

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berlandaskan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan upaya yang dirancang dengan penuh kesadaran dan diatur secara terstruktur untuk membentuk lingkungan belajar serta proses pendidikan yang mendorong peserta didik berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi dan mengasah potensi mereka. Dengan demikian, mereka dapat memiliki keteguhan spiritual berlandaskan nilai-nilai agama, keterampilan mengelola emosi, kepribadian yang kuat, kecerdasan berpikir, etika yang tinggi, serta kompetensi yang bermanfaat bagi diri sendiri, komunitas, bangsa, dan negara.

Menurut pandangan S. Hidayat & Wakhidah (2015), pendidikan adalah suatu sistem yang harus diintegrasikan dengan sistem lainnya agar dapat mencapai sasaran dalam meningkatkan taraf kehidupan manusia di berbagai aspek. Berdasarkan metode pelaksanaannya, pendidikan akan terus berkembang menyesuaikan dengan dinamika sosial dan budaya masyarakat yang mengalami transformasi sepanjang waktu. Namun, Danim (2017) mengungkapkan jika pendidikan merupakan proses yang mencakup seluruh potensi mendasar manusia melalui interaksi antara individu yang lebih berpengalaman dengan mereka yang masih dalam tahap belajar. Sebagai fasilitator pembelajaran, seorang pendidik harus mampu menyampaikan

wawasan berkualitas sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan baik serta mencapai tujuan akademik yang telah ditetapkan.

Sesuai dengan pendapat A. Tresna Sastrawijaya (Sujana, 2019), sasaran pendidikan meliputi kesiapan dalam dunia kerja, keterampilan dalam menyelesaikan persoalan, serta pemanfaatan waktu luang secara produktif, sebab setiap peserta didik memiliki harapan yang berbeda-beda. Peranan guru sangatlah krusial dalam mengarahkan jalannya proses pembelajaran guna mencapai sasaran pendidikan tersebut. Pemanfaatan alat bantu pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, inovatif, dan penuh kreativitas sehingga peserta didik akan merasa lebih nyaman dan termotivasi selama mengikuti proses pembelajaran.

Didasarkan pada interviu dengan guru kelas IV di SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung pada tanggal 24 Oktober 2022, guru mengungkapkan bahwa kesulitan dalam melakukan pembelajaran di kelas IV karena perbedaan latar belakang pendidikan keluarga peserta didik dan kurangnya SDM yang mengerti teknologi menyebabkan peserta didik terkendala dalam menerima penjelasan serta ada beberapa peserta didik yang memerlukan bimbingan khusus dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia memegang kedudukan krusial dalam dunia pendidikan karena digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat untuk bernalar secara sistematis. Salah satu bidang studi yang diajarkan di jenjang sekolah dasar yakni Bahasa Indonesia. Subakti (2021)

mengungkapkan jika Bahasa Indonesia merujuk pada disiplin ilmu yang diperkenalkan sejak tingkat pendidikan dasar. Bagi peserta didik di sekolah dasar, Bahasa Indonesia juga berfungsi untuk mengasah keterampilan berpikir mereka serta mengoptimalkan potensi diri.

Menurut Lutfia (2016), Bahasa Indonesia mencakup empat kompetensi utama yang saling berhubungan. Menyimak, berbicara, membaca, serta menulis merupakan bagian dari perkembangan keterampilan dalam berbahasa. Salah satu tantangan yang kerap muncul dalam memahami materi Bahasa Indonesia adalah keterbatasan kemampuan dalam membaca dengan baik serta kesulitan dalam memahami isi bacaan secara mendalam. Permasalahan ini muncul akibat rendahnya minat belajar peserta didik ketika memahami isi teks bacaan dikarenakan minimnya ketertarikan mereka terhadap kegiatan membaca, peserta didik hanya membaca teks bacaan tersebut tanpa memahami isi dari bacaannya. Pada proses pembelajaran, ketika membaca teks, peserta didik diarahkan untuk memahami isi bacaan, termasuk mengidentifikasi ide pokok serta ide pendukungnya, tetapi ada kalanya mereka masih bingung dalam menentukannya dikarenakan minat baca mereka rendah.

