

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I disajikan berbagai aspek yang menjadi landasan penelitian, yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, urgensi pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta definisi istilah yang digunakan dalam penelitian.

1.1 Latar Belakang

Saat ini, perkembangan teknologi berlangsung sangat cepat dan membawa kemajuan yang memberikan kemudahan pada berbagai sektor kehidupan, termasuk sektor pendidikan.. Peran teknologi dalam dunia pendidikan terlihat jelas, terutama saat pandemi *Covid-19* tahun 2020, di mana seluruh aktivitas, termasuk pembelajaran, harus dilakukan secara daring. Dengan dukungan perangkat seperti ponsel dan komputer, proses belajar-mengajar tetap dapat berlangsung meski dilakukan dari rumah. Kegiatan belajar mengajar yang pada awalnya dilaksanakan melalui interaksi tatap muka mengalami transformasi menjadi pembelajaran daring yang didukung oleh pemanfaatan teknologi dan akses internet. kegiatan tersebut menggunakan berbagai aplikasi seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *E-Learning*, dan masih banyak lagi yang sampai saat ini masih kerap digunakan bahkan ada banyak aplikasi terbaru yang dapat digunakan, sehingga dengan adanya teknologi digital akan

membantu proses pembelajaran dengan sistem pembelajaran yang modern di era globalisasi perkembangan teknologi (Hakim & Yulia, 2024).

Pada era milenial di tengah Revolusi Industri 4.0 dan transisi menuju 5.0, teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan, terutama bagi Generasi *Alpha* yang lahir sejak 2010. Sejak dini, mereka sudah akrab dengan perangkat digital, internet, dan media sosial. Gaya belajar mereka pun cenderung lebih interaktif, visual, dan dinamis. Saat ini, banyak sekolah dasar mulai mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan daya tarik serta kenyamanan peserta didik selama proses belajar. Menurut Saleh & Syahrudin (2023) di dalam dunia pendidikan, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran dan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Lingkungan belajar yang dirancang secara sistematis dengan dukungan media yang tepat dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran. Media juga membantu siswa memperoleh informasi secara akurat, mengembangkan kemampuan kognitif, serta membentuk kepribadian. Selain itu, media mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar, serta mempermudah memahami materi yang memiliki tingkat kesulitan berbeda.

Sejalan dengan hal tersebut, pendidikan merupakan proses yang mencakup transfer pengetahuan, penanaman nilai, serta pembentukan karakter melalui berbagai aspek. Bahasa Indonesia berperan krusial sebagai fondasi dalam perkembangan peserta didik, karena mampu membina dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi kemampuan yang sangat dibutuhkan, baik dalam lingkungan

pendidikan maupun dunia kerja (Mailida, 2023). Melalui bahasa, manusia dapat menyampaikan pesan, baik untuk diri sendiri maupun orang lain. Sebagai alat komunikasi sosial, bahasa memungkinkan interaksi antar individu dalam masyarakat, dengan setiap masyarakat memiliki bahasa khasnya. Dengan demikian, belajar Bahasa Indonesia tidak hanya tentang menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga memahami makna dan cara memilih kata yang tepat sesuai dengan tatanan budaya dan masyarakat yang menggunakannya (Ali, 2020).

Dalam studi bahasa dan sastra Indonesia, siswa diajarkan untuk terampil menggunakan bahasa dan mengapresiasi sastra. Ada banyak manfaat dari pembelajaran ini, di antaranya membantu siswa mengenali budayanya sendiri maupun orang lain, melatih cara bersosialisasi dan berekspresi, serta mengasah daya khayal dan logika. Untuk mencapai hal tersebut, ada empat kemampuan dasar yang saling terhubung dan menjadi fokus utama, yaitu mendengarkan (menyimak), berbicara, membaca, dan menulis. Namun, kemampuan menulis memegang peranan yang paling vital. Hal ini dikarenakan proses menulis menuntut siswa untuk menyusun jalan pikiran mereka secara tajam, masuk akal, dan berurutan, sekaligus menuangkan fakta, perasaan, serta ide secara runtut. Oleh karena itu, menganalisis keterampilan menulis siswa sekolah dasar menjadi hal yang penting, terutama bagi calon pendidik, agar dapat memahami hambatan yang dihadapi siswa dan merancang strategi pembelajaran yang tepat (Asfari dkk, 2022). Seiring dengan kemajuan teknologi yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dunia pendidikan juga mengalami perkembangan signifikan, termasuk dalam hal kurikulum. Saat ini, Kurikulum Merdeka telah mulai diterapkan sebagai bentuk pembaruan sistem pendidikan. Sejak tahun ajaran

