BAB I
PENDAHULUAN

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengimplementasian Kurikulum Merdeka pada tahun 2025 hingga 2026 membawa transformasi yang mendasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jika dibandingkan dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya. Pada periode sebelumnya pendidikan bahasa menitikberatkan pada penguasaan keterampilan berbahasa dan apresiasi sastra secara teknis, maka dalam Kurikulum Merdeka, Bahasa Indonesia diposisikan secara strategis sebagai instrumen utama untuk mengasah kemampuan bernalar kritis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP ,2022).

Paradigma pembelajaran saat ini sepenuhnya mengadopsi pendekatan berbasis teks. Dalam pandangan ini, teks tidak sekadar deretan kata, melainkan sebuah satuan bahasa utuh baik verbal maupun nonverbal yang merepresentasikan kedalaman pikiran manusia serta terikat kuat oleh situasi dan konteks tertentu (Emilia ,2011; Kemendikbudristek, 2024). Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lagi terbatas pada penggunaan bahasa sebagai pengantar materi semata, namun mencakup eksplorasi makna mendalam serta ketepatan pemilihan kata untuk menyampaikan gagasan secara efektif (BSKAP, 2022).

Teks diakui memiliki peran utama sebagai sarana pembentuk pola pikir karena merupakan kesatuan bahasa yang mengandung struktur logika yang menyeluruh. Melalui penguatan pembelajaran berbasis teks, peran Bahasa Indonesia sebagai pengintegrasi berbagai disiplin ilmu lainnya dapat diwujudkan secara optimal (BSKAP, 2025). Hal ini memungkinkan konsep-konsep pengetahuan yang dijabarkan secara tertulis dapat dimaknai oleh siswa secara sempurna, sekaligus mendukung capaian literasi dan karakter yang diharapkan dalam standar pendidikan nasional tahun 2026. Implementasi Kurikulum Merdeka menempatkan literasi berbasis teks sebagai fondasi utama. Aspek kebahasaan yang diajarkan kepada siswa dilaksanakan melalui kegiatan membaca

teks. Kebijakan ini merupakan respons strategis terhadap keprihatinan atas rendahnya minat baca generasi muda Indonesia. Berdasarkan studi *"Most Littered Nation In the World"* oleh Central Connecticut State University, Miller dalam Galih (2020:41), Indonesia berada pada urutan ke-60 yaitu di bawah Thailand dan di atas Botswana.

Keadaan ini merupakan hal yang berlawanan dari sisi infrastruktur pendukung membaca, Indonesia sebenarnya berada di urutan ke-34, melampaui negara-negara seperti Jerman, Portugal, Selandia Baru, dan Korea Selatan. Meskipun hampir setiap sekolah, terutama di wilayah perkotaan seperti Surabaya, telah memiliki perpustakaan sesuai standar pengelolaan pendidikan, pemanfaatannya sebagai pusat informasi belum optimal. Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa Siswa lebih cenderung menghabiskan waktu luang untuk bermain dan bersosialisasi dibandingkan memanfaatkan fasilitas perpustakaan untuk membaca. Pemerintah melalui Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya mentransformasi kegiatan membaca menjadi sebuah budaya yang mendarah daging. Berdasarkan Panduan Literasi dan Numerasi di Sekolah oleh Kemendikbud Dasmen (2021) Proses pembentukan budaya literasi ini dilakukan melalui tahapan yang sistematis dimulai dengan mengajarkan keterampilan membaca, membangun kebiasaan hingga menjadi karakter, hingga akhirnya menetap sebagai budaya bangsa. Budaya membaca hanya dapat terwujud apabila terdapat pembiasaan yang lahir dari rencana membaca secara rutin dan konsisten dalam lingkungan pendidikan.

"Harapan besar pada peningkatan intelektual bangsa Indonesia melalui membaca tertuju pada pelajaran bahasa Indonesia. Ini merupakan tugas mulia seorang guru bahasa Indonesia untuk menyusun metode yang tepat untuk meningkatnya minat siswa dalam membaca. Salah satunya melestarikan budaya membaca melalui berbagai macam teks yang diajarkan sebagai upaya mencapai target sesuai tuntunan kurikulum merdeka yang telah ditetapkan oleh pemerintah (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022/2024)."

