

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk menumbuhkan karakter dan budi pekerti peserta didik (Hakim & Darajat, 2023). Pendidikan harus diimplementasikan dengan baik untuk menghasilkan pendidikan berkualitas dan tercapainya hasil belajar yang baik. Pendidikan memiliki peran penting dalam mencapai suatu kemampuan akademik seseorang, serta pendidikan dapat berpengaruh dalam keterampilan dan pemikiran seseorang. Faktor penting dalam pendidikan menjadi tolak ukur kemajuan sumber daya manusia dan menjadikan tolak ukur kemajuan bangsa, maka dari itu pemerintah memiliki kebijakan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai suatu pendidikan yang baik.

Pendidikan di Indonesia telah menggunakan kurikulum dari tahun ke tahun supaya pendidikan lebih sempurna kedepannya. Pendidikan dan kurikulum merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan. Kurikulum yang telah diimplementasikan pada proses pembelajaran saat ini ialah kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memberikan kebebasan belajar untuk mengeksplorasi sesuai dengan sarana dan sumberdaya yang telah dimiliki oleh sekolah. Menurut (Dewi Rahmadayani, 2022) Kurikulum merdeka sebagai kurikulum alternatif untuk mengatasi pengurangan belajar pada masa pandemi atau dapat disebut dengan “Merdeka Belajar” pada proses pembelajaran dengan menggunakan sarana dan prasarana di sekolah seadanya, sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tercapainya sebuah tujuan dari program sekolah, seorang tenaga pendidik berperan penting dalam pendidikan saat pembelajaran berlangsung (Sobron, dkk., 2020). Sebagai seorang tenaga pendidik harus memahami berbagai karakter peserta didik. Bahasa berfungsi sebagai sarana memahami komunikasi seseorang. Komunikasi dapat dilakukan secara tulisan maupun lisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia ditargetkan kepada peserta didik untuk mahir dalam berbahasa melalui komponen menyimak, membaca, berbicara, menulis (Kurniawan dkk., 2020). Komponen tersebut memiliki peran penting dalam kemampuan berbahasa untuk peserta didik. Kemampuan berbahasa adalah salah satu jenis kemampuan yang bersifat reseptif karena peserta didik akan mendapatkan sebuah informasi, pengalaman dan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah diketahui, maka dari itu pembelajaran Bahasa Indonesia sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi yang baik bagi peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu kegiatan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Salah satu aspek dasar yang dipelajari pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu membaca. Membaca penting dilakukan karena menambah ilmu pengetahuan dan berperan penting dalam kesuksesan belajar. Membaca digunakan untuk mendapatkan suatu pesan yang telah disampaikan dengan menggunakan bahasa tulis atau kata yang dimiliki seorang penulis. Membaca merupakan proses dari memahami dan menceritakan arti tulisan yang melibatkan indra penglihatan pembicaraan dan ingatan (Harianto, 2020).

(Alpian & Yatri, 2022) mengemukakan bahwa seorang pembaca mendapatkan pesan yang diberikan melalui bahasa tertulis. Penulisan harus sesuai dengan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia). Suatu acuan dasar terhadap penulisan telah diciptakan PUEBI salah satunya tanda baca. Jenis dalam tanda baca yang telah sesuai PUEBI antara lain yaitu tanda titik (.), tanda koma (,), tanda titik dua (:), tanda titik koma(;), tanda tanya(?), tanda seru (!), tanda hubung (-), tanda garis miring (/), tanda kurung(...), dan tanda kutip (“...”).

Observasi ini dilaksanakan di kelas 2 SDN 1 Sumpu, yang terletak di Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang. Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 16 Oktober 2024, kondisi lingkungan dan ruang kelas 2 SDN 1 Sumpu dapat digunakan dan difungsikan secara baik. Subjek penelitian ini peserta didik kelas 2 dan guru kelas 2. Seluruh kelas di SDN 1 Sumpu telah menerapkan kurikulum merdeka. Fasilitas yang dimiliki oleh SDN 1 Sumpu berupa *chromebook* dan LCD proyektor yang terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara awal kepada wali kelas 2, buku paket kurikulum Merdeka dari Kemendikbud 2023 dan modul ajar kkg guru Kec. Wagir digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan oleh guru pada saat proses kegiatan pembelajaran terdiri atas, tanya jawab, kelompok, dan penugasan individu. Guru menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*). Media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi berupa media papan dan kertas. Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2 berjalan dengan baik, tetapi terdapat beberapa materi yang peserta didik masih kesulitan dalam menggunakan tanda