2021/2022, sebanyak 25.000 sekolah telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, yang diterapkan mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), serta pada kelas I dan IV di tingkat sekolah dasar (Rusmiati dkk, 2023). Pendapat sejalan yang dikemukakan oleh Anjeli dkk (2024) menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka pada jenjang PAUD dan sekolah dasar dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung, serta kemampuan sosial dan emosional. Kurikulum ini menekankan eksplorasi, kolaborasi, dan pemahaman mendalam yang disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Tujuannya adalah membentuk peserta didik yang berwawasan Pancasila melalui pendekatan fleksibel dan kontekstual. Implementasinya mencakup kegiatan intrakurikuler, ekstrakurikuler, dan proyek penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Kurikulum Merdeka Belajar Mandiri memberikan manfaat besar bagi satuan pendidikan, khususnya dalam memperkuat kolaborasi dan komunikasi antar lembaga. Kurikulum ini memberi ruang bagi guru untuk berperan aktif dalam mewujudkan Indonesia unggul 2045, serta membekali siswa dengan kemampuan berpikir analitis, pemecahan masalah, dan kesiapan menghadapi tantangan masa depan. Dengan fokus pada pengembangan karakter dan keterampilan global, kurikulum ini diharapkan terus membawa dampak positif bagi pendidikan nasional (Sofyan Iskandar dkk, 2023).

Namun demikian, terdapat permasalahan dalam pembelajaran, menurut Kemendikbud, permasalahan dalam pembelajaran saat ini tidak hanya disebabkan oleh faktor internal, seperti kompetensi guru, ketersediaan bahan ajar, pola interaksi, pemanfaatan media dan teknologi, serta sistem pembelajaran itu sendiri. Tantangan

juga berasal dari faktor eksternal, yaitu kondisi lingkungan tempat proses pembelajaran berlangsung. Kedua aspek ini saling berkaitan dan perlu mendapat perhatian serius agar kualitas pendidikan dapat terus ditingkatkan (Arianto, 2022). Di samping itu, terdapat pendapat yang serupa oleh Ramadhani (2022) bahwa terdapat kurangnya variasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran turut memperburuk kondisi tersebut. Bahan ajar yang digunakan sering kali kurang menarik bagi siswa, sehingga tidak mampu membangkitkan minat belajar. Di sisi lain, perbedaan gaya belajar juga berperan dalam memengaruhi minat dan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Menurut Khoiruman (2021) juga menjelaskan bahwa motivasi belajar yang rendah juga dapat terlihat dari kurangnya minat peserta didik untuk mendengarkan penjelasan guru selama kegiatan belajar mengajar, rendahnya ketertarikan peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, serta kurangnya antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran.

Selain kendala dalam penggunaan metode dan media pembelajaran, permasalahan juga muncul pada keterampilan menulis siswa yang masih tergolong rendah. Mereka kerap mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ke dalam bentuk kalimat. Hal ini dipengaruhi oleh rendahnya minat baca dan kurangnya latihan menulis secara konsisten. Saat diminta menulis teks deskripsi, banyak siswa hanya mampu menghasilkan kalimat pendek yang tidak terarah, bingung memulai, dan gagal mengembangkan ide menjadi paragraf yang utuh. Tulisan yang dihasilkan pun cenderung kaku dan tidak mampu menggambarkan objek secara jelas. Kesulitan ini turut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tingkat kecerdasan, motivasi, minat belajar, dan sikap terhadap pelajaran (Inggriyani & Pebrianti, 2021).

Hasil pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Batungsel kelas IV tahun pelajaran 2024/ teridentifikasi bahwa mayoritas peserta didik masih kesulitan mencapai standar kompetensi. Fenomena ini ditunjukkan oleh perolehan nilai mereka yang belum mampu melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah dipatok pada angka 75. Berdasarkan data evaluasi yang diperoleh dari tes akhir pembelajaran, tampak bahwa tingkat pencapaian siswa masih tergolong rendah. Kondisi ini menandakan perlunya peningkatan dalam proses pembelajaran, terutama melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual. Pengembangan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan keterampilan menulis mereka, khususnya dalam menyusun teks deskripsi.

