

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran dasar yang memiliki peran strategis dalam membentuk kemampuan berbahasa dan berpikir peserta didik sejak usia dini. Menurut laporan Kementerian Pendidikan, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan kaidah bahasa, tetapi juga pada pengembangan kemampuan literasi peserta didik secara menyeluruh (Kemendikbudristek, 2022a) Literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan, diantaranya, keterampilan menyimak, membaca, menulis dan berbicara yang saling berkaitan satu sama lain dan mendukung proses belajar peserta didik (Tarigan, 2019) Dengan menguasai keterampilan berbahasa tersebut, peserta didik dilatih untuk mampu memahami informasi, mengolah suatu gagasan, serta mengomunikasikannya secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menjadi salah satu fondasi utama bagi peserta didik dalam menunjang keberhasilannya pada jenjang pendidikan selanjutnya (Wulanjani & Anggraeni, 2019)

Sejalan dengan hal tersebut, kebijakan yang ada pada Kurikulum Merdeka menyebutkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup dua ranah utama, yaitu literasi reseptif dan literasi produktif (Kemendikbudristek, 2022b) Literasi reseptif meliputi kemampuan menyimak, membaca, dan memirsa. Sedangkan literasi produkti mencakup kemampuan berbicara, mempresentasikan, dan menulis (Kemendikbudristek, 2022a) Pembagian ranah tersebut bertujuan agar peserta didik

tidak hanya mampu menerima informasi, tetapi juga mampu mengolah serta mengekspresikan gagasana secara aktif (S. , Mulyani dkk., 2021) Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk membentuk peserta didik yang aktif, kritis, dan komunikatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad-21.

Pada fase A, yang mencakup peserta didik kelas I dan II sekolah dasar, capaian pembelajaran Bahasa Indonesia menekankan pada penguatan literasi dasar. Menurut dokumen capaian pembelajaran, peserta didik pada fase ini diharapkan memiliki kecakapan hidup dalam mengelola diri dan lingkungan sekitar (Kemendikbudristek, 2022a) Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia pada fase awal juga diarahkan untuk menumbuhkan kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, baik lingkungan alam, sosial, maupun budaya dalam penggunaan bahasa yang kontekstual. Pembelajaran yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar, dinilai lebih berdampak dan bermakna karena pembelajarannya dekat dengan pengalaman nyata peserta didik (Pratomo, 2022). Oleh sebab itu, materi kebersihan lingkungan menjadi konteks yang relevan untuk mengembangkan kemampuan literasi peserta didik kelas kelas II sekolah dasar.

Kemampuan literasi produktif, khususnya keterampilan berbicara dan menulis, merupakan kompetensi berbahasa yang perlu dilatih secara bertahap sejak kelas rendah (Resmini, 2017) Namun, pada praktiknya, peserta didik kelas rendah sering mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide scara lisan maupun tulisan (Purnanto, 2023). Menurut keterbatasan kosakata serta kesulitan memvisualisasikan gagasan menjadi salah satu faktor yang memengaruhi

rendahnya kemampuan literasi produktif peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan stimulus konkret yang dapat membantu mereka memahami materi sebelum menuangkannya ke dalam bentuk bahasa.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan literasi produktif adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran, khususnya media berbasis digital yang bersifat interaktif, dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan konkret (Adzkiya & Suryaman, 2021). Dukungan visual seperti gambar, animasi dan video dapat membantu peserta didik mengaktifkan keterampilan menyimak dan membaca sebagai bagian dari literasi reseptif, yang selanjutnya menjadi dasar dalam mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis (Ilham & Sari, 2023). Dengan demikian, penggunaan media interaktif berbasis digital memiliki potensi untuk mendukung keterpaduan antara literasi reseptif dan literasi produktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud dalam praktik pembelajaran di lapangan. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan di SDN 1 Sidomulyo, diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Guru menyampaikan materi secara lisan dengan bantuan papan tulis, sementara peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada materi kebersihan lingkungan, peserta didik terlihat mengalami kesulitan dalam memahami isi pembelajaran karena materi disampaikan secara abstrak tanpa dukungan visual yang memadai. Hal tersebut

berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau gagasan secara lisan maupun menulis ide sederhana terkait lingkungan sekitar.

