

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan dasar-dasar penelitian yang akan dilaksanakan. Paparan dalam bab ini mencakup delapan komponen utama yang meliputi: (1) latar belakang masalah; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan pengembangan; (6) spesifikasi produk yang diharapkan; (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan; serta (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah fondasi utama dalam peradaban manusia, yang secara konseptual dapat dimaknai sebagai keseluruhan proses yang direncanakan dan dilakukan secara sadar, di mana seseorang mengembangkan potensi, sikap, dan perilaku positif dalam masyarakat (Febrianti, dkk., 2023). Di tingkat nasional, pendidikan memiliki tujuan tidak hanya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga sebagai sarana penting untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Hal ini sejalan dengan tujuan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki budi pekerti yang baik, sehat, terampil, cerdas, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Proses pendidikan ini berlangsung secara berjenjang, di mana setiap jenjang memiliki fungsi dan tujuan spesifik yang saling berkesinambungan. Di antara berbagai jenjang tersebut, pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar (SD) memegang peranan yang paling krusial dan fundamental. Jenjang ini diibaratkan sebagai fondasi sebuah bangunan; kekokohan dan kualitasnya akan menentukan kekuatan struktur bangunan secara keseluruhan di masa depan. Pada fase inilah, yang berlangsung pada rentang usia emas perkembangan anak, terjadi proses penanaman konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan, pembentukan karakter esensial, serta pengembangan kemampuan-kemampuan fundamental. Kemampuan fundamental ini mencakup tidak hanya kemampuan kognitif seperti literasi dasar dan numerasi, tetapi juga pengembangan afektif seperti disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan bersosialisasi, serta keterampilan psikomotorik. Oleh karena itu, keberhasilan proses pendidikan di jenjang sekolah dasar menjadi bekal yang sangat menentukan, tidak hanya bagi kelancaran siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, tetapi juga bagi pembentukan individu yang utuh dan siap berkontribusi bagi masyarakat di masa depan.

Dalam konteks pendidikan dasar, terdapat pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan agar siswa mengenal bahasa, tetapi juga untuk membangun landasan bagi penguasaan berbagai disiplin ilmu lainnya. pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif secara langsung berkaitan dengan pengembangan tiga pilar utama, yaitu kemampuan literasi, berpikir kritis, dan berkomunikasi. Kemampuan literasi merupakan fondasi dari segala proses pembelajaran. Literasi tidak hanya dimaknai sebatas kemampuan membaca ataupun menulis, tetapi berkembang menjadi kemampuan untuk memahami, menganalisis,

merefleksikan, dan menggunakan teks secara kritis untuk berbagai tujuan (Kemendikbudristek, 2023). Siswa yang memiliki literasi yang baik mampu menyerap informasi secara mendalam, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang sudah ada, dan pada akhirnya menjadi pembelajar sepanjang hayat. Tanpa kemampuan literasi yang kuat, siswa akan kesulitan memahami materi pelajaran lainnya dan tertinggal dalam persaingan global. Selaras dengan literasi, kemampuan berpikir kritis menjadi tujuan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia modern. Pembelajaran tidak seharusnya berhenti pada pemahaman harfiah sebuah teks, melainkan harus mendorong siswa untuk mempertanyakan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Proses ini melatih siswa untuk berpikir logis, sistematis, dan kreatif dalam memecahkan masalah (Rosyidah & Marzuki, 2025). Ketika siswa dihadapkan pada sebuah teks atau wacana, mereka didorong untuk menemukan ide pokok, mengidentifikasi sudut pandang penulis, dan membentuk argumen yang berdasar. Kemampuan inilah yang menjadi bekal penting bagi siswa untuk tidak mudah menerima informasi mentah, terutama di era digital yang penuh dengan disinformasi. Lebih lanjut, pilar ketiga adalah kemampuan berkomunikasi, yang menjadi muara dari seluruh proses penguasaan bahasa. Komunikasi dipahami sebagai proses penyampaian pesan melalui lambang-lambang bahasa agar mudah dimengerti oleh penerima pesan (Trisna, dkk., 2024).