baca. Peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sebagian besar pasif, hanya terdapat beberapa peserta didik yang aktif. Kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran ialah peserta didik belum mampu mengingat materi yang disampaikan sebelumnya, 4 dari 39 peserta didik belum bisa membaca tetapi dapat menulis dengan bantuan guru, dan peserta didik belum mampu membuat teks deskripsi sesuai dengan tanda baca yang benar. Hasil dari pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik belum mampu menggunakan tanda baca dengan benar dan belum memahami materi penggunaan tanda baca.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal dapat disimpulkan bahwa alasan melakukan penelitian di kelas 2 SDN 1 Sumbersuko karena, hasil dalam pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik belum mampu menggunakan tanda baca dengan benar, sehingga masalah tersebut menjadi kendala pada saat proses pembelajaran. Guru menggunakan media kertas untuk materi penggunaan tanda baca, tetapi peserta didik kurang memahami dari media tersebut, maka media pembelajaran yang bervariasi sangat dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran supaya peserta didik terbantu dan lebih mudah dalam memahami materi penggunaan tanda baca.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menyampaikan isi atau sebagai sarana perantara komunikasi antara guru dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung (Trisiana, 2020). Peserta didik akan merasakan motivasi dan tertarik dalam proses pembelajaran jika terdapat sebuah media pembelajaran yang mendukung kegiatan proses belajar (Husna & Supriyadi, 2023). Penerapan media pembelajaran juga dapat

menumbuhkan pembelajaran lebih menyenangkan bagi peserta didik, untuk terciptanya pembelajaran yang kreatif.

Analisis kebutuhan tersebut didukung dengan penelitian terdahulu, yang pertama dilakukan oleh (Ulfadhilah & Suyadi, 2021) yang berjudul “Penggunaan Media *Box of Number and Alfabeth* untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif, Bahasa dalam Mengenal Angka, dan Abjad”, terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan ialah sama-sama menggunakan media box, sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan ialah memiliki materi yang berbeda.

Kedua dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Nisfia Rani, Rian Damariswara, 2021) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Instruksional Games* Materi Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Siswa Kelas II SD Negeri Mrican 2” persamaanya ialah mengembangkan media dengan materi penggunaan tanda baca dan penelitian dilaksanakan pada kelas rendah. Perbedaanya ialah media yang digunakan dalam penelitian.

Solusi untuk mengatasi permasalahan di kelas 2 SDN 1 Sumberuko yaitu perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi tanda baca. Menurut hasil penelitian media yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dengan materi tanda baca ialah *Blind Box* yang termasuk jenis media konkret. Media ini memiliki konstruk berupa box dan bola yang di latar belakang tanda baca. Keunggulan dari media yang telah dikembangkan dapat dibawa langsung saat proses pembelajaran dan dapat digunakan langsung oleh peserta didik untuk memahami materi penggunaan

tanda baca, maka dari kondisi yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Blind Box* pada Materi Tanda Baca untuk Kelas 2 SDN 1 Sumbersuko” yang perlu diselenggarakan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *blind box* pada materi tanda baca untuk kelas 2 sekolah dasar?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari kegiatan penelitian dan pengembangan berdasarkan rumusan masalah ialah untuk media pembelajaran *blind box* pada materi tanda baca untuk kelas 2 sekolah dasar.

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

Produk dari hasil penelitian ialah pengembangan media pembelajaran yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

### **1. Konten produk**

Media *blind box* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbentuk benda konkret yang berisi tentang materi penggunaan tanda baca. Isi dari media pembelajaran yaitu mencakup sebuah materi tanda baca. Pada materi pembelajaran ini dapat diambil dari elemen, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator

pencapaian tujuan pembelajaran yaitu:

- a. Elemen : Menulis
- b. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan beberapa kalimat sederhana, menulis teks rekon tentang pengalaman diri, menulis kembali narasi berdasarkan teks fiksi yang dibaca atau didengar, menulis teks prosedur tentang kehidupan sehari-hari, dan menulis teks eksplanasi tentang kehidupan sehari-hari.

- c. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat menuliskan teks deskripsi sederhana menggunakan kata-kata umum yang digunakan sehari-hari dengan memakai tanda baca dengan benar.

- d. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran

- (1) Peserta didik dapat memahami macam-macam tanda baca (C2).
- (2) Peserta didik dapat menggunakan macam-macam tanda baca (C3).
- (3) Peserta didik dapat menganalisis jenis-jenis kalimat berdasarkan tanda baca yang benar (C4).
- (4) Peserta didik dapat membuat teks deskripsi sederhana berdasarkan tanda baca pada media pembelajaran (P5).

