembelajaran yang menggunakan media video animasi bisa dijadikan suatu acuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa serta untuk meningkatkan semangat belajar siswa dimana dalam hal ini pembelajaran juga akan lebih menarik dan juga menyenangkan. Menurut Samsiyah & Fajar (2021) penggunaan multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, menurut (Janah & Untari, 2023) untuk mengoptimalkan kegiatan menyimak, guru dituntut untuk kreatif dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Jadi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan manfaat terhadap hasil belajar dan prestasi belajar siswa khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia dan dalam keterampilan menyimak. Dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat digunakan sebagai acuan penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan.

Mempertimbangkan betapa pentingnya keterampilan menyimak dalam belajar Bahasa Indonesia, serta dorongan pelaksanaan kurikulum yang menekankan pada pembelajaran aktif, maka diperlukan suatu inovasi media dan model pembelajaran yang mampu menjawab tantangan tersebut. Harapannya proses pembelajaran menyimak dapat berlangsung secara interaktif. Permasalahan tersebut tentu menjadi suatu tantangan dalam dunia pendidikan, maka dari itu perlu dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Problem Based Learning*

yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SD berupa *eduplay slides*. Media pembelajaran tersebut dikembangkan dengan memperhatikan konten visual, audio yang dibuat dalam bentuk slide interaktif, serta dikaitkan dengan skenario permasalahan nyata yang relevan dengan dunia siswa. Menurut pendapat (Intaniasari et al., 2022) Pemanfaatan media pembelajaran audio visual dinilai lebih optimal dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan gairah, minat, dan antusiasme belajar siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Melalui pendekatan PBL, siswa diharapkan mampu terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan melalui kegiatan menyimak, berdiskusi, dan merefleksikan informasi yang diterima.

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis *slides interaktif* tersebut adalah media *eduplay slides*. *eduplay slides* merupakan bentuk inovatif media pembelajaran *slides interaktif* yang dirancang agar mampu mempermudah efektifitas dan visual yang menarik. Media ini memadukan teks, gambar, animasi, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan bagi siswa. Pengembangan alat ini tidak sekadar untuk meningkatkan capaian belajar siswa dalam kemampuan mendengarkan, namun juga untuk membantu guru dalam menerapkan pengajaran yang inovatif dan sesuai dengan sifat-sifat peserta didik di era 21. Berdasarkan Maulana et al. (2025), demi mengoptimalkan kegiatan mendengarkan, guru perlu berinovasi dalam merancang dan menciptakan media pengajaran yang diterapkan di ruang kelas. Kreativitas tersebut sangat penting agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa terhadap materi yang

disampaikan. Selain itu, penggunaan media yang tepat juga dapat membantu siswa lebih fokus, mengurangi kebosanan, serta mempermudah mereka dalam menangkap informasi secara efektif. Hal ini juga sejalan dengan temuan Widhayanti & Abduh (2021), yang menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual berbantuan powerpoint mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Pentingnya memastikan bahwa media *eduplay slides* dirancang dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan desain yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa lebih fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, media *eduplay slides* berisikan pendekatan yang menarik dan efektif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dan desain yang interaktif, media ini dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan menyimak siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Adapun *novelty* dari pengembangan media *eduplay slides* yaitu *eduplay slides* dibuat dalam bentuk slide interaktif yang memuat beberapa pilihan menu yang dapat diakses oleh penggunanya, dan materi juga berisikan audio dan juga terdapat video animasi, selain itu quiz juga dibuat interaktif sehingga mampu menarik perhatian siswa dalam proses pengerjaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi.

1. Kurangnya keterampilan menyimak siswa dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya keaktifan dari beberapa orang siswa.

3. Guru telah mengimplementasikan berbagai alat bantu belajar, namun peserta didik memerlukan alat yang lebih beragam dalam kegiatan belajar supaya mereka lebih antusias dan dapat digunakan di berbagai tempat.
4. Guru sudah menerapkan beragam metode pengajaran, tetapi pendekatan yang digunakan kurang mampu menarik minat peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu.

1. Penelitian ini yang diteliti hanya fokus pada keterampilan menyimak siswa sekolah dasar.
2. Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media *eduplay slide*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media *eduplay slides* berbasis PBL dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimana validitas media *eduplay slides* berbasis PBL untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

3. Bagaimana kepraktisan media *eduplay slides* berbasis PBL untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?
4. Bagaimana efektivitas media *eduplay slides* berbasis PBL terhadap peningkatan keterampilan menyimak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 4 Penebel?

1.5 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dipaparkan maka tujuan dari penelitian ini yaitu.