Salah satu wujud paling fundamental dari kemampuan literasi dan berpikir kritis ini adalah keterampilan siswa dalam menentukan ide pokok dari sebuah teks. Keterampilan ini bukan sekadar tugas akademis, melainkan inti dari pemahaman membaca (*reading comprehension*) yang memungkinkan siswa menyarikan

informasi, memahami maksud penulis, dan membangun pengetahuan baru secara mandiri.

Meskipun kemampuan membaca pemahaman merupakan pilar utama, implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar masih menghadapi permasalahan spesifik. Masalah utama yang mendasar di lapangan adalah ketidakmampuan siswa dalam memahami isi teks secara mendalam, yang ditandai dengan kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok dan membedakannya dari kalimat penjelas. Identifikasi akar penyebab masalah ini bermuara pada pelaksanaan pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional dan instruksi satu arah (Febrianti, dkk., 2023). Pada praktiknya, guru menyadari urgensi penggunaan metode inovatif seperti Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), namun implementasinya sering kali terbentur oleh tingginya beban pengelolaan diskusi kelompok secara manual, keterbatasan waktu, serta belum optimalnya kompetensi digital guru untuk menyediakan media pembelajaran yang terstruktur dan interaktif (Simarmata, dkk., 2023). Ketiadaan fasilitas yang mewadahi sintaks pemecahan masalah ini memaksa guru untuk kembali mengandalkan metode ceramah dan buku teks, sehingga menumpulkan keaktifan siswa dan menghambat perkembangan nalar kritis mereka.

Kondisi permasalahan ini menciptakan kesenjangan signifikan antara **kondisi ideal** yang diharapkan dan **praktik pembelajaran** di kelas. Akibatnya, motivasi belajar siswa menjadi rendah, dan potensi untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang interaktif sesuai dengan amanat Kurikulum Merdeka menjadi tidak optimal. Rendahnya motivasi ini terlihat dalam kurangnya inisiatif untuk bertanya, keengganan untuk berpartisipasi dalam diskusi, serta rendahnya

antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran (Sari & Putra, 2023). Lalu pemanfaatan media pembelajaran yang sudah diberikan dan seharusnya dapat menjadi jembatan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, tetapi pada praktiknya masih sangat terbatas pada penggunaan media konkret atau media visual sederhana.

Menyadari kelemahan metode konvensional, banyak guru sebenarnya memahami pentingnya model pembelajaran inovatif seperti Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) sebagai metode pembelajaran di kelas. Namun, dalam implementasi metode PBL, masih secara manual di kelas. Hal tersebut menghadirkan tantangan yang signifikan, dimana guru menghadapi beban kerja yang berat dalam merancang skenario masalah yang otentik, mengelola diskusi kelompok secara serentak, memantau progres setiap kelompok, serta menyediakan umpan balik yang personal dan tepat waktu. Keterbatasan waktu dan sumber daya ini seringkali menjadi penghalang utama yang membuat guru enggan atau tidak mampu menerapkan model PBL secara konsisten dan efektif. Akibatnya, niat untuk beralih ke pembelajaran yang berpusat pada siswa seringkali kembali ke metode ceramah yang lebih mudah dikelola.

Permasalahan serupa juga tercermin dari pengamatan awal di kelas IV. Meskipun metode konvensional seperti ceramah masih memiliki peran penting untuk penyampaian informasi dasar, dominasi penggunaannya secara terus-menerus berdampak pada proses belajar yang kurang merangsang daya nalar siswa. Menurut Febrianti, dkk. (2023), pembelajaran yang hanya mengandalkan metode konvensional dan ketergantungan penuh pada buku teks membuat siswa cenderung pasif dan kurang terlatih dalam berpikir kritis. Kondisi ini juga berdampak pada

rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa di kelas (Sari & Putra, 2023). Di sisi lain, guru menghadapi tantangan nyata dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif. Keterbatasan waktu yang sering kali terpotong oleh berbagai kegiatan administratif dan sekolah membuat guru kesulitan untuk merancang serta menerapkan media pembelajaran yang lebih dinamis secara konsisten..

