

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai tujuan yang meningkatkan kualitas dari (Sabagestra, dkk. 2022). Pendidikan itu sendiri harus menciptakan pembelajaran yang menarik lingkungan dan proses sehingga menjadikan peserta didik aktif mengembangkan potensinya dan menjadi generasi yang unggul bangsa yang berkualitas dan kompeten dalam tiga dimensi, yaitu dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Ermawati & Amalia, 2023). Mata Pelajaran Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu mata Pelajaran yang mengalami perubahan dalam penerapan Kurikulum Merdeka Belajar.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bermacam-macam agar peserta didik lebih optimal dan memiliki konsep dan menguatkan kompetensi yang dimilikinya. Dan juga guru memiliki keleluasan dalam memilih bahan ajar yang cocok dan tepat untuk peserta didiknya yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat dari peserta didik masing-masing individu (Mulyasa, 2021:54). Upaya yang dapat dilakukan dalam melihat hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, diperlukan pembelajaran menggunakan Pendekatan *Scientific Learning*.

Pendekatan *Scientific Learning* merupakan perpaduan antara proses pembelajaran yang terfokus pada 5M yaitu mengamati, menanya, menalar,

mencoba, mengkomunikasikan (Silvia & Hardiyanto, 2019). Pendekatan *Scientific Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan ilmiah, dimana siswa berperan secara langsung baik secara individu maupun kelompok untuk menggali konsep dan prinsip selama kegiatan pembelajaran, sedangkan tugas guru adalah mengarahkan siswa dan memberikan koreksi terhadap konsep dan prinsip yang didapatkan siswa.

Adapun melalui Pendekatan *Scientific Learning* memberikan pengaruh positif bagi guru dan siswa Amirudin, dkk. (2020) karena pembelajarannya mengacu pada proses berpikir ilmiah yang melatih pemikiran sistematis dan holistik. Pendekatan *Scientific Learning* tidak hanya melihat belajar sebagai muara tetapi lebih membangun keterkaitan interkoneksi pengetahuan yang tercermin dalam keterampilan proses, untuk mengeksplorasi dan mengelaborasi materi pelajaran, di samping itu memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi guru untuk menggali pengetahuan siswa sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik (Nasir 2017). Sebagai seorang guru tentunya harus terbuka dengan pembaruan agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat sejalan dengan kodrat zamannya. Upaya untuk menjadi solusi terkait kurangnya minat belajar siswa dengan menggunakan media permainan berbasis teknologi salah satunya media permainan edukasi *Educaplay Froggy Jumps*.

Tampilan dari *Educaplay Froggy Jumps* ini juga menarik karena berbentuk game katak yang melompat di atas daun untuk sampai ke ujung sungai dengan syarat soal yang dijawab harus benar agar katak tidak tenggelam sehingga

peserta didik diharapkan memahami materi yang dijelaskan agar peserta didik mengerjakan soal yang ada di media tersebut. Berbagai fitur yang ada yang dapat membuat siswa secara aktif dalam pemahaman materi untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan membuat siswa secara aktif dalam memantik pemahaman siswa terkait materi untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Batitusta & Hardinata, 2024: 2686). *Educaplay* ini digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi berarti belajar berkomunikasi yang memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Muhammad, 2020).

Berdasarkan Pra-observasi dengan indikator observasi tidak terstruktur yang diperoleh melalui salah satu guru Wali Kelas IV SD Negeri 09 Makarti Jaya mengatakan bahwa guru sudah menggunakan model, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang bervariasi, yaitu seperti menggunakan media PPT tetapi belum pernah menggunakan *Educaplay Froggy Jumps*. Adapun permasalahan yang didapatkan yaitu Wali Kelas IV mengatakan minat belajar terhadap siswa kelas IV masih kurang karena permasalahan yang beliau hadapi

terkait Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu siswa menganggap Pelajaran Bahasa Indonesia kurang menarik karena pembelajaran Bahasa Indonesia ini hanya berfokus pada menyimak, berbicara, membaca, dan menulis saja, siswa merasa bosan karena tidak ada alat bantu yang berbentuk seperti game pada pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa kurang tertarik. Permasalahan yang terdapat pada kelas IV ini yaitu: siswa masih kesulitan dalam mengerjakan soal yang diberikan, siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah secara berkelompok, siswa masih kesulitan dalam berbicara secara langsung kedepan kelas, siswa masih kurang lancar membaca, dan masih ada siswa yang terkadang tidak dapat membaca tulisannya sendiri.