Didasarkan pada observasi dan interviu dengan guru kelas IV di SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung pada tanggal 24 Oktober 2022 didapatkan suatu permasalahan yang terjadi yaitu, guru hanya menggunakan buku paket dan LKS yang berisi materi dan soal evaluasi sebagai sumber belajar, kurangnya media pembelajaran yang digunakan, karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Menurut penjelasan dari guru,

permasalahan ini terjadi akibat keterbatasan jumlah buku paket yang memadai, guru hanya mengandalkan buku guru dan LKS tersebut dalam mengajar, tentu hal ini sangat berpengaruh bagi pemahaman peserta didik pada mata pelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak maksimal. Peserta didik terkendala dalam menerima penjelasan guru, serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap kalimat dalam teks bacaan Bahasa Indonesia. Peserta didik kelas IV cenderung pasif dan kurang berpartisipasi aktif sepanjang pembelajaran akibat keterbatasan pemanfaatan media yang variatif. Guru sering menerapkan metode diskusi dalam kelompok untuk meningkatkan keaktifan peserta didik, tetapi guru menyampaikan bahwa tidak semuanya ikut dalam berdiskusi bersama-sama, hanya satu sampai dua peserta didik saja yang terlihat aktif dalam berdiskusi, yang lainnya masih pasif dan belum ada rasa kerjasamanya.

Secara keseluruhan, diperlukan suatu sarana yang mampu menyampaikan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan cara menarik, di mana penyampaian konsep dan contoh-contohnya dikemas dengan baik sehingga isi materi bisa dipahami secara efektif oleh peserta didik. Media pembelajaran ini harus mampu menggabungkan keterampilan membaca dan memahami teks dengan cara yang menyenangkan serta memberikan pengalaman belajar yang segar bagi peserta didik. Dengan demikian, mereka akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, menciptakan interaksi yang dinamis, dan menghindari suasana kelas yang monoton serta membosankan. Hal ini juga berkontribusi dalam membangun

lingkungan belajar yang nyaman sekaligus mendorong semangat peserta didik untuk terus mengembangkan pemahamannya.

Dalam penelitian terdahulu yang dipublikasikan dalam jurnal pengembangan oleh Sunardin (2022) berjudul "*Pengembangan Media Roulette Berbasis Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV di SDN Petir 4 Kota Tangerang*", dijelaskan jika media *Roulette* menjadi alat pembelajaran berbasis inovatif maupun kreatif dengan berbagai keunggulan. Beberapa manfaatnya antara lain: 1) Mudah dibuat serta praktis dalam penggunaannya, 2) Meningkatkan minat peserta didik karena desainnya memanfaatkan kombinasi warna yang bervariasi, 3) Menstimulasi keaktifan peserta didik selama pembelajaran, 4) Menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, dan 5) Menghilangkan kesan monoton sepanjang proses belajar.

Masronah (2019), mengutip pendapat Silberman, menuturkan jika *Bingo* menjadi permainan berbasis kartu dan tabel bernomor. Dalam permainan ini, peserta didik yang berhasil menghubungkan lima titik secara vertikal, horizontal, atau diagonal melalui jawaban yang benar akan berteriak "*Bingo!*" dan memperoleh poin sebagai bentuk penghargaan atas ketepatan jawabannya. Media *Roulette Bingo* menjadi kombinasi dari dua jenis media pembelajaran yang berbeda. Istilah *Roulette* atau *rolet* sendiri berasal dari bahasa Prancis yang memiliki arti "roda kecil."

