

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang efektif dan tepat dalam aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia terutama bagi masyarakat Indonesia, karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi dan bahasa nasional negara Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dimulai di jenjang pendidikan pertama yaitu Sekolah Dasar (SD). Dalam konteks Sekolah Dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan, serta memperkuat penguasaan mereka terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Mubarok dkk. (2024), menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar mengutamakan pengembangan kemampuan dalam berbahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia memberi penekanan pada empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan tersebut memiliki keterkaitan dan sangat penting untuk dikuasai oleh siswa. Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa, tujuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, adalah: (1) siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien, baik secara lisan maupun tulisan, (2) siswa mampu menghargai dan bangga dalam menggunakan Bahasa Indonesia yang merupakan bahasa persatuan dan

bahasa negara, (3) siswa mampu memahami penggunaan Bahasa Indonesia dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (4) siswa mampu menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kematangan sosial emosional, (5) siswa mampu menghargai dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas pengetahuan dan wawasan dalam berbahasa, dan (6) siswa mampu menghargai sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, siswa perlu diajarkan secara seimbang dan terpadu di Sekolah Dasar agar siswa memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar memiliki tujuan yang sangat komprehensif, tidak hanya sekedar mengajarkan bahasa, tetapi juga membentuk karakter dan intelektualitas siswa. Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan empat keterampilan berbahasa yang saling berkaitan: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Melalui penguasaan keterampilan ini, siswa diharapkan mampu berkomunikasi secara efisien dan efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Pembelajaran ini menumbuhkan rasa bangga dan penghargaan terhadap Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan, serta mengapresiasi sastra Indonesia sebagai warisan budaya dan intelektual bangsa. Penggunaan Bahasa Indonesia yang tepat dan kreatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir (intelektual) dan kematangan sosial-emosional siswa.

Salah satu aspek penting dalam pemahaman berbahasa yang baik yakni adalah penguasaan terhadap struktur bahasa, termasuk penguasaan kalimat majemuk yang berperan dalam penyampaian gagasan secara efektif dan terstruktur. Kalimat majemuk merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa

Indonesia untuk siswa kelas IV SD. Kalimat majemuk terbentuk dari penggabungan dua klausa atau lebih. Kalimat majemuk dilihat sebagai kalimat yang dikembangkan dari kalimat tunggal dan merupakan hasil dari penggabungan dua atau lebih kalimat sederhana. Kalimat majemuk memiliki beberapa karakteristik, di antaranya: (1) memiliki dua klausa yang dihubungkan oleh konjungsi, (2) menciptakan suatu kalimat dengan makna baru yang berasal dari penggabungan klausa-klausa, (3) struktur kalimat mencakup subjek, predikat, dan lebih dari satu kalimat yang jelas (Aqiila dkk., 2024).

Wulandari & Husnayain (2023), kalimat majemuk terbagi menjadi tiga jenis, yaitu: (1) kalimat majemuk setara, yang memiliki kedudukan yang sama dan dapat berdiri sendiri; kata penghubung yang umum digunakan adalah konjungsi koordinatif, seperti dan, atau, tetapi, sedangkan, lalu, dan sebagainya, (2) kalimat majemuk bertingkat, kalimat yang dikenal sebagai kalimat kompleks, terdiri dari anak kalimat yang bergantung pada kalimat utama, sedangkan kalimat utama tidak bergantung pada kalimat lainnya; kata penghubung yang umum digunakan meliputi maka, sebab, apabila, meskipun, bahwa, dan lain-lain, dan (3) kalimat majemuk campuran, yang terdiri dari tiga klausa atau gabungan antara kalimat majemuk setara dengan kalimat majemuk bertingkat.

Untuk mendukung tercapainya tujuan-tujuan tersebut, sangat penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan literasi yang baik sejak usia dini. Literasi merupakan sebuah usaha untuk memahami, menggunakan, serta berpartisipasi dalam berbagai tulisan dengan tujuan mengembangkan pengetahuan, potensi, dan partisipasi dalam kehidupan (Abidin, 2022). Kemampuan literasi dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang, seseorang yang memiliki kemampuan

literasi dapat mengakses informasi yang lebih luas dan berguna. Keterampilan literasi yang baik sangat penting dalam masyarakat kita yang melek huruf untuk berkomunikasi dan belajar. Tidak mengherankan, pembaca yang rajin cenderung memiliki keterampilan literasi yang baik (Bergen dkk., 2023). Selain itu, Miyamoto dkk. (2024) menyatakan bahwa literasi adalah kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, menggunakan, dan terlibat dengan teks tertulis untuk berpartisipasi dalam masyarakat, mencapai tujuan seseorang, dan mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang.