Table 1.1
Hasil Nilai Ulangan Akhir Semester Bahasa Indonesia Kelas IV Semester 2

No	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata siswa	Presentase	Keterangan
1	6	80,5	27,27%	Telah mencapai KKTP
2	16	61	72,73%	Belum mencapai KKTP

Hasil tes keterampilan menulis teks deskripsi yang diberikan kepada 22 siswa kelas IV menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan dengan batas minimal nilai 80. Dari keseluruhan siswa, hanya 6 orang (27,27%) yang mencapai nilai rata-rata 80,5 dan dinyatakan telah mencapai KKTP. Siswa dalam kategori ini mampu menyusun teks deskripsi dengan struktur lengkap, penggunaan kosakata yang variatif,

serta menggambarkan objek secara rinci dan menarik. Sementara itu, sebanyak 16 siswa (72,73%) memperoleh nilai rata-rata 61 dan tergolong belum mencapai KKTP. Mereka umumnya sudah memahami bentuk dasar teks deskripsi, tetapi masih mengalami hambatan dalam menjelaskan detail visual, menggunakan kata sifat yang tepat, serta menghubungkan ide dalam paragraf secara koheren.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Batungsel pada tanggal 7 April 2025, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran, khususnya terkait penggunaan media dan metode yang diterapkan. Meskipun sekolah telah memanfaatkan media digital, seperti penggunaan *Chromebook* dan kegiatan belajar yang melibatkan tayangan dari *YouTube*, namun penggunaan media pembelajaran interaktif masih belum optimal. Salah satu kelemahan yang diungkapkan adalah kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik, terutama dalam bentuk permainan edukatif yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa. Media yang digunakan belum sepenuhnya mampu menarik perhatian dan mendukung pemahaman materi secara efektif. Di sisi lain, keterbatasan pemahaman dalam mengintegrasikan aplikasi berbasis teknologi ke dalam pembelajaran juga menjadi tantangan tersendiri, sehingga pengalaman belajar siswa melalui media digital belum sepenuhnya maksimal. Situasi ini turut memengaruhi rendahnya antusiasme siswa dalam mengembangkan keterampilan menulis. Saat diminta menulis karangan bebas, teks deskripsi, atau pengalaman pribadi, banyak siswa menunjukkan sikap kurang bersemangat. Mereka tampak kebingungan saat memulai tulisan, hanya mampu menyusun beberapa kalimat

pendek yang tidak terstruktur, serta kesulitan menuangkan ide menjadi paragraf yang utuh. Bahkan, untuk menyusun satu paragraf sederhana saja dibutuhkan waktu yang cukup lama karena tidak adanya rangsangan atau motivasi yang mendorong siswa untuk menulis secara aktif dan percaya diri.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 2Batungsel, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik, yaitu sekitar 77%, menyatakan bahwa mereka masih merasa kesulitan dalam mengembangkan ide dan menyusun kalimat ketika menulis teks deskripsi. Selain itu, sebanyak 86% responden mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini kurang membantu mereka dalam memahami cara mendeskripsikan objek secara rinci dan sistematis. Menariknya, seluruh responden (100%) menyatakan ketertarikannya jika pembelajaran menulis dilakukan melalui media berbasis visual dan interaktif, seperti puzzle bergambar budaya lokal, karena dianggap lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi. Temuan ini mencerminkan adanya kebutuhan nyata akan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi, tetapi juga mampu membangkitkan minat belajar dan meningkatkan kemampuan menulis siswa secara bertahap.

Tidak hanya itu, di era globalisasi saat ini, kearifan lokal multikultural semakin terabaikan, terlihat dari menurunnya sikap toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman budaya, suku, dan agama. Menurut Endayani (2023) salah satu dampak globalisasi yakni banyak siswa lebih mengenal budaya populer luar negeri dibandingkan budaya lokal. Hal ini menunjukkan bahwa budaya bangsa perlahan

mulai terkikis. Gaya hidup yang meniru budaya Barat pun semakin menjauhkan generasi muda dari nilai-nilai luhur bangsa. Untuk itu, perlu dilakukan upaya penguatan kembali kearifan lokal melalui pendidikan, agar generasi muda memiliki jati diri, menghargai keberagaman, dan tetap menjunjung tinggi nilai budaya Indonesia. Hal ini diperparah dengan minimnya integrasi lokal dalam pembelajaran, kurangnya penggunaan media berbasis budaya daerah, serta lemahnya upaya memperkenalkan budaya kepada peserta didik sejak dini. Di era globalisasi, kearifan lokal multikultural semakin tergerus, ditandai dengan menurunnya sikap toleransi serta kurangnya penghargaan terhadap perbedaan suku, budaya, etnis, dan agama.

