

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No.20 tahun 2003). Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar siswa dapat mengembangkan potensinya masing-masing. Disini guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Maghfiroh, 2021). Pembelajaran dapat dipahami sebagai hasil dari interaksi yang berkelanjutan antara perkembangan individu dan pengalaman hidup. Dalam konteks yang lebih kompleks, pembelajaran merupakan upaya sadar dari seorang guru untuk membantu siswa belajar, yang melibatkan pengarahan interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Trianto, 2010). Proses pembelajaran mengacu pada suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai hasil yang diinginkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (UU No. 20 Tahun 2003)

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses untuk membantu siswa agar dapat belajar Bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan (M. Ali, 2020). Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan terutama jenjang Sekolah Dasar, hal ini dikarenakan Bahasa Indonesia merupakan dasar dari semua Pelajaran (Mailida, 2023). Di era globalisasi di bidang informasi, masyarakat dituntut untuk memiliki kemampuan komunikasi yang kuat baik

dalam bahasa lisan maupun tulisan (Dwitha Evayanti & Sumantri, 2017). Proses pembelajaran tidak terlepas dari interaksi antara guru dengan siswa.

Interaksi tersebut sangat penting agar proses belajar mengajar yang dikomunikasikan guru dapat diterima dan dipahami oleh siswanya dengan baik. Interaksi belajar mengajar di kelas tidak terlepas dari pengaruh media (Junaidi, 2019). Akan tetapi proses pembelajaran di kelas IV SDN 2 Landungsari jarang sekali menggunakan media pembelajaran. Menurut A. S. Hardjasudarma, media pembelajaran merupakan segala alat atau perantara yang dapat mempengaruhi alat Indera manusia dalam mengamati, merasakan, atau memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Ketika proses belajar mengajar, penggunaan media yang menarik dapat membantu siswa agar tertarik dengan materi yang disampaikan. Media yang menarik biasanya berisikan materi yang berhubungan dengan keseharian peserta didik (Zahwa & Syafi'i, 2022)

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh pendidik sebagai sarana penunjang penyampaian suatu materi pembelajaran di dalam kelas, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik (Suliyono et al., 2022). Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang kreatif, dan interaktif, yang terutama dapat melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Almaghofi & Sari, 2024). Penggunaan media dalam pembelajaran Media memiliki peran yang penting karena untuk memperoleh hasil yang terbaik / maksimal terhadap pemahaman yang akan diperoleh siswa pada materi yang di pelajari (Suyitno, Lina Putriyanti, 2023). Media visual merupakan media yang menggabungkan antara tulisan dan gambar sehingga mudah diserap (Hulu DM,

Pasaribu K, Simamora E, Waruwu SY, 2022). Kebanyakan siswa lebih cepat merasa bosan jika pembelajaran bersifat monoton tanpa menggunakan media pembelajaran. Siswa juga akan tertarik dan ingin mencoba sendiri dalam penggunaan media sehingga potensi mereka paham itu sangat besar.

Kurangnya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi rambu lalu lintas, sehingga banyak siswa yang belum menaati peraturan rambu lalu lintas dikarenakan belum memahami makna symbol dari rambu lalu lintas. Media *Smart Box* merupakan media pembelajaran yang memuat materi tentang Rambu-rambu Lalu Lintas dengan dikemas yang menarik dan mudah untuk digunakan. Media ini digunakan tidak hanya sebagai alat pembelajaran saja, namun juga dapat membantu siswa dalam memahami rambu lalu lintas yang ada di jalan raya yang sering mereka jumpai. Melalui media *Smart Box* ini, maka guru dapat memperkenalkan rambu lalu lintas, symbol larangan, symbol perintah, symbol peringatan, dan simbol petunjuk (R. Rahmawati et al., 2022). Media *Smart Box* merupakan media yang dapat digunakan langsung oleh siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak dengan menampilkan gambar dan warna yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin, 14 Oktober 2024, meskipun lingkungan sekolah dan fasilitas pendukung telah memenuhi standar yang memadai, masih terdapat tantangan dalam pengoptimalan proses pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media yang lebih nyata dan relevan dengan karakteristik siswa. Penerapan media pembelajaran yang nyata dan kontekstual tidak hanya akan memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan preferensi serta kebutuhan siswa. Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan mampu meningkatkan pemahaman serta partisipasi aktif siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin, 14 Oktober 2024 dengan guru kelas IV SDN 2 Landungsari menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi rambu lalu lintas di kelas IV SDN 2 Landungsari belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran yang nyata dan masih menggunakan media seadanya yang belum sesuai dengan karakteristik siswa. Guru cenderung menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan, namun belum memanfaatkan media pembelajaran untuk mengoptimalkan pemahaman siswa, terutama pada materi rambu lalu lintas. Karakteristik pada siswa kelas IV masih didominasi oleh gaya belajar visual, sehingga penggunaan media yang interaktif dan visual, seperti Smart Box rambu lalu lintas, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus memperkuat semangat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan jumlah siswa 13 orang, implementasi media pembelajaran interaktif ini dapat dilakukan secara optimal untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penggunaan media seadanya dalam proses pembelajaran yang tidak selaras dengan karakteristik gaya belajar siswa yang cenderung visual mengakibatkan kesulitan siswa dalam memahami materi secara optimal. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung gaya belajar visual. Untuk menjawab permasalahan ini, diperlukan pengembangan