Christin dkk. (2024), literasi merupakan kemampuan dalam keaksaraan seperti menulis, membaca, berbicara, serta memahami makna dan isi dari teks maupun perkataan yang berkaitan dengan keterampilan berpikir seseorang. Selain itu, literasi juga menjadi salah satu keterampilan dasar berbahasa dan sastra yang perlu dikuasai pada tahap pendidikan, termasuk jenjang pendidikan Sekolah Dasar (Sarika dkk., 2024).

Kristiantari dkk. (2022), pentingnya literasi bahasa di Sekolah Dasar merupakan fondasi bagi perkembangan siswa dalam berkomunikasi dan memahami. Literasi menjadi pendukung bagi siswa dalam mengikuti berbagai mata pelajaran di sekolah, karena membaca dan menulis merupakan alat penting untuk memperoleh dan menerapkan pengetahuan. Dengan literasi, siswa mampu berpikir secara kritis dalam memecahkan permasalahan yang tentunya akan berkaitan dengan kehidupan siswa. Literasi akan memengaruhi siswa dalam menilai tindakan atau sikap yang baik maupun tidak. Literasi sangat penting dalam pemerolehan pengetahuan, baik secara lisan maupun tulisan, dalam pemecahan masalah yang di lingkungan sekitar. Seiring berjalannya perkembangan, literasi tidak hanya terbatas

pada membaca dan menulis; literasi dipasangkan dengan beberapa istilah seperti literasi komunikasi, digital, komputasi, media, dan lain-lain (Amalia & Yaqin, 2022).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan literasi adalah kemampuan penting yang jauh lebih luas daripada sekadar membaca dan menulis. Literasi mencakup kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengevaluasi berbagai tulisan untuk mengembangkan diri dan berpartisipasi dalam masyarakat. Di tingkat Sekolah Dasar, literasi menjadi fondasi utama. Kemampuan ini membantu siswa berkomunikasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berhasil dalam semua mata pelajaran. Seiring berkembangnya zaman, literasi juga merambah ke berbagai bidang lain, seperti digital dan media. Singkatnya, literasi adalah kunci bagi setiap individu untuk berfungsi secara optimal dan berkembang dalam kehidupan.

Penggunaan media dalam Bahasa Indonesia, membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru dan mampu menarik perhatian siswa untuk aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, upaya yang harus dilakukan adalah guru hendaknya memiliki komitmen untuk menciptakan proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang efisien, kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini akan terwujud jika guru mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Daniyati dkk. (2023), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa benda fisik atau nonfisik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran

dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang sedang berlangsung. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi dan informasi dengan cara jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Penyampaian materi dengan media pembelajaran yang tepat dapat menarik minat dan perhatian siswa selama pembelajaran. Media pembelajaran juga memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih fleksibel sesuai dengan kebutuhan serta gaya belajar setiap siswa. Kemudahan siswa dalam memahami materi melalui media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Secara umum, media pembelajaran terbagi menjadi empat kategori: (1) visual, (2) audio, (3) audiovisual, dan (4) kinestetik. Pemilihan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan sumber daya yang tersedia.

Berdasarkan hasil pelaksanaan wawancara yang dilakukan pada hari Senin, tanggal 17 Maret 2025, di SDN 3 Dalung dengan Ibu Ni Gusti Agung Dewi Wahyuniari, S.Pd., M.Pd yang menjabat sebagai wali kelas IV, ditemukan bahwa di sekolah tersebut terdapat beberapa siswa yang memiliki kemampuan literasi yang rendah, selain itu siswa kesulitan untuk berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh waktu pembelajaran yang dijadwalkan pada siang hari, yang membuat siswa cenderung merasa jenuh dan mengantuk. Kemudian, kurangnya semangat siswa selama kegiatan belajar, sehingga pada saat guru memberikan penjelasan, mereka tidak membaca sesuai dengan instruksi guru. Serta, penggunaan media digital yang kurang menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kalimat majemuk, membuat siswa merasa tidak