Permasalahan yang ditemukan pada kelas IV SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung ini memerlukan analisis penyebab dan solusi untuk mengatasinya. Berdasarkan analisis kebutuhan diperoleh simpulan bahwa

faktor penyebabnya adalah terbatasnya media pembelajaran yang bersifat membangkitkan ketertarikan peserta didik untuk memahami materi serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi dalam menciptakan media pembelajaran sebagai jembatan ketika penyampaian materi, salah satunya adalah *Roulette Bingo*. Pengembangan media ini harapannya mampu merangsang antusiasme murid untuk memahami isi teks bacaan maupun turut serta aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang baik dalam membangkitkan minat peserta didik untuk memahami teks bacaan dan menumbuhkan semangat agar aktif selama pembelajaran, dengan itu peneliti melakukan pengembangan media berjudul “Pengembangan Media *Roulette Bingo* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Didasarkan pada latar belakang, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut yakni bagaimana pengembangan media *Roulette Bingo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan media *Roulette Bingo* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD yang menarik.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Konten/Isi

Media pembelajaran *Roulette Bingo* ini menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi singkat dan soal terkait teks bacaan pada pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar. Media *Roulette Bingo* ini menggunakan buku Bahasa Indonesia siswa kelas IV BAB IV dengan:

- a) Elemen: Membaca
- b) Capaian Pembelajaran: Peserta didik mampu menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis
- c) Tujuan Pembelajaran: Menganalisis gagasan ide pokok dan ide pendukung paragraf dari teks bacaan informatif.
- d) Indikator:
 - 1) Melalui kegiatan membaca teks bacaan, peserta didik dapat menyebutkan ide pokok dan pendukung dalam teks bacaan (C1).
 - 2) Melalui kegiatan membaca teks bacaan, peserta didik dapat membedakan ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf atau teks (C2)
 - 3) Melalui kegiatan diskusi bersama kelompok, peserta didik dapat menganalisis ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan (C4).
 - 4) Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama kelompoknya, peserta didik menuliskan ide pokok dan pendukung paragraf dalam teks bacaan (P1).

- 5) Setelah melakukan kegiatan diskusi bersama kelompok, peserta didik dapat mempresentasikan hasil penyajian ide pokok dan ide pendukung dalam teks bacaan (P3).

2. Konstruk

Media *Roulette Bingo* ini berbentuk lingkaran yang dapat diputar untuk menentukan materi dan soal nomor berapa yang akan peserta didik baca dan kerjakan. *Roulette* ini terbuat dari kayu mdf 6 mm dengan ukuran diameter 30 cm yang akan berisikan 25 nomor materi dan soal, serta lembar *Bingo* berukuran a4 cm yang akan dituliskan nomor secara acak oleh peserta didik. Untuk soal dan materinya akan dicetak di kertas *art paper*.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh faktor penyebab permasalahan di atas adalah kurang media sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang menarik peserta didik untuk aktif dan mudah memahami materi. Meninjau dari penyebab tersebut, maka penting adanya penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Sekolah telah menerapkan kurikulum Merdeka.
- b. Peserta didik kelas IV sudah lancar membaca.
- c. Peserta didik memahami penggunaan *Roulette Bingo*.

2. Batasan Penelitian dan Pengembangan
 - a. Media pembelajaran *Roulette Bingo* digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia BAB IV di kelas IV SD.
 - b. Media *Roulette Bingo* ini hanya diimplementasikan di SDN 3 Tugu Kabupaten Tulungagung, namun dapat digunakan di sekolah yang mempunyai kriteria yang serupa.

G. Definisi Operasional

Dalam perancangan media *Roulette Bingo*, terdapat sejumlah istilah yang digunakan. Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap konsep yang telah dipaparkan, maka perlu adanya suatu penjelasan. Definisi operasional tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas terkait istilah-istilah yang berkaitan dengan pengembangan media *Roulette Bingo*:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar berfungsi menyajikan informasi serta membimbing peserta didik dalam memahami materi. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal, efektif, dan efisien.

2. Media *Roulette Bingo*

Media *Roulette Bingo* adalah suatu media pembelajaran gabungan dari dua media *Roulette* dan *Bingo* yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi berupa teks bacaan dan soal.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk dalam komponen utama dalam kurikulum pendidikan di tingkat Sekolah Dasar. Melalui kegiatan pembelajaran ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dasar dalam berbahasa, yang meliputi: (a) menulis, (b) membaca, (c) menyimak, dan (d) berkomunikasi secara lisan.

