

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum adalah kompleks dan multi dimensi yang merupakan titik awal sampai titik akhir pengalaman belajar, dan merupakan jantung pendidikan yang harus dievaluasi secara inovatif, dinamis, dan berkala sesuai dengan perkembangan zaman (Cholilah, Tatuwo, Komariah, Rosdiana, & Fatirul, 2023, p. 58). Kurikulum adalah rencana pendidikan yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dalam sistem pendidikan. Rencana ini mencakup beberapa elemen penting, seperti tujuan yang ingin dicapai, materi yang harus dipelajari oleh siswa, metode yang digunakan dalam proses belajar, serta cara evaluasi untuk mengukur pencapaian tujuan tersebut. Kurikulum berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Selain itu, kurikulum juga memastikan bahwa pendidikan berlangsung secara terorganisir dan efektif, sesuai dengan kebutuhan siswa. Setiap jenjang pendidikan, dari dasar hingga tinggi, memiliki kurikulum yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik masing-masing tingkat pendidikan.

Pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi anak didik, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022, p. 7911). Pembelajaran berkomunikasi, keterampilan, nilai, dan sikap kepada individu dapat mempersiapkan nilai, sikap dan kehidupan di masyarakat. Pendidikan mengembangkan potensi setiap orang secara holistik, baik melalui aspek intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual. Tujuan utama pendidikan agar dapat memberikan kontribusi positif bagi kehidupan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan juga mencakup bentuk-bentuk pendidikan lain yang tidak hanya berlangsung di lembaga pendidikan formal atau sekolah, tetapi juga di rumah, komunitas, dan melalui pengalaman manusia. Melalui pendidikan seseorang dapat memperoleh pemahaman, keterampilan, dan kemampuan yang diperlukan untuk tumbuh dan menyesuaikan diri dengan perubahan sehari-hari serta segala hambatan yang mungkin timbul. Sederhananya pendidikan dipandang sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan standar hidup, dan dapat meningkatkan kesadaran di kalangan masyarakat umum.

Sekolah Dasar adalah pendidikan formal tahap pertama dengan tujuan memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai penting yang akan berfungsi sebagai landasan bagi pengembangan akademik dan pribadi siswa dalam upaya pendidikan selanjutnya. Bersamaan dengan itu, SD juga mengajarkan nilai-nilai moral dan sosial serta membangun pengetahuan dasar yang diperlukan untuk berinteraksi dengan masyarakat umum. Pada titik ini, siswa tetap perlu disiplin, tanggung jawab, dan kooperatif selain memiliki pengetahuan akademis. (Suryana & Iskandar, 2022, p. 7319) Sekolah Dasar merupakan pondasi awal siswa untuk mengikuti pendidikan pada jenjang selanjutnya di pendidikan menengah, serta pendidikan tinggi.

Sekolah Dasar adalah jenjang pendidikan awal yang sangat penting bagi perkembangan intelektual dan sosial anak-anak. Di Indonesia, pendidikan ini biasanya dimulai pada usia 6 atau 7 tahun dan berlangsung selama enam tahun, mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pada tahap ini, siswa diajarkan berbagai mata pelajaran dasar seperti bahasa Indonesia, matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Pendidikan Agama, Seni, dan Olahraga. Tujuan utama dari sekolah dasar adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk melanjutkan ke pendidikan lebih lanjut, seperti sekolah menengah pertama. Selain itu, Sekolah Dasar juga berfungsi untuk mengembangkan karakter, nilai-nilai

sosial, serta keterampilan hidup, seperti kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan memecahkan masalah. Pendidikan di Sekolah Dasar tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pertumbuhan emosional dan sosial anak-anak, sehingga mereka dapat menjadi individu yang kritis, bertanggung jawab, dan mampu beradaptasi dengan perubahan di sekitar mereka. Melalui pendidikan di Sekolah Dasar, diharapkan anak-anak dapat memiliki dasar yang kokoh untuk masa depan, baik di bidang akademik maupun kehidupan sosial mereka.

