

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang memegang peran strategis dalam pendidikan nasional. Sebagai bahasa resmi negara dan bahasa pengantar utama dalam kegiatan pembelajaran di semua jenjang pendidikan, Bahasa Indonesia tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi antar siswa dan antara guru dan siswa, tetapi juga berfungsi krusial sebagai sarana berpikir kritis, membangun makna, mengembangkan wawasan, serta memahami dan menyampaikan informasi secara logis, sistematis, dan rasional. Bahasa berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan dan pemahaman siswa dan merupakan alat utama dalam proses pembelajaran, yang berfokus pada penguatan kompetensi abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020; Pusat Bahasa, 2021). Oleh karena itu, penguasaan Bahasa Indonesia yang baik sejak usia dini merupakan faktor kunci dalam mendukung keberhasilan siswa dalam mengakses, memahami, dan menyerap pembelajaran di semua mata pelajaran.

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), khususnya kelas I, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami informasi dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi sesuai dengan tahap perkembangannya. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas I perlu disajikan melalui kegiatan yang konkret, kontekstual, menarik, dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik. Pada tahap awal sekolah dasar, peserta didik masih membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan unsur visual, cerita, gambar, serta aktivitas yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penyajian pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Kemendikbudristek, 2022).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I, pencapaian hasil belajar peserta didik menjadi salah satu indikator untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran dapat dicapai. Hasil belajar dalam penelitian ini diarahkan pada penguasaan peserta didik terhadap materi Menjaga Kesehatan yang telah disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Materi tersebut berkaitan dengan pemahaman mengenai cara menjaga kebersihan diri, menjaga kesehatan tubuh, serta menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara konkret dan bermakna sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan langsung di SDN Luwus 1, ditemukan bahwa salah satu kendala dalam proses pembelajaran adalah kurangnya media pembelajaran yang bervariasi. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal dan hasil belajar siswa rendah. Beban administrasi dan tanggung jawab mengajar yang berat menyulitkan guru untuk berfokus pada pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang mampu memaksimalkan potensi

belajar siswa. Hal ini mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal dan hasil belajar siswa rendah.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Luwus melalui pengamatan langsung pada proses pembelajaran di kelas I menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran masih relatif rendah. Sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu penyebab utama rendahnya keterlibatan siswa adalah metode pembelajaran yang selama ini digunakan guru masih didominasi oleh metode ceramah. Metode ini cenderung satu arah, sehingga siswa hanya mendengarkan tanpa banyak kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan dan mengalami kebosanan. Minimnya penggunaan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik juga memperparah kebosanan siswa sehingga perhatian mereka mudah teralihkan. Hal ini tentu saja berdampak pada efektivitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar yang kurang optimal, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa.

Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu dari 22 siswa, sebanyak 35% atau 8 siswa telah mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 81,5, sedangkan 65% atau 14 siswa belum mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 64. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran masih memerlukan dukungan media yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas awal.

Data hasil belajar tersebut menunjukkan adanya kesenjangan dalam pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SD Negeri 1 Luwus. Berdasarkan data awal hasil belajar yang diperoleh dari dokumentasi nilai guru kelas, dari 22 siswa, sebanyak 8 siswa (35%) telah mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 81,5, sedangkan 14 siswa (65%) belum mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 64. Ketuntasan belajar mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh SD Negeri 1 Luwus, yaitu 70. Dengan demikian, sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I. Pengembangan media *Big Book* berbasis gamifikasi menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan karena memadukan teks dan ilustrasi berukuran besar dengan aktivitas pembelajaran berupa *mission*, *challenge*, *reward*, dan *level*. Perpaduan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu pemahaman materi Menjaga Kesehatan sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan penelitian terdahulu, media *Big Book* telah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar, termasuk untuk mendukung kemampuan membaca siswa. Penelitian mengenai gamifikasi juga telah menunjukkan pemanfaatan unsur permainan dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan *Big Book* berbentuk cetak yang mengintegrasikan unsur gamifikasi berupa *mission*, *challenge*, *reward*, dan *level* secara terpadu untuk pembelajaran siswa kelas I pada materi Menjaga Kesehatan belum banyak