Hasil wawancara bersama guru kelas II SDN 1 Sidomulyo serta peserta didik kelas II menunjukkan bahwa, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital belum dilakukan secara optimal, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor dan perangkat komputer. Peserta didik menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik apabila disertai dengan gambar, video, atau animasi yang membantu mereka memvisualisasikan materi yang dipelajari. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk berlatih keterampilan berbicara dan menulis. Kondisi tersebut memperkuat temuan bahwa keterbatasan media visual menjadi salah satu faktor yang menghambat perkembangan literasi produktif peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan visualisasi peserta didik menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Rendahnya kemampuan literasi produktif peserta didik kelas II, khususnya dalam keterampilan berbicara dan menulis pada materi kebersihan lingkungan, menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mendukung keterpaduan antara literasi reseptif dan literasi produktif. Selain itu, tuntutan pembelajaran abad-21 yang menekankan pembelajaran bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik menuntut guru untuk mampu mewadahi proses pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan

karakteristik peserta didik kelas rendah. Media interaktif berbasis digital menjadi solusi dalam mengatasi kesenjangan antara kebutuhan peserta didik mengenai visualisasi materi kebersihan lingkungan dan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai. Oleh karena itu, penelitian pengembangan media interaktif berbasis digital ini menjadi penting untuk menghasilkan solusi pembelajaran yang tidak hanya secara teoritis saja, tetapi juga aplikatif dan sesuai dengan kondisi nyata di sekolah dasar.

Dengan demikian, penelitian pengembangan media interaktif berbasis digital ini memiliki urgensi untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam melatih kemampuan literasi produktif peserta didik kelas II sekolah dasar pada materi kebersihan lingkungan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mendukung Literasi Produktif Kelas II SD”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: ”Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk mendukung literasi produktif kelas II SD?”

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat penulis tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menguji media interaktif berbasis digital pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk mendukung literasi produktif kelas II SD.

Melalui perumusan yang jelas dan sistematis, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk media pembelajaran yang layak, efektif, dan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan media intraktif dengan harapan membantu peserta didik dan pendidik dalam implementasi pembelajaran di kelas II adalah sebagai berikut:

1. Konten (Isi)

Konten pengembangan modul pembelajaran berdasarkan sesuai breackdown dari Capaian Pembelajaran yang menjadi tujuan pembelajaran.

Berikut ini merupakan konten dari produk yang dikembangkan :

a. Elemen : Berbicara, mempresentasikan dan 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 eksposisi tentang kehidupan sehari-hari.

c. Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik mampu menulis teks prosedur sederhana tentang kegiatan menjaga lingkungan serta menceritakan secara lisan dengan bahasa sederhana.

d. Indikator Tujuan Pembelajaran :

- 1) Peserta didik menyebutkan (C1) jenis-jenis sampah di lingkungan sekitar melalui media gambar.
- 2) Peserta didik mampu mengelompokkan (C2) sampah organik, anorganik dan B3 secara tepat.
- 3) Peserta didik mampu menyusun (C3) teks prosedur sederhana (2-3 langkah) tentang pembuatan kerajinan dari sampah dengan bantuan gambar.
- 4) Peserta didik mampu melakukan (P2) kegiatan membuat kerajinan pada pengolahan sampah daur ulang.
- 5) Peserta didik mampu menceritakan secara lisan (P2) langkah-langkah pembuatan kerajinan yang telah dilakukan dengan bahasa sederhana.

2. Konstruksi Bentuk Produk

Produk yang dihasilkan dalam proses penelitian ini digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran pada kelas II SD/MI. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Media interaktif berupa power point.
- b. Berisi beberapa slide dengan isian materi singkat, mini games, serta penugasan.
- c. Menggunakan kolaborasi aplikasi Canva, Gemini dan PowerPoint dalam pembuatan media interaktif
- d. Bagian isi media interaktif:
 - 1) Slide ke-1 berupa cover.