Berdasarkan masalah diatas peneliti memberikan Solusi untuk menggunakan Pendekatan *Scientific Learning* yang berbantu *Educaplay Froggy Jumps* ini supaya siswa lebih mudah dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru menggunakan *Educaplay Froggy Jumps* ini karena tampilannya menarik dan mudah digunakan, guru membuat kelompok supaya siswa lebih mudah lagi untuk memecahkan suatu masalah dan juga terbiasa dalam berkelompok untuk mencapai tujuan bersama melalui 5M mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan dalam pendekatan *Scientific Learning*.

Pendekatan *Scientific Learning* ini siswa diberi kesempatan sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu diperlukan pendekatan pembelajaran *Scientific Learning* melibatkan siswa secara langsung dan pembelajaran yang berpusat

pada siswa yaitu pada kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran dan akan meningkatkan hasil pembelajaran siswa dan peneliti memberikan solusi menggunakan *Educaplay Froggy Jumps* ini karena memiliki tampilannya sangat menarik, mengeluarkan suara, dan mudah digunakan sehingga siswa tidak kesulitan dalam menggunakan teknologi.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Gede, dkk. (2021) dengan judul “Penggunaan Pendekatan Saintifik dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia” dengan kesimpulan bahwa pendekatan saintifik sangat cocok digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini juga bisa dijadikan acuan, bahwa pendekatan saintifik bisa dikolaborasikan dengan media pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian dari Setiawan, dkk. (2020) dengan judul “Meningkatkan keaktifan siswa dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia” dengan kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan keaktifan siswa dapat ditingkatkan. Peningkatan keaktifan siswa tersebut beriringan dengan tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik.

Selanjutnya, penelitian dari Putu, (2019) dengan judul “Pengaruh Pendekatan Saintifik bermediakan Audio Visual terhadap keterampilan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia” dengan kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan saintifik bermediakan audio visual berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis Bahasa Indonesia.

Dari ketiga penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pendekatan *Scientific Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, oleh karena itu pengimplementasian pendekatan *Scientific Learning* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti terdorong untuk melangsungkan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pendekatan *Scientific Learning* Berbantu *Froggy Jumps* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 09 Makarti Jaya”**.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Guru telah menggunakan model, pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang bervariasi tetapi belum pernah menggunakan *Educaplay Froggy Jumps*.
- b. Guru hanya berfokus pada menyimak, berbicara, membaca, dan menulis pada pembelajaran Bahasa Indonesia tanpa menggunakan alat bantu seperti *Educaplay Froggy Jumps*.
- c. Siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah berkelompok, siswa masih kesulitan dalam berbicara secara langsung kedepan kelas dan masih ada siswa yang belum lancar membaca sehingga, diberikan

solusi menggunakan Pendekatan *Scientific Learning* berbantu *Educaplay Froggy Jumps*.

### 1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi diatas, peneliti membatasi masalah penelitian ini menjadi:

- a. Pendekatan *Scientific Learning* yang digunakan dalam penelitian ini untuk melihat hasil belajar siswa pada ranah kognitif.
- b. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Educaplay Froggy Jumps*.
- c. Materi pembelajaran yang dibahas pada penelitian ini melalui cerita “Kerja Sama yang Baik” pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus dan subfokus masalah yang telah dipaparkan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Adakah Pengaruh pada Pendekatan *Scientific Learning* Berbantu *Froggy Jumps* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa Kelas IV SD Negeri 09 Makarti Jaya?”**

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Pendekatan *Scientific Learning* berbantu *Froggy Jumps* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 09 Makarti Jaya.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan di atas maka manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yakni sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi adanya peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui penggunaan pendekatan *Scientific Learning*.

b) Manfaat Praktis

1) Siswa

Manfaat penggunaan pendekatan *Scientific Learning* ini dapat memaksimalkan kinerja siswa dan membantu siswa untuk dapat memaknai materi yang diajarkan.

2) Guru

Guru dapat berinovasi dalam proses pembelajaran, sehingga dengan kehadiran media *Educaplay Froggy Jumps* dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan meningkatkan kemampuan interaksi guru dan siswa.

3) Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pihak sekolah tentang cara-cara baru yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan mengimplementasikan pendekatan *Scientific Learning* yang berbantu teknologi seperti *Froggy Jumps*.

4) Peneliti selanjutnya,

Temuan-temuan dari penelitian ini dapat dimasukkan kedalam referensi dan dapat memperluas atau mengadaptasi desain penelitian ini untuk

mengeksplorasi seperti pengaruh media lain atau konteks mata pelajaran yang berbeda.