ditemukan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang pengembangan media yang tidak hanya menyajikan materi melalui teks dan ilustrasi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar melalui tantangan dan aktivitas yang terstruktur. Penelitian ini menawarkan kebaruan melalui pengintegrasian media *Big Book* cetak dengan unsur gamifikasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I, materi Menjaga Kesehatan, serta tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada penggabungan media *Big Book* cetak dengan unsur gamifikasi, tetapi juga pada pengintegrasian unsur *mission, challenge, reward, dan level* ke dalam tahapan aktivitas pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I. Unsur *mission* berfungsi memberikan tujuan kegiatan yang jelas sehingga siswa mengetahui tugas yang harus diselesaikan, sedangkan *challenge* menghadirkan tantangan belajar yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam memahami materi Menjaga Kesehatan. Unsur *reward* digunakan sebagai bentuk apresiasi terhadap penyelesaian tugas dan partisipasi siswa, sementara *level* mengorganisasikan kegiatan pembelajaran secara bertahap dari aktivitas yang lebih sederhana menuju aktivitas yang lebih kompleks. Integrasi keempat unsur tersebut menjadikan gamifikasi sebagai bagian dari alur pembelajaran, bukan sekadar tambahan permainan atau pemberian hadiah. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada rancangan media *Big Book* cetak yang memadukan penyajian materi secara visual dengan aktivitas belajar yang terstruktur dan bertahap untuk mendukung pencapaian hasil belajar siswa kelas I pada materi Menjaga Kesehatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, inovasi dalam proses pembelajaran diperlukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan

disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media potensial untuk dikembangkan adalah *Big Book* berbasis gamifikasi, yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan edukatif. Media merupakan sarana penting yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam belajar (Priantini, 2020). *Big Book*, sebagai media visual yang menampilkan cerita dan ilustrasi dalam format besar, sangat cocok untuk siswa sekolah dasar kelas satu karena dapat menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman konseptual yang konkret. Teks yang besar dan ilustrasi yang menarik tidak hanya membantu siswa mengenali huruf, kata, dan kalimat, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka tentang keseluruhan isi cerita. Media pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan pendekatan yang menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran, seperti tantangan, poin, level, dan hadiah, yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa (Udayani, 2021). Dengan menggabungkan unsur-unsur gamifikasi, media ini dapat menghidupkan proses pembelajaran, membuat siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi, terutama materi tentang Menjaga Kesehatan. Pengembangan media *Big Book* berbasis gamifikasi juga memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyampaikan materi secara kontekstual dan bervariasi. Guru dapat menyesuaikan isi cerita, ilustrasi, dan aktivitas permainan dalam *Big Book* dengan lingkungan sekitar dan kebutuhan belajar siswa. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media ini juga menjadi solusi dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan tidak monoton, di mana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan di atas diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa, pengembangan media pembelajaran *Big Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Menjaga Kesehatan siswa kelas I Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa pada materi menjaga kesehatan dalam muatan Bahasa Indonesia masih belum optimal.
2. Proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum optimal.
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran materi menjaga kesehatan masih terbatas dan kurang bervariasi.
4. Pembelajaran belum sepenuhnya didukung oleh media yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I yang membutuhkan penyajian materi secara konkret, visual, dan menarik.
5. Keterbatasan waktu dan pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran menyebabkan pemanfaatan media inovatif dalam pembelajaran masih terbatas.
6. Belum tersedia media *Big Book* berbasis gamifikasi yang dapat memfasilitasi pembelajaran materi menjaga kesehatan sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas I.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi agar penelitian dapat dilaksanakan secara sistematis dan terarah. Penelitian ini difokuskan pada permasalahan hasil belajar siswa yang belum optimal pada materi menjaga kesehatan dalam muatan Bahasa Indonesia, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, serta belum tersedianya media *Big Book* berbasis gamifikasi yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan pembatasan tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Big Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi menjaga kesehatan siswa kelas I Sekolah Dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Big Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Menjaga Kesehatan siswa kelas I Sekolah Dasar?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *Big Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Menjaga Kesehatan siswa kelas I Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Big Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Menjaga Kesehatan siswa kelas I Sekolah Dasar?