tertarik dengan penjelasan guru yang cenderung monoton menggunakan dan bergantung pada buku bacaan, sehingga menyulitkan guru dalam menyampaikan materi tersebut. Siswa masih mengalami kebingungan dalam menyusun kalimat majemuk dengan memilih kosakata yang tepat sesuai dengan jenis dan isi kalimat yang diinginkan. Mereka juga mengalami kesulitan dalam memahami jenis dan penggunaan konjungsi serta menunjukkan kemampuan yang rendah dalam menulis kalimat.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan ditemukan bahwa dari 29 siswa di kelas IV, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 60 yang dapat dikategorikan sebagai predikat “kurang” berdasarkan Patokan Acuan Penilaian (PAP) skala 5, apabila siswa mencapai nilai 80-89 maka akan mendapatkan predikat “baik” sedangkan pada rentang nilai 40-64 berada pada predikat “kurang”. Berdasarkan permasalahan tersebut, terlihat bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang mampu menarik perhatian siswa untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak optimal. Dalam penyampaian materi, guru tampak lebih berfokus pada buku bacaan saja, sehingga siswa hanya sekedar mendengarkan. Pada saat guru meminta siswa untuk membaca, siswa merespons dengan lambat karena ketertarikan mereka terhadap buku yang hanya berisi teks sangat minim. Upaya guru untuk menarik perhatian siswa dengan memberikan pertanyaan, tidak membuahkan hasil, karena siswa tidak menunjukkan respons yang antusias dan bahkan tampak kebingungan. Siswa masih merasa enggan untuk berpartisipasi dalam membaca materi yang disampaikan oleh guru.

Oleh karena itu, guru harus mampu mengatasi permasalahan tersebut dengan mengubah media pembelajaran yang digunakan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital tentunya dapat meningkatkan minat dan keingintahuan siswa terhadap materi yang diajarkan. Dari permasalahan yang ada, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas IV di SDN 3 Dalung.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah media digital berupa *website* interaktif dengan *Scrabble Games*. Hal ini didukung oleh Hidayat (2024) dengan hasil bahwa penggunaan *website* interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dan menggantikan cara pengajaran tradisional. Selain itu, Aprimadedi dkk. (2023), melakukan penelitian di SDN 03 Koto Baru dengan mengembangkan media *Games Scrabble* untuk penulisan kosakata baku mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam penelitian tersebut, diperoleh hasil validasi sebesar 79,06% yang menunjukkan bahwa *Scrabble Games* ini dinyatakan “valid” dan layak untuk diterapkan.

Novitasari dkk. (2023) *website* interaktif adalah platform digital yang berisi informasi dengan menggabungkan teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara. *Website* interaktif dapat mendukung guru dalam menyampaikan informasi dengan lebih mudah kepada siswa. Tidak hanya menyajikan materi dengan cara yang menarik, tetapi juga memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung merasa jenuh jika hanya belajar melalui buku bacaan saja dan tidak adanya variasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *website* interaktif dapat dipadukan dengan *Scrabble Games*. *Scrabble* merupakan suatu permainan dengan teknik penyusunan kata di atas papan

yang telah disediakan dan dapat dimainkan oleh dua hingga empat orang (Insiyah dkk., 2021). Selain menyampaikan materi, siswa akan berusaha untuk menyusun kata-kata hingga membentuk suatu kalimat dengan bantuan *Scrabble Games*. Aktivitas tersebut akan melatih siswa untuk mengembangkan dan meningkatkan wawasan pemikiran kosakata mereka. Dengan penggunaan *Scrabble Games*, siswa diajak untuk bermain serta berpikir untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang muncul dari permainan tersebut.

Sebagian besar penelitian sebelumnya yang membahas mengenai media pembelajaran *website* interaktif dan *Scrabble Games* hanya berfokus pada penggunaan media digital. Penelitian ini berinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran digital *website* interaktif dengan *Scrabble Games*. Media ini menggabungkan berbagai konten, seperti materi pembelajaran berupa *PowerPoint*, video pembelajaran, dan permainan penyusunan kata (*Scrabble Games*).

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka akan diadakan Pengembangan *Website* Interaktif dengan *Scrabble Games* pada Materi Kalimat Majemuk untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV SDN 3 Dalung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Siswa yang belum mencapai 80, dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan ditemukan bahwa dari 29 siswa di kelas IV, nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah di bawah 60 yang dapat dikategorikan sebagai predikat “kurang”. Berdasarkan Patokan Acuan Penilaian (PAP) skala 5,

apabila siswa mencapai nilai 80-89 maka akan mendapatkan predikat “baik” sedangkan pada rentang nilai 40-64 berada pada predikat “kurang”.