Dampak dari kondisi ini ternyata lebih dalam dari sekadar beberapa materi yang berisiko tertinggal. Dampak yang paling krusial justru terlihat langsung pada keterampilan siswa dimana, muncul sebuah masalah spesifik di mana banyak siswa yang mampu membaca teks dengan lancar, namun gagal memahami isinya secara mendalam. Hal ini tampak jelas ketika mereka diminta untuk menentukan ide pokok, siswa cenderung kebingungan membedakan antara kalimat utama dan kalimat penjelas, sehingga tidak mampu menangkap inti pesan dari sebuah teks. Kondisi ini secara gamblang menunjukkan lemahnya keterampilan pemahaman membaca siswa, khususnya dalam menentukan ide pokok.

Di sinilah peran teknologi menjadi krusial. Kebutuhan akan sebuah media yang dapat meringankan beban kerja guru sekaligus memfasilitasi metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) secara terstruktur. Oleh karena itu, Sebuah Aktivitas Pembelajaran Online dirancang khusus untuk PBL dengan berbantuan LMS Moodle dapat mengatasi kendala-kendala tersebut. Pengembangan Aktivitas LMS ini bertujuan untuk membangun ekosistem pembelajaran yang terstruktur, variatif, dan interaktif, yang mampu mengubah paradigma dari *teacher-centered* menjadi *student-centered* (Sarwono, dkk., 2023). Sistem ini (LMS) dapat mengotomatisasi distribusi skenario masalah, menyediakan ruang diskusi virtual yang terorganisir untuk setiap kelompok, memungkinkan guru memantau aktivitas

siswa secara real-time, dan menyederhanakan proses evaluasi. Dengan demikian, pengembangan Aktivitas LMS bukan sekadar digitalisasi materi, melainkan sebuah solusi strategis untuk membuat pembelajaran inovatif yang terbukti efektif menjadi layak dan mudah diimplementasikan (*feasible*) oleh guru di lapangan. Pemanfaatan Aktivitas LMS dalam pembelajaran memberi kemudahan bagi lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, di mana pembelajaran dapat diakses dari berbagai tempat tanpa batasan waktu (Wiragunawan, 2022).

Efektivitas sistem pembelajaran ini tidak hanya terletak pada kecanggihan teknologinya, tetapi pada kerangka kerja pedagogis yang menjadi intinya, yaitu sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). Alur pembelajaran dirancang untuk mereplikasi langkah-langkah PBL secara terstruktur di dalam lingkungan LMS Moodle. Prosesnya dimulai ketika siswa dihadapkan pada sebuah masalah otentik (orientasi masalah) yang disajikan melalui media interaktif seperti video atau studi kasus singkat. Selanjutnya, sistem memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dan merumuskan hipotesis dalam kelompok-kelompok kecil melalui forum diskusi online. Puncak dari proses ini adalah tahap penerapan, di mana siswa secara mandiri atau berkelompok melakukan penyelidikan untuk memecahkan masalah tersebut. Misalnya, mereka ditugaskan untuk membaca beberapa teks, mengidentifikasi ide pokok dari setiap teks secara akurat, lalu mensintesis informasi tersebut menjadi sebuah solusi yang kemudian dipresentasikan atau diunggah sebagai hasil karya. Terakhir, proses diakhiri dengan analisis dan evaluasi, di mana guru memberikan umpan balik melalui fitur asesmen dan siswa melakukan refleksi terhadap proses pemecahan masalah yang telah di lalui.