Teknologi adalah kunci, Jika kita tidak menguasai teknologi kita akan ditinggalkan (Rohman, Asbari, & Rezza, 2024, p. 6). Teknologi selalu berkembang seiring dengan meningkatnya pengetahuan dan pemahaman. Kemajuan teknologi telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk cara kita bekerja, belajar, dan bahkan berinteraksi satu sama lain. Namun penggunaan teknologi juga mempunyai kelemahan, seperti masalah privasi, masalah akses, kerusakan lingkungan, dan kelemahan teknologi. Oleh karena itu, perkembangan teknologi harus diimbangi dengan refleksi kritis terhadap dampaknya terhadap dunia dan masyarakatnya. Singkatnya, teknologi adalah alat yang dirancang untuk menjadikan kehidupan manusia lebih mudah dan lebih baik, serta mendorong inovasi dan kerja keras di berbagai bidang.

Teknologi adalah penerapan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas untuk menciptakan alat, sistem, atau proses yang bertujuan untuk mempermudah kehidupan manusia dan menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi. Bidang teknologi sangat luas, meliputi perangkat elektronik seperti komputer dan ponsel pintar, perangkat lunak yang mendukung interaksi digital, serta teknologi di sektor industri, kesehatan, energi, dan bioteknologi. Dengan kemajuan teknologi, manusia dapat meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas hidup di berbagai sektor, termasuk komunikasi, transportasi, pendidikan, dan hiburan. Perkembangan

teknologi juga mempermudah akses informasi, memungkinkan kolaborasi global, dan menghasilkan inovasi yang dapat mengatasi berbagai tantangan besar, seperti perubahan iklim, krisis energi, dan permasalahan medis. Meski demikian, kemajuan teknologi juga membawa tantangan baru, seperti masalah privasi, ketergantungan pada perangkat digital, serta dampak sosial dan ekonomi yang perlu dikelola dengan hati-hati. Oleh karena itu, teknologi memiliki dampak besar tidak hanya dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga dalam pembangunan peradaban manusia ke depan.

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi negara dan digunakan sebagai alat komunikasi utama di seluruh wilayah Indonesia. Bahasa Indonesia adalah salah satu varian bahasa Melayu yang telah diadaptasi ke tatas linguistik dan kosakata yang lebih sistematis, dan telah ditetapkan sebagai bahasa nasional sejak kemerdekaan negara tersebut pada tahun 1945. Meskipun memiliki leksikon yang panjang dan dipengaruhi oleh berbagai bahasa Seperti bahasa Jawa, Belanda, Arab, Portugis, dan bahasa daerah di Indonesia, struktur kebahasaan bahasa Indonesia relatif lebih ringan dibandingkan bahasa lainnya. Berbicara bahasa Indonesia menjadi semakin penting dalam kehidupan sehari-hari dan semakin banyak orang di luar Indonesia yang mempelajarinya sebagai bahasa kedua. (S & Hartono, 2023, p. 61) bahasa Indonesia adalah sebuah alat yang menghubungkan tingkat nasional untuk merencanakan dan melaksanakan pembangunan nasional, untuk kepentingan pemerintah.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah suatu pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik, baik secara lisan maupun tulisan. Dalam pelajaran ini, siswa dilatih untuk memahami, menguasai, dan mempraktikkan bahasa Indonesia dalam berbagai situasi, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks akademik. Materi yang diajarkan meliputi keterampilan berbicara,

membaca, menulis, dan mendengarkan, serta pemahaman tentang struktur, tata bahasa, dan penggunaan ragam bahasa yang tepat sesuai dengan tujuan komunikasi. Selain itu, pelajaran ini juga mengenalkan siswa pada karya sastra Indonesia, seperti puisi, prosa, dan drama, untuk menumbuhkan apresiasi dan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya yang terkandung dalam sastra Indonesia.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bias memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari, Salsabila, Cahyani, Nurazizah, & Ulfiah, 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Tujuan media ini adalah untuk mendorong dan menunjang pembelajaran siswa, membantu menjelaskan konsep-konsep sulit, dan memotivasi siswa agar lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Media ini dapat digunakan dalam berbagai konteks, baik di dalam maupun di luar sekolah, dan dapat menginspirasi metode dan pendekatan pengajaran yang berbeda.

Educandy adalah platform pendidikan yang berfokus pada pembelajaran berbasis permainan, yang memungkinkan guru membuat dan menawarkan aktivitas interaktif seperti permainan, teka-teki, dan permainan lainnya untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menghibur dan menarik. *Educandy* dapat digunakan untuk berbagai aktivitas dan topik pembelajaran dan merupakan alat yang efektif untuk mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif di kelas. Secara keseluruhan, *Educandy* adalah alat yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa belajar melalui metode menarik dan interaktif yang mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. (Zakiya & Kurniasari, 2021, p.