Berdasarkan Naskah Akademik Kemendikdasmen (2025) Kurikulum merdeka melalui pendekatan pembelajaran mendalam menguatkan kurikulum sebelumnya bahwa setiap guru wajib untuk mengintegrasikan lima hal dalam kegiatan belajar mengajar yaitu, Pertama mengintegrasikan yang sebelumnya Penguatan Profil Pelajar Pancasila (PPP) menjadi dimensi profil lulusan di dalam pembelajaran. Karakter yang diperkuat melalui 8 Dimensi lulusan yaitu Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa, Penalaran Kritis, Kesehatan, Kewarganegaraan, Komunikasi, Kemandirian, dan Kreatifitas dserta Kolaborasi disesuaikan modul ajar setiap mata pelajaran. Kedua mengintegrasikan kegiatan kokurikuler dalam pembelajaran lintas disiplin ilmu untuk mengamati dan memikirkan solusi lingkungan. Secara tidak langsung di dalamnya terdapat pengimplementasian literasi untuk mencari isu yang berkembang dan solusi yang akan dilakukan. Ketiga mengintegrasikan melalui kegiatan minat bakat siswa melalui ekstrakurikuler maupun program pembiasaan seperti Sebagai upaya komprehensif, Gerakan Literasi Sekolah (GLS) dirancang untuk mentransformasi institusi pendidikan menjadi ekosistem pembelajaran sepanjang hayat yang mampu membentuk seluruh warganya memiliki kecakapan literasi yang tinggi. Berdasarkan Panduan Literasi dan Numerasi di Sekolah oleh Kemendikbud Dasmen (2021) Literasi tidak hanya sekadar kegiatan membaca dan menulis, namun mencakup suatu kegiatan yang menyertakan keterampilan berpikir menggunakan sumber-sumber pengetahuan dalam bentuk cetak, visual, digital, dan auditori. Literasi sendiri dapat dijabarkan literasi dasar (*basic literacy*), literasi perpustakaan (*library literacy*), literasi media (*media literacy*), dan literasi teknologi (*technology literacy*), serta literasi visual (*visual literacy*).

Keempat kegiatan mengintegrasikan keterampilan abad 21 yang disebut pada pengalaman belajar mulai dari memahami, mengaplikasikan dan merefleksi. Tujuan dari kurikulum merdeka bukan sekedar mentransfer materi namun juga membentuk karakter setiap individu untuk meraih kesuksesan khususnya pada Abad 21, karena dunia berkembang dengan cepat dan dinamis. Penguasaan

dalam keterampilan abad 21 sangat penting, 3 pengalaman belajar ini adalah jenis *softskill* pada implementasi keseharian, jauh lebih bermanfaat ketimbang sekadar penguasaan *hardskill.*

Kelima mengintegrasikan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) atau dapat dikatakan kemampuan berpikir tingkat tinggi level 3/C4 sampai dengan C6 pada taksonomi bloom pada sebelumnya menjadi prastruktural hingga berpikir mendalam pada taksonomi solo. *Higher Order of Thinking Skill* (HOTS) adalah kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, dan metakognitif serta berpikir kreatif yang merupakan kemampuan berpikir level tinggi. Kurikulum Merdeka juga menuntut materi pembelajarannya sampai metakognitif yang mensyaratkan siswa mampu untuk memprediksi, mendesain, hingga memperkirakan serta berpikir mendalam. Sejalan dengan itu ranah dari HOTS yaitu siswa mampu menganalisis melalui kemampuan berpikir dalam menspesifikasi aspek-aspek atau elemen dari sebuah konteks tertentu; evaluasi merupakan kemampuan berpikir untuk mengambil keputusan berdasarkan fakta atau informasi; dan mengkreasi merupakan kemampuan berpikir siswa dalam membangun suatu gagasan atau ide-ide.

Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks yang mengintegrasikan penguatan karakter dalam pembelajaran melalui dimensi lulusan, kokurikuler dari berbagai lintas disiplin, bakat minat menjadi pembiasaan dan ekstrakurikuler dan pengalaman belajar serta kemampuan berpikir kritis (HOTS) memerlukan strategi yang efektif demi mencapai tujuan pendidikan. Sebagai cerminan pikiran yang utuh dalam konteks tertentu, materi teks harus disampaikan melalui prinsip pembelajaran yang menyenangkan, berkesadaran dan bermakna. Hal ini krusial agar siswa dapat memahami struktur dan isi teks tanpa merasa terbebani, sehingga tujuan jangka panjang dalam membangun budaya literasi dapat terwujud.

Permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa rendahnya minat baca menjadi kendala utama dalam pembelajaran

berbasis teks. Siswa cenderung membaca hanya untuk memenuhi tugas tanpa memahami substansi teks secara mendalam. Hal ini berdampak pada suasana belajar yang kurang kondusif serta perolehan nilai rata-rata kelas (70) yang masih di bawah KKTP (80). Selain faktor kejenuhan terhadap teks, karakter siswa yang sangat aktif dan sulit fokus menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Atas dasar tersebut, integrasi media pembelajaran inovatif sangat dibutuhkan guna mengoptimalkan konsentrasi serta menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

Guna mengatasi kendala tersebut, peneliti berupaya memfasilitasi kebutuhan belajar siswa dengan tetap memprioritaskan ketercapaian kompetensi. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang selaras dengan karakteristik siswa yang aktif. Selama ini, media yang digunakan terbatas pada gambar statis yang minim keterlibatan Siswa, sementara metode diskusi yang diterapkan kurang memicu antusiasme. Hal ini menyebabkan siswa cenderung mencari hiburan sendiri karena energi aktif mereka tidak tersalurkan secara positif dalam pembelajaran. Melalui media yang lebih interaktif, diharapkan Siswa tidak hanya belajar tetapi juga merasa senang, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpikir kreatif dan kritis dalam memecahkan masalah.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mengalami transformasi pesat khususnya pada pembelajaran bahasa (Mark, 2013). Tidak terelakkan TIK telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam dunia Pendidikan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis TIK dapat menuntut kreativitas seorang guru. Guru diharapkan dapat mengkondisikan pembelajaran secara interaktif, menantang, dan inspiratif serta dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Guru sebagai fasilitator tentu saja melayani sepenuh hati kebutuhan -kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, Siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, dan penuh semangat serta berani berpendapat. Dalam memanfaatkan integrasi teknologi komunikasi dan perkembangan ilmu pengetahuan dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia membuka ruang bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas kompetensi profesional mereka dalam pembelajaran secara kreatif. Dengan demikian guru dapat merancang kemudahan dalam memberikan pembelajaran di kelas. Kemudahan ini dapat tersalurkan melalui kegiatan menciptakan media pembelajaran (Mayer, 2021).

Pemanfaatan multimedia interaktif memegang peranan krusial dalam proses instruksional, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang didominasi oleh materi berbasis teks. Kehadiran media ini berfungsi secara aktif dalam memfasilitasi pendidik untuk menyajikan materi atau data secara lebih representatif, menarik, sekaligus menstimulasi pemahaman siswa secara lebih mendalam. Selain itu, manfaat media dapat digunakan sebagai perangsang untuk siswa supaya terjadi proses belajar dan memahami konsep. Hamalik dalam Arsyad (2016) mengatakan bahwa media dapat membangkitkan keinginan, minat yang baru dan membangkitkan motivasi serta rangsangan dalam kegiatan belajar bagi peserta didik. Berkaitan dengan media pembelajaran, sebenarnya telah ada media yang sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran. Ini terlihat banyaknya media interaktif yang sudah diterbitkan dalam perangkat ajar Platform Merdeka Mengajar (PMM) yang sudah mengalami kurasi (lolos telaah) oleh kemendikbud dan selain itu contoh - contoh media yang tersebar luas dari konten kreator pembelajaran yang menjadi rujukan guru membuat media pembelajaran.

Pelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi masih tergolong sedikit atau jarang media yang digunakan. Jika dikaji secara mendalam, penggunaan teks terlalu banyak dinilai akan yang berdampak pada penurunan minat serta motivasi siswa dalam mendalami materi pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi unsur intrinsik pada teks fiksi sering terjadinya kebosanan pada siswa karena media yang digunakan kontekstual berfokus pada buku materi. Siswa cenderung bosan jika dihadapkan dengan teks yang panjang. Kemungkinan ini terjadi karena kebutuhan setiap siswa berbeda. Siswa dengan kebutuhan belajar kinestetik cenderung melakukan

kegiatan yang dapat memahami materi yang disampaikan. Sedangkan siswa yang berkebutuhan belajar audio akan lebih nyaman mendengarkan dan siswa yang berkebutuhan belajar visual lebih dapat memahami materi dengan melihat sesuatu yang menarik.

Berdasarkan kenyataan ini, Peneliti mencoba menyusun dan mengembangkan sebuah media untuk Pelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka ini pada siswa sekolah dasar. Peneliti memilih Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) untuk dikembangkan. Samodra et.al (2019) menjelaskan Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah media multimedia kaya akan visual, audio dan interaktivitas yang mampu menarik perhatian Siswaterutama generasi muda yang saat ini akrab dengan teknologi. Selain itu, MPI ini dapat menyajikan materi sampai dengan penilaian (asesmen) secara ringkas dan dengan mudah dapat dipahami oleh peserta didik.