Dengan mengkombinasikan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) di sebuah Aktivitas Pembelajaran *Online* berbantuan LMS Moodle, penelitian ini tidak hanya menghadirkan sebuah platform digital sebagai media pembelajaran, tetapi juga menawarkan kerangka kerja pedagogis yang terstruktur dan aplikatif bagi guru dalam merancang serta mengelola proses belajar. Integrasi ini diharapkan mampu menjadi solusi konkret terhadap problematika yang ada, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, berpusat pada siswa, dan mendorong keterampilan berpikir kritis serta kolaboratif. Aktivitas LMS berfungsi sebagai media penunjang yang tidak hanya memfasilitasi akses dan distribusi materi, tetapi juga memungkinkan implementasi model PBL secara lebih efektif melalui fitur-fitur interaktif, asesmen yang berkelanjutan, dan pelacakan perkembangan belajar siswa secara real-time. Dengan demikian, guru tidak hanya dibantu secara teknis, tetapi juga didukung dalam aspek pedagogis untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan siswa. untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih hidup, bermakna, dan terbukti dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, serta hasil belajar siswa (Wiragunawan, 2022).

1.2 Identifikasi Masalah

Melihat dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat teridentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Siswa kelas IV masih kesulitan membedakan mana ide pokok dan mana kalimat penjelas. Ini adalah masalah mendasar yang membuat kemampuan literasi mereka jadi terhambat.

2. Pembelajaran dikelas seringkali masih berjalan satu arah. Di sisi lain, guru sebenarnya sudah mengetahui metode yang lebih efektif seperti Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), tetapi dalam penerapannya guru sering terbentur oleh kesulitan praktis seperti, mengalami kesulitan dalam mengelola diskusi banyak kelompok sekaligus dan membutuhkan waktu persiapan yang tidak sedikit.
3. Belum tersedia sebuah Aktivitas LMS yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah maupun secara daring/online.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas maka perlu adanya pembatasan masalah. Pada penelitian ini fokus pengembangan akan difokuskan pada Aktivitas Pembelajaran Online Berbasis Masalah berbantuan LMS Moodle sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menentukan ide pokok teks pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif oleh guru.

Pembatasan masalah ini akan memprioritaskan pengembangan aktivitas LMS yang terstruktur, interaktif, inovatif, dan bermanfaat. Dengan fokus pada pengembangan aktivitas LMS ini dirancang untuk menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta dapat membantu siswa dalam menganalisis masalah, berdiskusi secara kolaboratif, dan menerapkan pengetahuannya untuk menemukan ide pokok sebuah teks secara kritis. Diharapkan bahwa pengembangan

aktivitas LMS ini akan meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan mendukung perkembangan keterampilan literasi serta berpikir kritis siswa di tingkat Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan Pembelajaran *Online* Berbasis Masalah berbantuan LMS Moodle pada Materi Menentukan Ide Pokok Teks untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas Pembelajaran *Online* Berbasis Masalah berbantuan LMS Moodle pada Materi Menentukan Ide Pokok Teks untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan Pembelajaran *Online* Berbasis Masalah berbantuan LMS Moodle pada Materi Menentukan Ide Pokok Teks untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana efektivitas Pembelajaran *Online* Berbasis Masalah berbantuan LMS Moodle dalam Meningkatkan Keterampilan Menentukan Ide Pokok Teks untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Menghasilkan produk Pembelajaran *Online* Berbasis Masalah berbantuan LMS Moodle pada materi menentukan ide pokok teks untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan tingkat validitas Pembelajaran *Online* Berbasis Masalah berbantuan LMS Moodle pada Materi Menentukan Ide Pokok Teks untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan tingkat kepraktisan Pembelajaran *Online* Berbasis Masalah berbantuan LMS Moodle pada Materi Menentukan Ide Pokok Teks untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan tingkat efektivitas Pembelajaran *Online* Berbasis Masalah berbantuan LMS Moodle pada Materi Menentukan Ide Pokok Teks untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa Aktivitas Pembelajaran *Online* berbantuan LMS Moodle yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis web yang dapat diakses melalui peramban (*browser*) di berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan ponsel pintar.
2. Materi yang dikembangkan berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar, dengan lingkup materi spesifik yaitu "Menentukan Ide Pokok Teks".
3. Mengimplementasikan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning* - PBL), di mana siswa dihadapkan pada skenario masalah