2. Rendahnya literasi siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
3. Kurangnya variasi media digital yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru hanya monoton menggunakan buku teks bacaan saja tanpa adanya pemanfaat media pembelajaran lainnya.
4. Siswa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran, mereka mudah jenuh dikarenakan mendapatkan jadwal pembelajaran di siang hari,
5. Rendahnya semangat dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, terlihat saat guru memberikan teks bacaan, namun mereka tidak membacanya sesuai dengan arahan guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka dibuatkanlah pembatasan masalah agar permasalahan utama dapat dipecahkan secara optimal. Maka pembatasan masalah untuk siswa yang belum mencapai 80, dilihat pada materi kalimat majemuk, nilai rata-rata siswa yang diperoleh adalah 60 yang dapat dikategorikan sebagai predikat “kurang” berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5, pada presentasi penguasaan dengan rentang nilai 80-89 berada pada predikat “baik” sedangkan pada rentang nilai 40-64 berada pada predikat “kurang”. Kemudian kurangnya variasi media digital yang digunakan pada pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa.

Berdasarkan hal tersebut, maka diupayakan dan difokuskan masalah pada pengembangan media pembelajaran berupa website interaktif dengan Scrabble

Games pada materi kalimat majemuk untuk meningkatkan literasi siswa kelas IV SDN 3 Dalung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Hasil Rancang Bangun *Website* Interaktif dengan *Scrabble Games* pada Materi Kalimat Majemuk untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV SDN 3 Dalung?
2. Bagaimanakah Validitas *Website* Interaktif dengan *Scrabble Games* pada Materi Kalimat Majemuk untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV SDN 3 Dalung?
3. Bagaimanakah Efektivitas *Website* Interaktif dengan *Scrabble Games* pada Materi Kalimat Majemuk untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV SDN 3 Dalung?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk Mendeskripsikan Hasil Rancang Bangun *Website* Interaktif dengan *Scrabble Games* pada Materi Kalimat Majemuk untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV SDN 3 Dalung.
2. Untuk Mengukur Validitas *Website* Interaktif dengan *Scrabble Games* pada Materi Kalimat Majemuk untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV SDN 3 Dalung.

3. Untuk Mengetahui Efektivitas *Website* Interaktif Dengan *Scrabble Games* pada Materi Kalimat Majemuk untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV SDN 3 Dalung.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa *website* interaktif dengan *Scrabble Games* modifikasi pada materi kalimat majemuk untuk siswa kelas IV adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa *website* interaktif dengan *Scrabble Games* untuk meningkatkan literasi siswa pada materi kalimat majemuk kelas IV SD.
2. *Website* interaktif dengan *Scrabble Games* dirancang dengan teks dan grafik yang menarik.
3. *Website* interaktif dengan *Scrabble Games* dibuat dengan menggunakan bantuan *Genially* dan berbagai aplikasi AR.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran, penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

1. Penggunaan media ini mempermudah siswa dalam memahami materi, khususnya dalam penyusunan kalimat pada materi kalimat majemuk.
2. Menarik perhatian dan keingintahuan siswa untuk membaca materi yang tertera pada media.
3. Mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam penggunaan media ini.

Keterbatasan pengembangan media yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan sesuai dengan wawancara dan observasi di SDN 3 Dalung, sehingga media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik anak di sekolah tersebut dan hanya digunakan untuk siswa kelas IV SD.
2. Media yang dikembangkan memerlukan laptop, *handphone*, proyektor, dan jaringan internet untuk mengakses *website* interaktif dengan *Scrabble Games*.
3. Pengembangan media pembelajaran ini terbatas dan dibuat hanya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kalimat majemuk untuk meningkatkan literasi siswa kelas IV SDN 3 Dalung.

1.8 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang menghasilkan produk berupa media, alat, dan materi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan mudah.
3. *Website* interaktif merupakan media digital yang berisi informasi dengan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara.
4. *Scrabble Games* merupakan suatu permainan penyusunan huruf atau membentuk kata di atas papan dan dimainkan oleh 2 sampai 4 orang.

5. Materi kalimat majemuk merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD dengan tujuan agar siswa mampu membedakan jenis-jenis kalimat majemuk dengan kalimat yang lainnya. Siswa akan menggabungkan kata yang berbeda untuk membentuk kata majemuk.
6. Literasi merupakan kemampuan untuk membaca, berbicara, mendengarkan, dan berpikir kritis untuk memecahkan suatu masalah serta mengolah berbagai informasi.