- e. Materi dari penggunaan tanda baca antara lain, tanda titik (.), tanda koma (,), tanda titik dua (:), tanda titik koma(;), tanda tanya(?), tanda seru (!), tanda hubung (-), tanda garis miring (/), tanda kurung(...), dan tanda kutip (“...”).

- f. Isi dari *blind box* berupa bola yang telah tersedia gambar tanda baca, sehingga peserta didik dapat langsung mengidentifikasi tanda baca.
- g. Kartu peserta didik sesuai nama dan nomor presensi.
- h. *Board* macam-macam tanda baca.

## 2. Konstruksi Tampilan Produk

Media pembelajaran terdiri dari beberapa tampilan yaitu:

- a. Media pembelajaran yang telah dibuat terdiri atas box dan bola untuk isi box.
- b. Box terbuat dari kayu berukuran 25cm x 25cm x 25cm berwarna coklat.
- c. Box terdapat tulisan contoh penggunaan tanda baca dan langkah-langkah pembuatan teks deskripsi.
- d. Dalam box terdiri atas bola yang berisikan 39 bola.
- e. Bola terbuat dari kayu berdiameter 5cm berwarna walnut.
- f. Setiap 1 bola terdapat gambar tanda baca.
- g. Kartu presensi berukuran 8,5cm x 5,4cm
- h. *Board* macam-macam tanda baca berukuran 30cm x 21cm

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Blind Box* pada Materi Tanda Baca untuk Kelas 2 SDN 1 Sumbersuko” dapat mempermudah pemahaman materi penggunaan tanda baca dan mendukung Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas 2. Perlu dilakukan inovasi baru untuk menghasilkan

produk (Rustamana dkk., 2024). Pengembangan *blind box* merupakan hal penting dalam kegiatan pembelajaran tanda baca. Media pembelajaran ini dapat menjadikan solusi dari permasalahan materi penggunaan tanda baca dalam kalimat dan menghasilkan produk untuk sarana saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas.

Penelitian dan pengembangan *blind* untuk memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran peserta didik. Pentingnya penelitian dan pengembangan bagi peserta didik untuk membantu peserta didik lebih tertarik belajar dan mendukung pencapaian suatu kompetensi peserta didik. Peserta didik dengan adanya media *blind box* dapat belajar secara visual dan kinestetik yang dapat membantu pembelajaran dengan mudah. Peserta didik mendapatkan pembelajaran yang inovatif dan signifikan yang bertujuan untuk tercapainya sebuah pendidikan (Okpatrioka Okpatrioka, 2023).

Penelitian yang dilakukan dapat membantu guru dalam menentukan desain media pembelajaran yang valid dan menarik dalam membantu peserta didik memahami penggunaan tanda baca. Pentingnya penelitian dan pengembangan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dalam menghadapi masalah pada pembelajaran. Menurut (Waruwu, 2024) guru mendapatkan inovasi baru yang mampu menunjang pembelajaran.

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

### **1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dari penelitian pengembangan media pembelajaran *blind box* pada materi penggunaan tanda baca kelas 2 yaitu:

- a. SDN 1 Sumbersuko telah menggunakan Kurikulum Merdeka.
- b. Peserta didik mampu menulis kalimat sederhana.
- c. Peserta didik reguler.

### **2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Keterbatasan dari penelitian pengembangan media *blind box* pada materi penggunaan tanda baca yaitu:

- a. Media pembelajaran *blind box* mencakup materi tentang penggunaan tanda baca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Penelitian dilakukan di kelas 2 SDN 1 Sumbersuko.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan guru dalam menyampaikan sebuah informasi atau materi pada proses pembelajaran kepada peserta didik dengan harapan peserta didik paham dalam menerima materi, sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

## 2. Media *Blind Box*

Pengembangan media ini berbentuk benda konkret yang digunakan peserta didik untuk melakukan *games* dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan sebuah informasi. Sajian media pembelajaran ini berupa permainan yang bertujuan kontribusi dalam perkembangan bahasa maupun pengembangan kreativitas peserta didik.

## 3. Penggunaan Tanda Baca

Suatu acuan dasar terhadap penulisan telah diciptakan PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia) salah satunya tanda baca. Jenis dalam tanda baca yang telah sesuai PUEBI antara lain yaitu tanda titik (.), tanda koma (,), tanda titik dua (:), tanda titik koma(;), tanda tanya(?), tanda seru (!), tanda hubung (-), tanda garis miring (/), tanda kurung(...), dan tanda kutip (“...”).

## 4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan kegiatan menyajikan informasi dalam penggunaan sarana komunikasi yang dapat membantu meningkatkan komunikasi peserta didik dalam tulisan maupun lisan.