Sebagai alternatif penyelesaian atas kendala tersebut, pendidik dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam dan relevan dengan profil perkembangan peserta didik di tingkat sekolah dasar. Jika rendahnya keterampilan menulis, khususnya dalam menulis teks deskripsi, tidak segera ditangani melalui penggunaan media yang tepat, maka kondisi tersebut berpotensi memperburuk kemampuan literasi siswa pada jenjang pendidikan dasar. Dampaknya, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun kalimat secara runtut, serta mengomunikasikan gagasannya dalam bentuk tulisan. Kondisi ini dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus perkembangan kemampuan berpikir logis, kritis, dan komunikatif siswa. Selain itu, minimnya integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran juga berpotensi menyebabkan berkurangnya pemahaman dan apresiasi siswa terhadap nilai-nilai budaya bangsa sehingga identitas budaya lokal semakin terpinggirkan di tengah arus globalisasi

Pentingnya upaya peningkatan keterampilan menulis siswa didukung oleh berbagai kajian teoretis dan empiris. Secara teoretis, kehadiran media pembelajaran interaktif di dalam kelas dirancang untuk memfasilitasi siswa agar dapat memperoleh pengalaman belajar yang jauh lebih kontekstual dan esensial, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta membantu pengembangan keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan menulis. Sementara itu, secara empiris, kajian literatur dari berbagai penelitian terdahulu mengonfirmasi bahwa penggunaan teknologi media interaktif mampu menstimulasi motivasi sekaligus mengoptimalkan hasil belajar siswa. Premis-premis tersebut mengarah pada sebuah kesimpulan bahwa implementasi media inovatif merupakan langkah strategis yang mendesak untuk mengatasi lemahnya keterampilan menulis anak. Sayangnya, upaya pengembangan produk berupa *puzzle* interaktif yang memadukan nilai kearifan lokal multikultural terutama yang didesain khusus demi melejitkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa sekolah dasar masih menemui celah kelangkaan (*research gap*). Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang ada sekaligus mengisi kesenjangan penelitian terdahulu melalui pengembangan media yang tidak hanya mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman dan penghargaan terhadap nilai-nilai kearifan lokal multikultural.

Melalui *game interaktif*. Bagi anak-anak, bermain merupakan aktivitas alami yang tidak hanya memberikan kesenangan, melainkan juga bertransformasi sebagai instrumen edukatif bagi siswa untuk mengeksplorasi serta menginternalisasi nilai-nilai

di lingkungan sekitar mereka. Dengan dukungan teknologi, game kini berkembang menjadi media digital yang interaktif dan menarik. Melalui penerapan *game* interaktif, siswa dapat dilibatkan dalam proses belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, yang mana hal ini berkontribusi langsung pada penguatan kapasitas kognitif mereka, sosial, dan emosional anak secara menyeluruh (Sari & Suyadi, 2024). Hal yang serupa dengan pernyataan di atas juga dikemukakan oleh Putri (2022) pada penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif dapat membuat semangat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi saat ini adalah penerapan *Game Based Learning* (GBL). Metode ini menjadikan permainan digital sebagai bagian utama dalam proses belajar, bukan sekadar selingan. Melalui aplikasi permainan yang interaktif, siswa menjadi lebih tertarik, termotivasi, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. *Game Based Learning* (GBL) dipandang sangat selaras dengan profil generasi digital lantaran sanggup menciptakan atmosfer pembelajaran yang rekreatif sekaligus sarat akan makna. Metode ini bukan hanya bikin belajar lebih menyenangkan, tapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar yang tinggi (Permana, 2022).