media pembelajaran yang interaktif seperti *Smart Box* rambu lalu lintas, yang dapat mengakomodasi gaya belajar visual siswa dan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik serta mudah dipahami. Selain itu, perlu dilakukan peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan atau pendampingan agar mereka dapat mengimplementasikan media pembelajaran secara optimal. Pendekatan pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan metode yang lebih interaktif dan berbasis praktik langsung, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Atas dasar pembahasan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Rambu Lalu Lintas Untuk Mengoptimalkan Pemahaman Materi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar”

Peneliti terdahulu yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Alifa et al., 2024) yang berjudul “Pengembangan Media *Smart Box* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Pribadi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”. Terdapat persamaan dan perbedaan dari peneliti terdahulu. Persamaannya adalah menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia, menggunakan *Smart Box* sebagai media, subjek penelitian sama yaitu kelas IV SD, dan menggunakan penelitian R&D Jenis ADDIE. Perbedaannya adalah isi dari media *Smart Box*. Peneliti terdahulu berisikan tentang materi “Menulis Surat Pribadi”. Sedangkan *Smart Box* penulis ini berisikan materi tentang “Makna Simbol Rambu Lalu Lintas”. Lokasi penelitian berbeda. Serta bahan dasar yang digunakan untuk membuat media juga berbeda.

Penelitian kedua yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Komalasari et al., 2024) dengan judul “Pengembangan Media *Smart Box*

Literasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SDN Inpres Mangge Dalam Kec.Lambu”. terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu. Persamaannya yaitu menggunakan media *Smart Box* sebagai media serta menggunakan penelitian R&D. Dan perbedaannya yaitu terletak pada tujuan mengembangkan media tersebut serta objek atau sasarannya. Yaitu peneliti terdahulu memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II, sedangkan penulis mengembangkan media ini bertujuan untuk mengoptimalisasikan pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Landungsari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi rambu lalu lintas. Objek dan lokasi penelitian berbeda, jenis penelitian berbeda, serta bahan dasar yang digunakan juga berbeda.

Penelitian yang relevan ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh (Adiyah et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Media *Smart Box* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun”. Didalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu. Persamaannya ialah menggunakan *Smart Box* sebagai media. Sedangkan untuk perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu terletak pada tujuan mengembangkan media serta objek dari penelitian. Pada penelitian terdahulu memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5–6 tahun, sedangkan penulis memiliki tujuan untuk mengoptimalisasikan pemahaman siswa kelas IV SD pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia materi rambu lalu lintas.

Daya keterbaruan penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu yaitu pada bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran *Smart Box*. Pada media pembelajaran *Smart Box* terdahulu menggunakan bahan

dasar kardus, sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti berbahan dasar triplek. *Smart Box* berbahan triplek memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam hal ketahanan, stabilitas, keamanan, serta fungsionalitas dibandingkan dengan bahan kardus. Meskipun biaya awalnya lebih tinggi dibandingkan kardus, media berbahan triplek lebih efisien untuk jangka panjang dan lebih cocok untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan profesional. Selain itu *Smart Box* juga memberikan kontribusi yang mudah dipindahkan karena lebih kuat dan kokoh walaupun dengan berat yang tidak jauh berbeda dibandingkan menggunakan kardus. Kemudian materi yang digunakan berbeda, serta lokasi penelitian yang berbeda.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah “Bagaimana pengembangan media *Smart Box* rambu lalu lintas untuk mengoptimalkan pemahaman materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar?”