otentik untuk mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

4. Dilengkapi dengan fitur interaktif seperti forum diskusi *online* untuk mendukung pembelajaran kolaboratif antar siswa dalam memecahkan masalah.
5. Memiliki fitur evaluasi yang mencakup kuis formatif *online* untuk mengukur pemahaman dan sistem pengumpulan tugas untuk menilai hasil kerja siswa.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan Pembelajaran *Online* Berbasis Masalah berbantuan LMS Moodle ini dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah sasaran masih cenderung menggunakan metode konvensional dan belum banyak memanfaatkan media digital yang interaktif.
2. Sebagian besar guru dan peserta didik kelas IV di sekolah sasaran sudah mampu mengoperasikan perangkat dasar seperti komputer atau ponsel pintar untuk mengakses internet.
3. Pengembangan LMS ini dapat menjadi solusi untuk mempermudah guru dalam menyajikan pembelajaran yang variatif serta meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

4. Guru sebagai pengguna memiliki keterbukaan dan kemauan untuk mencoba menerapkan model pembelajaran baru (PBL) yang difasilitasi oleh teknologi.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Materi yang disajikan dalam LMS ini terbatas hanya pada materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, yaitu "Menentukan Ide Pokok Teks".
2. LMS yang dikembangkan merupakan aplikasi berbasis web yang memerlukan koneksi internet untuk dapat diakses secara penuh.
3. Subjek uji coba dalam penelitian ini terbatas pada lingkup sekolah tertentu, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam istilah-istilah yang digunakan penelitian ini, maka dibuatkan batasan istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada suatu proses atau langkah-langkah sistematis untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sarwono, dkk., 2023). Dalam konteks ini, pengembangan adalah serangkaian proses mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, produksi, hingga evaluasi untuk

menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *Learning Management System* (LMS).

2. Sistem Pengelolaan Pembelajaran (*Learning Management System* - LMS)

LMS adalah suatu istilah untuk sistem perangkat lunak (*software*) yang diaplikasikan secara daring (*online*) untuk mengelola keseluruhan kegiatan pembelajaran secara terstruktur (Wiragunawan, 2022). Dalam penelitian ini, LMS adalah sebuah platform berbasis web yang dikembangkan untuk memfasilitasi guru dalam merencanakan, menyajikan materi yang variatif, mendukung kolaborasi siswa, dan melakukan evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas IV SD.

3. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning* - PBL)

Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), yang menggunakan sebuah masalah otentik dan relevan sebagai titik awal atau pemicu bagi siswa untuk melakukan penyelidikan dan mempelajari materi pelajaran. Dalam penelitian ini, PBL diimplementasikan di dalam LMS di mana siswa secara kolaboratif berusaha memecahkan masalah terkait materi "Menentukan Ide Pokok Teks" melalui alur pembelajaran yang telah dirancang.

4. Kelayakan

Kelayakan dalam penelitian ini adalah tingkat kualitas produk LMS yang dikembangkan, yang diukur dari dua aspek utama: (1) Validitas, yaitu tingkat kesesuaian dan kebenaran produk menurut penilaian para ahli (ahli materi dan ahli media), dan (2) Kepraktisan, yaitu tingkat kemudahan penggunaan dan

kemanfaatan produk menurut penilaian pengguna langsung (guru dan siswa). Sebuah produk dikatakan layak jika memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan yang telah ditetapkan.