Menurut Fadliyani dkk (2024) *Game puzzle* interaktif hadir sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang ideal untuk dirancang secara menarik. Secara pedagogis, pengaplikasian *puzzle* dalam proses pembelajaran dapat menjadi instrumen yang menghibur sekaligus fungsional dalam mengoptimalkan antusiasme belajar peserta didik. Melalui aktivitas yang interaktif, siswa merasa belajar sambil

bermain, sehingga lebih terlibat dan termotivasi. Suasana pembelajaran pun menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. *Puzzle* juga berperan dalam melatih logika berpikir, konsentrasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Dalam konteks keterampilan menulis, media ini membantu siswa memahami konsep, merangkai informasi, dan menyusunnya menjadi deskripsi atau cerita singkat. Proses tersebut mendorong pengembangan ide serta penyusunan kalimat yang runtut dan logis. Dengan pendekatan yang kreatif dan berbasis teknologi seperti *puzzle*, proses belajar menulis menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu materi pembelajaran yang dinilai sangat memerlukan dukungan dari media instruksional ini adalah topik menulis teks deskripsi. Teks deskripsi merupakan salah satu materi pembelajaran yang tepat didukung dengan media pembelajaran. Materi ini penting karena melatih siswa menyusun kalimat secara detail dan menarik untuk menggambarkan objek, tempat, atau peristiwa. Selain meningkatkan keterampilan menulis, teks deskripsi juga mengasah daya observasi, memperkaya kosakata, dan membangun kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan ide, baik secara tertulis maupun lisan.

Hal yang membedakan kajian ini dari studi-studi sebelumnya adalah fokus substansinya, di mana riset ini secara khusus mengadopsi pendekatan kearifan lokal yang bernuansa multicultural. Menurut Rummar (2022) yang menegaskan bahwa kearifan lokal hakikatnya adalah pedoman hidup yang diwariskan antar-generasi. Nilai-nilai ini melekat erat dalam bentuk keyakinan religius, ekspresi kebudayaan, serta tatanan adat istiadat yang dipraktikkan oleh masyarakat. Nilai-nilai ini

mencerminkan identitas bangsa, khususnya di Indonesia yang kaya akan keragaman budaya. Secara kultural, kearifan lokal tidak bersifat statis sebagai identitas daerah semata, melainkan mampu berinteraksi secara dinamis dan menyatu dengan entitas budaya lain hingga turut membangun karakteristik nilai budaya nasional. Secara komprehensif, kearifan lokal mengintervensi pelbagai aspek kehidupan yang mencakup tatanan sosial, struktural ekonomi, keberlanjutan lingkungan, hingga karakteristik arsitektur. Dalam konteks ini, kearifan lokal hadir sebagai falsafah hidup yang berakar dari konvensi kebiasaan, penggunaan bahasa, kodifikasi aturan, serta sistem religi masyarakat setempat.

Melalui pemanfaatan teknologi, budaya, ciri khas, dan identitas keberagaman nusantara dapat dihidupkan kembali melalui pendekatan kearifan lokal multikultural. Pendekatan ini tidak hanya mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman siswa, tetapi juga menjadi dasar persatuan dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai multikultural menekankan pentingnya hidup berdampingan dalam keberagaman serta mencegah konflik, baik individu maupun kelompok. Dalam makna filosofis, multikulturalisme merupakan pandangan hidup yang menyatukan budaya secara harmonis (Salim & Aprison, 2024). Pentingnya pendidikan multikultural berbasis kearifan lokal di sekolah dasar untuk menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap budaya bangsa dan membentuk sikap sesuai nilai-nilai Pancasila. Kearifan lokal yang berakar dari keluarga dan masyarakat mencerminkan perilaku beradab serta mendorong interaksi yang harmonis. Tujuan pendidikan multikultural adalah menciptakan lingkungan belajar yang adil dan mengembangkan kemampuan siswa

agar mampu berperan aktif di masyarakat, baik secara lokal maupun global (Riyanti & Novitasari, 2021).