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Box* rambu lalu lintas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

##### 1. Konstruk

Produk yang akan dikembangkan dalam konstruk ini berbentuk balok, terbuat dari bahan triplek yang kuat dan tahan lama. Produk ini di desain dengan

ukuran panjang 40 cm dan lebar 30 cm. Produk ini dirancang agar mudah digunakan dan dipindahkan. Selain itu, warna dan gambar pada produk dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan isi materi sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa. Produk ini terdiri dari tiga komponen utama, yaitu cover, materi yang relevan, gambar yang menampilkan rambu lalu lintas, serta tulisan makna dari simbol rambu lalu lintas. Cover yang dirancang dengan estetika yang menarik perhatian. Materi yang disajikan memberikan pemahaman mendalam tentang makna dari rambu lalu lintas. Gambar menambahkan elemen visual yang menarik agar siswa lebih mengenali simbol rambu lalu lintas, serta tulisan yang bisa dilepas dan dipasang oleh siswa guna agar siswa lebih memahami makna yang sesuai dengan gambar yang telah di sediakan.

## 2. Konten

Konten yang akan dikembangkan dalam produk ini adalah sebagai berikut:

### a. Elemen

Makna Rambu Lalu Lintas

### b. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenali dengan fasih. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dan/atau kosakata Bahasa Indonesia serapan dari bahasa daerah dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa mengenai hal-hal menarik di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam

bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif dan teks narasi.

c. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami informasi tentang kehidupan sehari-hari dalam bentuk cetak atau elektronik.

d. Indikator Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik memahami jenis dan makna rambu lalu lintas (C2)
2. Peserta didik menyesuaikan jenis dan makna rambu lalu lintas dengan simbolnya (C3)
3. Peserta didik mampu menyimpulkan materi jenis dan makna symbol rambu lalu lintas (C5)
4. Peserta didik mampu menunjukkan hasil kerjanya didepan kelas (P3)

**E. Pentingnya Penelitian Pengembangan**

Dari pengembangan media *Smart Box* rambu lalu lintas ini memiliki hal yang penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SDN 2 landungsari:

1. Bagi sekolah
 

Membantu pihak sekolah dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai
2. Bagi siswa
  - a. Membantu siswa lebih memahami materi tentang rambu lalu lintas
  - b. Meningkatkan semangat belajar siswa pada materi rambu lalu lintas
  - c. Mendapatkan pengalaman baru
3. Bagi guru

- a. Mempermudah guru ketika melakukan kegiatan pembelajaran
- b. Membantu guru dalam membentuk pengetahuan dan pemahaman siswa

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian**

##### a. Asumsi Pengembangan

1. Penggunaan media pembelajaran seperti *Smart Box* akan membantu siswa memahami konsep dan makna rambu lalu lintas dengan lebih baik melalui pendekatan visual dan aktivitas praktis.
2. Guru dapat menggunakan media *Smart Box* dan menyampaikan materi secara optimal
3. Media *Smart Box* dirancang untuk merangsang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa
4. Media pembelajaran sudah relevan sesuai dengan kurikulum merdeka

##### b. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Media *Smart Box* ini hanya dapat digunakan pada pelajaran Bahasa Indonesia materi rambu lalu lintas kelas IV sekolah dasar
2. Media *Smart Box* hanya membahas mengenai arti / makna rambu lalu lintas
3. Uji coba media hanya dilakukan di SDN 2 Landungsari

#### **G. Definisi Operasional**

##### 1. Media Pembelajaran

Merupakan alat, bahan atau perangkat yang digunakan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan efisien. Media ini membantu

untuk menyampaikan informasi, meningkatkan pemahaman konseptual, meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

2. *Smart Box*

Merupakan sebuah media yang berbentuk balok yang terbuat dari triplek dan didalamnya terdapat materi yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dibahas pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, baik secara lisan maupun tulisan agar siswa dapat memahami dan menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik dan benar dalam berbagai konteks komunikasi. Di dalam dunia Pendidikan, mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang sangat penting karena menjadi dasar dari semua mata pelajaran

4. Rambu lalu lintas

Merupakan tanda atau simbol yang dipasang pada suatu jalan untuk memberikan informasi, peringatan, atau petunjuk bagi pengguna jalan. Berfungsi untuk menertibkan arus lalu lintas, menjamin keselamatan, dan membantu pengguna jalan memahami aturan yang berlaku disepanjang jalan.