- 1) Untuk merancang media *eduplay presentasi* yang berbasis PBL bisa meningkatkan kemampuan mendengarkan siswa di tingkat sekolah dasar saat belajar Bahasa Indonesia.
- 2) Untuk mengetahui validitas media *eduplay slides* berbasis PBL berbasis PBL dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 3) Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media *eduplay slides* berbasis PBL dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 4) Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media *eduplay slides* berbasis PBL terhadap peningkatan keterampilan menyimak siswa sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.6 Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang bertahan lama dalam proses pengembangan teori pembelajaran. Secara konseptual, temuan dari penelitian ini memberikan kontribusi untuk kemajuan ilmu pendidikan yang berkaitan dengan pembuatan media eduplay slides berbasis PBL. Hasil studi ini bisa menjadi dasar teori dalam pengembangan media eduplay slides berbasis PBL dan kemajuan dalam dunia pendidikan.

2) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini dapat memberi manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Temuan penelitian ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan kemampuan mendengarkan siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat mendukung guru dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah yang dialami siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, dan guru bisa menggunakan media pembelajaran bahasa Indonesia sehingga lebih relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan untuk memilih dan menetapkan media pembelajaran *eduplay slides*.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi untuk mahasiswa yang berencana melanjutkan penelitian di masa mendatang.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Diketahui bahwa riset pengembangan ini menciptakan sebuah produk media pembelajaran *eduplay slides* dengan berbasis PBL pada muatan Bahasa Indonesia yang diterapkan di kelas IV SD.

1. Media pembelajaran *eduplay slides* berbasis PBL pada muatan Bahasa Indonesia yang diterapkan pada kelas IV di SD Negeri 4 Penebel diketahui bentuknya berupa media pembelajaran yang memiliki alat kontrol yang bisa digunakan oleh penggunanya dengan cara klik saja dan memiliki sifat dua arah dengan ditemukan adanya interaksi yang terjadi di antara media dengan para penggunanya.
2. Media pembelajaran *eduplay slides* berbasis PBL ini dapat digunakan melalui komputer, laptop, dan *handphone* yang dapat diakses dalam waktu kapan saja dan juga dengan lokasi dimana saja.
3. Media pembelajaran *eduplay slides* berbasis PBL juga menggabungkan adanya unsur multimedia yang digunakan yaitu seperti teks, gambar, video animasi, audio, *quiz*.

4. Media pembelajaran *eduplay slides* berbasis PBL terdapat menu utama dan juga menu pendukung.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penggunaan Media Pembelajaran Eduplay Slides membantu siswa untuk memahami sumber belajar dengan lebih baik dan sekaligus melatih kemampuan mendengarkan siswa. Media ini menawarkan pendekatan yang menarik dan mudah dipahami untuk belajar, yang lebih besar kemungkinannya untuk mencapai hasil yang optimal. Tanpa menerapkan media ini, ada kemungkinan besar bahwa pembelajaran dapat menjadi kurang optimal dan siswa mungkin kesulitan memahami sumber belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi mengenai pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Guru mempunyai kemampuan dalam mengoperasikan komputer.
2. Terdapat fasilitas seperti proyektor, LCD yang mendukung untuk penerapan media *eduplay slides* di kelas.
3. Konten media *eduplay slides* ini dikembangkan berdasarkan model ADDIE.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media pembelajaran *eduplay slides* berbasis PBL ini dikembangkan berdasarkan kondisi dan karakteristik siswa kelas IV SD Negeri 4

Penebel Kecamatan Penebel, sehingga produk ini hanya diterapkan bagi siswa dan guru kelas IV SD Negeri 4 Penebel.

2. Dalam riset ini, maka pihak peneliti hanya mengembangkan media *eduplay slides* berbasis PBL pada muatan Bahasa Indonesia yang diterapkan pada kelas IV di SD Negeri 4 Penebel.
3. Media *Eduplay Slides* pada penelitian ini hanya dapat diakses menggunakan internet.

1.10 Devinisi Istilah

1. Pengembangan yaitu memperluas, menyempurnakan, menciptakan sesuatu yang baru.
2. Media pembelajaran *eduplay slides* menggabungkan antara narasi, audio, visual, video animasi, *quis* yang dirancang untuk menarik perhatian siswa agar materi yang disampaikan mampu disimak dan dipahami dengan baik oleh siswa. Pengembangan *eduplay slides* ini disesuaikan dengan mata pelajaran dan karakteristik peserta didik.
3. Model ADDIE adalah kerangka kerja dalam perancangan pembelajaran yang prosesnya dilaksanakan secara sistematis untuk menyusun konten pengajaran. Kerangka ini meliputi lima tahap inti, yaitu: 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Implementasi), 5) *Evaluate* (Evaluasi).