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dirancang kebaruan penelitian berupa pengembangan terhadap media interaktif berupa games berbasis kearifan lokal multikultural yang bernama *Puzzle Descripfun* dengan muatan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi. Media interaktif yang dikembangkan ialah media digital dengan menggabungkan gambar, audio dan visual yang menarik, yang menerapkan basis kearifan lokal multikultural yang bertujuan untuk mendukung materi teks deskripsi guna meningkatkan kemampuan keterampilan menulis, serta menumbuhkan kesadaran pada adat tradisi keberagaman budaya yang ada di nusantara. Unsur interaktif yang dikembangkan dalam media ini yang dituangkan dalam bentuk digital atau berupa *games* yang diharapkan mampu dalam meningkatkan keterampilan menulis, partisipasi aktif mereka baik secara individu maupun berkelompok. Melalui pemanfaatan media *puzzle* deskripsi interaktif berbasis kearifan lokal yang disebut *Puzzle Descripfun*, proses pembelajaran Bahasa Indonesia diyakini mampu menstimulasi minat dan antusiasme siswa, khususnya pada kompetensi keterampilan menulis teks deskripsi. Menilik pada seluruh pemaparan latar belakang masalah tersebut, maka dilaksanakanlah sebuah penelitian tindakan atau eksperimen yang berjudul "Pengembangan Media *Puzzle Descripfun* Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Batungsel"

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada uraian pendahuluan di atas, penulis memetakan sejumlah isu krusial seputar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 2 Batungsel, yang rinciannya adalah sebagai berikut.

- 1) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik
- 2) Lemahnya minat dan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis
- 3) Alat bantu ajar yang digunakan saat ini belum optimal dalam memantik keingintahuan, daya cipta, maupun keaktifan peserta didik, sehingga berimbas pada minimnya partisipasi mereka selama kegiatan belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan kendala pembelajaran yang telah dijabarkan, penulis merasa perlu mempersempit batasan kajian agar penyelesaian masalah lebih terarah dan optimal. Atas dasar pemikiran tersebut, fokus utama dari riset ini dikerucutkan secara spesifik pada inovasi pengembangan media *game puzzle Descripfun* interaktif berbasis kearifan lokal pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi, khususnya untuk siswa Kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian yaitu berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran game interaktif *puzzle Descripfun* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran game interaktif *puzzle Descripfun* interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD?

- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran game interaktif *puzzle Descripfun* interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD
- 4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran game interaktif *puzzle Descripfun* interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran game interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD.
- 2) Untuk menganalisis validitas media pembelajaran game interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran game interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD.
- 4) Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran game interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Guna mengoptimalkan kualitas pembelajaran peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Batungsel khususnya pada inovasi permainan digital ini dirancang untuk memberikan sejumlah kegunaan praktis maupun teoretis, antara lain

1.6.1. Manfaat Teoretis

Selain ditujukan untuk memperkaya literatur kependidikan khususnya terkait pemanfaatan *game* edukatif temuan dari riset ini juga diposisikan sebagai referensi

alternatif bagi para akademisi yang hendak melakukan rancang bangun media sejenis di masa mendatang.

1.6.2. Manfaat Praktis

Secara aplikatif, luaran dari riset ini diharapkan mampu memberikan dampak positif secara langsung bagi sejumlah elemen terkait, dengan rincian.

a) Bagi Siswa

Peningkatan ketuntasan pemahaman, keaktifan, hingga dorongan belajar pelajar pada materi teks deskriptif merupakan target utama yang ingin dicapai melalui penerapan gim digital yang dikemas secara atraktif dan dua arah ini.

b) Bagi Guru

Kajian ini menyajikan referensi instrumen edukatif yang modern sekaligus efisien untuk diimplementasikan pada kelas Bahasa Indonesia. Lebih jauh, luaran ini dirancang demi memantik daya cipta pengajar dalam memaksimalkan penggunaan perangkat digital.

c) Bagi Sekolah

Satuan pendidikan dapat menjadikan luaran studi ini sebagai rujukan strategis guna memaksimalkan infrastruktur teknologi, semisal *Chromebook*, demi mewujudkan sistem edukasi yang mutakhir. Lebih jauh, data yang diperoleh berpotensi menjadi instrumen refleksi bagi pihak manajemen sekolah dalam merancang tata tertib atau kebijakan seputar integrasi media elektronik di ruang kelas.

d) Bagi Peneliti Lain

Kajian ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi pengembangan alternatif media edukasi berbasis teknologi yang relevan dengan profil serta kebutuhan belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam kajian ini, media yang akan dihasilkan memiliki beberapa kriteria khusus, di antaranya, sebagai berikut.

1) Nama Produk

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah game *puzzle Descripfun* interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas IV sd.