4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Big Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Menjaga Kesehatan siswa kelas I Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

1. Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran *Big Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Menjaga Kesehatan siswa kelas I Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Big Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Menjaga Kesehatan siswa kelas I Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Big Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Menjaga Kesehatan siswa kelas I Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Big Book* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Menjaga Kesehatan siswa kelas I Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa *Big Book* berbasis gamifikasi berbentuk sebuah Buku Besar Cerita interaktif Berkuis dengan rincian produk sebagai berikut.

1. Produk ini berupa media dalam bentuk buku besar muatan Bahasa Indonesia.
2. *Big Book* Gamifikasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva pro yang mengkombinasikan antara teks, gambar, dan kuis sehingga dapat menarik perhatian siswa saat belajar.
3. Materi atau isi yang akan dibahas dalam media adalah Bahasa Indonesia materi menjaga kesehatan.
4. Dilengkapi Fitur Gamifikasi (Kuis Interaktif), di akhir setiap halaman atau bagian cerita, disisipkan kuis singkat (berbasis gamifikasi) dalam bentuk pilihan ganda dengan gambar atau pencocokan, untuk melatih pemahaman terhadap isi cerita dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran.
5. Media ini dapat diakses melalui smartphone secara *offline* maupun *online*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Media *Big Book* berbasis gamifikasi dapat membantu siswa memahami materi menjaga kesehatan dalam muatan Bahasa Indonesia.
2. Penyajian materi melalui teks sederhana, ilustrasi, cerita, dan aktivitas berbasis gamifikasi sesuai dengan karakteristik belajar siswa kelas I Sekolah Dasar.
3. Penggunaan media *Big Book* berbasis gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan media *Big Book* berbasis gamifikasi dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada materi menjaga kesehatan.

5. Sarana dan prasarana yang tersedia mendukung penggunaan media *Big Book* berbasis gamifikasi dalam pembelajaran.

Adapun keterbatasan dari pengembangan *Big Book* yang dibuat sebagai berikut.

1. Pengembangan *Big Book* dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas I Sekolah Dasar, sehingga produk pengembangan hanya ditujukan kepada siswa kelas I Sekolah Dasar khususnya pada materi menjaga kesehatan.
2. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa Buku Besar Gamifikasi sehingga harus di print terlebih dahulu.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah diperlukan untuk menghindari terjadi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk mendefinisikan batasan-batasan istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media dan alat pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi dan membantu proses pembelajaran di kelas/di rumah.
2. Media Pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga hal penting yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Ritonga, et al., 2022).
3. Model *ADDIE* merupakan model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan yaitu analisis

(*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Putra1 & Suniasih, 2021).

4. *Big Book* adalah media pembelajaran yang terdiri dari dua atau lebih unsur (teks, gambar berwarna, kuis) dengan didukung pertanyaan-pertanyaan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Media gamifikasi cerita merupakan media yang dikembangkan dengan memadukan unsur cerita dan permainan berbasis soal untuk menguji pemahaman siswa. Media ini dirancang agar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui kegiatan membaca bersama antara guru dan siswa atau orang tua dan anak. Cerita dalam buku disusun menggunakan kata-kata sederhana yang dapat diulang dan alur cerita yang mudah dipahami, serta dilengkapi dengan unsur gamifikasi seperti kuis interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Hasil belajar merupakan penilaian akhir yang diperoleh seseorang setelah melalui suatu proses dan pengalaman yang dilakukan secara berulang.
7. Materi menjaga Kesehatan merupakan salah satu materi pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia yang diterima siswa sekolah dasar di kelas I. Menjaga Kesehatan adalah hal yang sangat penting. Hal ini karena dengan memiliki tubuh yang sehat dan bugar dapat mencegah tubuh terserang penyakit sehingga kita dapat tetap menjalankan aktifitas sehari-hari.
8. Media *Big Book* berbasis gamifikasi merupakan media pembelajaran berupa buku cerita besar berisi materi tentang menjaga kesehatan, disusun dengan cerita kontekstual, ilustrasi menarik, dan teks sederhana yang sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar kelas I, serta dipadukan dengan unsur

permainan seperti tantangan dan aktivitas interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