1) *Educandy* adalah suatu aplikasi game berbasis *web* yang dapat digunakan sebagai media untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 November 2024 di SD Negeri 233 Palembang permasalahan di Sekolah tersebut yaitu pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan media gambar, buku cetak Bahasa Indonesia dan media manual (media yang dibuat sendiri menggunakan bahan yang ada) terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia media pembelajaran tersebut yang digunakan guru kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa bosan, dan siswa kurang memperhatikan guru yang menyebabkan tidak paham akan materi. Selain itu, guru belum pernah mencoba menggunakan media teknologi berbasis *Games Educandy* pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari permasalahan yang telah dipaparkan, perlu adanya solusi untuk meningkatkan proses belajar di kelas IV SD Negeri 233 Palembang. Salah satu solusi tersebut adalah dengan menggunakan sumber belajar tambahan yang menarik perhatian dan mendorong peserta didik untuk belajar sumber belajar tambahan tersebut dapat berupa *Games* yang di desain digital menggunakan aplikasi *Educandy* aplikasi digital ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran dan mengatasi permasalahan yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang mengembangkan aplikasi *Educandy* dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS EDUCANDY MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 233 PALEMBANG”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut ini beberapa identifikasi masalah yang dapat dirumuskan :

- 1) Pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih ada siswa kurang memahami materi.
- 2) Pada pembelajaran Bahasa Indonesia media yang digunakan guru belum menarik sehingga pada proses pembelajaran siswa merasa bosan.
- 3) Pada pembelajaran Bahasa Indonesia guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Games Educandy*.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti telah membatasi beberapa masalah, berikut adalah beberapa batasan masalah yang dapat dirumuskan :

- 1) Media yang dikembangkan hanya menggunakan aplikasi *Educandy*.
- 2) Materi yang digunakan Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia hanya Bab 7 Asal usul sesuai dengan kurikulum merdeka untuk kelas IV SD Negeri 233 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Educandy* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang valid untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
- 2) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Educandy* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang praktis untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- 1) Untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Educandy* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang valid untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
- 2) Untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *Educandy* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang praktis untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dua manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilaksanakan di harapkan mampu memberikan tambahan informasi dan referensi mengenai *Games Educandy* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang berguna untuk memecahkan masalah praktis. Biasanya manfaat praktis tidak hanya untuk sekolah saja melainkan bias bermanfaat untuk guru, siswa maupun untuk peneliti. Berikut manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang di pergunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa didalam proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Produk ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bahan masukan dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran terutama kelas IV serta diharapkan siswa lebih mudah memahami, menguasai materi dan mengerjakan tugas pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan aplikasi *Educandy* selama proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah Dasar

Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama pada masalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *games Educandy*.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian tentang efektifitas *games Educandy* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi media *Educandy* yang harus dikembangkan sebagai berikut :

1. Pertama materi yang akan dimasukan ke aplikasi *Educandy*, kita siapkan terlebih dahulu di *word*.
2. Kemudian materi dan gambar serta pembahasannya kita simpan secara terpisah dan ukuran font 14-16 *type* Arial.

3. Materi dan gambar kita masukan ke aplikasi *Educandy* dengan memilih jenis kuis *Multiple Choice*.
4. Pada menu kuis tersebut kita ubah menjadi bentuk materi pembahasan. Pada menu gambar, kita masukkan gambar beserta judul materi yang akan disampaikan.
5. Sedangkan untuk pembahasan materi, masing-masing kita masukan pada menu *alternative text* satu dan *alternative text* dua.
6. Berdasarkan materi yang disampaikan tadi dengan memilih menu *Matching Pairs*.
7. Pada kuis ini kita akan memasukan gambar yang tidak ada teks judul seperti pada materi sebelumnya.
8. Media *Educandy* dapat ditampilkan menggunakan proyektor atau *link* yang kemudian di *share* melalui *Handphone* Siswa.
9. Media *Educandy* yang dikembangkan dapat dioperasikan oleh peserta didik melalui handphone website <https://www.educandy.com>