2) Konten Produk

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan *puzzle* interaktif dengan muatan kearifan lokal multikultural, seperti gambar makanan khas, tarian tradisional, serta adat dan budaya setempat. *Puzzle* ini dapat dimainkan melalui perangkat komputer maupun ponsel yang telah disediakan. Permainan dirancang dalam tiga level kesulitan sehingga mendorong siswa untuk terus meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasinya. Di akhir permainan, siswa juga akan mendapatkan penghargaan sebagai motivasi tambahan untuk terus belajar dengan semangat, dan permainan ini dirancang dalam bentuk digital interaktif sehingga media ini sangat cocok dengan gaya belajar generasi saat ini yang terbiasa dengan teknologi.

3) Kelebihan Produk

Kelebihan dari media ini yaitu, media ini disajikan dalam bentuk permainan sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan menggunakan media tersebut. Game ini dirancang khusus untuk melatih keterampilan menulis deskripsi. Dengan menyusun *puzzle* berbasis gambar kearifan lokal, siswa terdorong untuk memahami, mengamati, dan menuangkan deskripsi yang logis dan terstruktur.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a) Dalam upaya mendongkrak prestasi belajar para siswa, pembuatan game berbasis teknologi ini berpijak pada beberapa asumsi dasar, antara lain.

1) Asumsi Teoritik

Stimulasi dan peningkatan kapasitas intelektual anak dapat difasilitasi secara optimal melalui pemanfaatan perangkat elektronik, terutama permainan digital. Hal ini sangat relevan dengan kerangka berpikir kognitif yang digagas oleh Jean Piaget. (Fransiska dkk, 2024).

2) Asumsi Empirik

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ariska (2024) menyatakan bahwa penggunaan media game interaktif efektif meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Shodiyah & Khirom (2025) yang menyatakan bahwa pengintegrasian media *game* interaktif hadir sebagai opsi pembaruan yang efektif demi mengoptimalkan motivasi belajar peserta didik. Strategi tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan modalitas belajar generasi digital karena

sanggup mewujudkan iklim kelas yang interaktif, menantang kompetensi siswa, dan menghibur.

3) Asumsi Eliminatif

Mengingat permainan interaktif menyajikan komponen yang sangat beragam, alat ini mampu menyesuaikan dengan berbagai preferensi belajar anak. Oleh sebab itu, keberagaman gaya penerimaan materi di dalam kelas tidak akan mengganggu proses penerapan media tersebut.

b) Keterbatasan Pengembangan

- 1) Media ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV di SD Negeri 2 Batungsel pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi, sehingga belum tentu sesuai jika digunakan oleh siswa di kelas lain atau sekolah lain.
- 2) Penelitian ini hanya mengembangkan game interaktif pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks deskripsi.
- 3) Dalam media pembelajaran berupa *game puzzle* yang didesain digital memerlukan koneksi internet serta gawai yang memadai ketika mengaplikasikannya.

1.9 Definisi Istilah

Uraian mengenai batasan konsep sangat krusial untuk dipaparkan agar tidak memicu bias pemahaman bagi pembaca. Penegasan ini mencakup seluruh istilah pokok dalam proyek pembuatan *game puzzle* sarat nilai lokal yang menargetkan peningkatan literasi baca teks deskripsi pada bidang studi Bahasa Indonesia.

- 1) Permainan *puzzle* adalah teka-teki yang mendorong peserta didik menyusun potongan gambar atau kata, sehingga merangsang kreativitas dan daya ingat mereka.
- 2) Kearifan lokal merupakan pengetahuan, praktik maupun nilai yang berkembang dalam suatu komunitas atau masyarakat yang mencakup tradisi, kebiasaan maupun cara berfikir yang dihasilkan dari pengalaman maupun interaksi masyarakat dengan lingkungan.
- 3) Menulis adalah keterampilan aktif dan produktif yang melibatkan proses berpikir untuk mengolah ide menjadi tulisan yang runtut dan bermakna.
- 4) Game interaktif merupakan media belajar yang dirancang dalam bentuk permainan, di mana siswa belajar sambil bermain melalui interaksi yang mendorong keterlibatan, memahami konsep, menjawab soal, menyusun gambar, dan sebagainya. Game ini memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas, sehingga meningkatkan motivasi belajar