Berisikan judul, mata pelajaran, tema, kelas, nama

2) Slide ke-2 berupa prosedur penggunaan.

Berisikan prosedur penggunaan media:

- a) Awali dengan berdo'a sebelum melanjutkan pembelajaran.
- b) Klik pada opsi tombol yang terdapat pada halaman utama.
- c) Gunakan media digital pada perangkat android/PC.
- d) Gunakan dalam pantauan pendidik.

3) Slide ke-3 beranda/halaman utama.

Terdapat menu yang terdiri dari materi singkat, mini games, dan penugasan untuk siswa.

4) Slide ke-3-1 materi singkat.

Pada halaman ini terdapat materi singkat terkait penjelasan macam macam jenis sampah dan mengelompokkannya.

5) Slide ke-3-2 mini games.

Terdapat pilihan gambar lingkungan antara lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan lingkungan perkotaan. Kemudian peserta didik di arahkan untuk memilih sampah pada lingkungan yang sudah terpilih dengan mengelompokkan sesuai jenis sampah.

6) Slide ke-3-3 penugasan

Terdapat tombol untuk memilih sampah daur ulang untuk digunakan kerajinan dan menuliskan prosedur pembuatannya beserta mempersentasikan kerajinan tersebut.

7) Slide ke-7 penutup

Berisikan kata-kata motivasi dengan singkat

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian ini dilakukan karena permasalahan yang terjadi pada SDN 1 Sidomulyo yaitu permasalahan rendahnya kemampuan literasi produktif siswa kelas II serta pengguna metode maupun media yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga hal tersebut bersifat mendesak untuk dilakukan penelitian lebih lanjut guna menemukan solusi pembelajaran yang tepat dan efektif. Salah satu upaya yang dinilai relevan dan potensial adalah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Media ini diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, kontekstual, dan partisipatif, serta memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih menulis dan berbicara secara aktif. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital, siswa dapat dilibatkan secara langsung dalam berbagai aktivitas literasi produktif yang dirancang sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik belajar mereka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia serta melatih kemampuan literasi produktif siswa kelas II di SDN 1 Sidomulyo secara lebih efektif dan berkelanjutan.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Sekolah tempat penelitian menggunakan Kurikulum Merdeka.
- b. Peserta didik kelas II mampu belajar mandiri.
- c. Peserta kelas II telah melaksanakan pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka.

- d. Guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Materi terbatas dalam pengembangan media berbasis digital ini yaitu pada materi kebersihan lingkungan mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Media berbasis digital ini hanya diuji cobakan pada satu sekolah dan satu kelas saja yaitu di kelas II SDN 1 Sidomulyo .

G. Definisi Operasional

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses sistematis dan berkelanjutan untuk merancang, membuat, menghasilkan, dan menyempurnakan suatu produk atau model melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, dan evaluasi agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Branch, 2020; Ryan & Deci, 2000)

2. Media Interaktif Berbasis Digital

Media interaktif berbasis digital adalah media pembelajaran yang disajikan dalam format digital dan dirancang untuk memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan media, sehingga pengguna dapat memberikan respon aktif melalui pilihan, perintah, atau aktivitas yang tersedia dalam media tersebut (Ilham & Sari, 2023).

3. Literasi Produktif

Literasi produktif adalah kemampuan berbahasa yang berkaitan dengan keterampilan menghasilkan bahasa, yaitu berbicara dan menulis, sebagai

sarana untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan pengalaman secara lisan maupun tulisan dalam berbagai konteks komunikasi Graham dkk., 2020)

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses pembelajaran yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan bahasa Indonesia secara lisan dan tulis melalui keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis secara terpadu (Kemendikbudristek, 2022; (Sari & Prasetyo, 2021)

5. Materi kebersihan lingkungan

Materi kebersihan lingkungan merupakan salah satu materi dalam pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan alam dan lingkungan sosial di sekitar peserta didik, yang mencakup kondisi, permasalahan, dan aktivitas kehidupan sehari-hari, serta digunakan sebagai konteks pembelajaran yang bersifat konkret dan kontekstual (Pratomo, 2022)