Sebelum membuat media, peneliti menganalisis materi dan kebutuhan siswa untuk mempermudah rancangan media. Pertama, peneliti menganalisis materi dengan cara membaca dan memahami materi Bahasa Indonesia yang akan diajarkan pada siswa sekolah dasar sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Kedua, menggunakan aplikasi canva yang peneliti padukan dengan pinterest, kinemaster dan video interaktif di youtube tentu saja peneliti cantumkan sumber pada slide penyajian MPI. Ketiga, peneliti memilih teks fiksi atau nonfiksi baik berupa gambar maupun video pembacaan melalui https://literacycloud.org/. Keempat, peneliti masih menggunakan aplikasi canva dalam menciptakan games sebagai bahan penilaian. Pengemasan materi Bahasa Indonesia dalam bentuk Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) ini dapat membangkitkan minat siswa dalam memahami materi Bahasa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menentukan unsur intrinsik pada teks fiksi kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya?
2. Bagaimana keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menentukan unsur intrinsik pada teks fiksi kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya?
3. Bagaimana kepraktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menentukan unsur intrinsik pada teks fiksi kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut. Mendeskripsikan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menentukan unsur intrinsik pada teks fiksi kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya.

1. Mendeskripsikan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menentukan unsur intrinsik pada teks fiksi kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya.
2. Mendeskripsikan keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menentukan unsur intrinsik pada teks fiksi kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya.
3. Mendeskripsikan kepraktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menentukan unsur intrinsik pada teks fiksi kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari terealisasinya penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran inovatif yang memberikan kontribusi positif bagi siswa, guru, maupun institusi sekolah, dengan rincian sebagai berikut:

a. Siswa: Penelitian ini diproyeksikan mampu mendongkrak motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya akan menstimulasi aktivitas serta mengoptimalkan hasil belajar guna mencapai ketuntasan kompetensi, baik secara individual maupun klasikal.

b. Guru: Output dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang adaptif dan relevan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.

c. Sekolah: Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran berupa rekomendasi strategis dalam upaya meningkatkan mutu dan efektivitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan karya inovasi yang positif untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

E. Hasil yang Diharapkan

Penelitian pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat menghasilkan sebuah Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) diharapkan dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) diharapkan juga dapat praktis digunakan dalam pembelajaran sehingga siswa merespon positif

kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media "MPI" Multimedia Pembelajaran Interaktif pada materi Bahasa Indonesia Kelas V SDN Sidotopo Wetan IV/ 558 Surabaya. Adapun tombol-tombiol yang terdapat dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif, yaitu (1) Menu Pintar, (2) Pendahuluan, berisi Capaian pembelajaran dan Tujuan pembelajaran, (3) Materi, (4) Profil Pengembang (5) Referensi (6) *Quiz.* Materi Bahasa Indonesia ini disajikan secara runtut dan didesain secara menarik melalui tombol-tombol yang sudah di hyperlink kan melalui aplikasi Canva. Materi disusun sedemikian rupa hingga dilengkapi asesmen penilaian berupa *Quiz.*

G. Definisi Istilah

Peneliti memberikan beberapa penjelasan dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini guna menyamakan persepsi. Peneliti berharap dengan adanya suatu pemikiran dasar terhadap penelitian dan pengembangan ini dapat semakin jelas dengan adanya penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut istilah-istilah yang dapat diuraikan:

1. Media

   Media merupakan suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 1993:6).

2. Media Pembelajaran

   Media Pembelajaran memiliki arti segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa untuk belajar (Sadiman, 2009:7).

3. Penelitian dan Pengembangan

   Penelitian dan pengembangan memiliki makna strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Brog

dan Gall, 1989).

4. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) merupakan perkembangan dari bentuk multimedia pembelajaran. Hackbart mendefinisikan MPI sebagai suatu program pembelajaran yang mencakup berbagai sumber yang terintegrasi berbagai unsur media dalam program komputer, sementara Blackwell menekankan definisi multimedia interaktif pada aspek kontrol pengguna *(user control)*. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79738/mod_resource/content/2/1_Konsep%20Dasar%20MPI.pdf.

Menurut Samodra et.al (2019) Multimedia interaktif dapat didefinisikan sebagai integrasi berbagai elemen media termasuk teks, grafis, fotografi, animasi, video, dan audio yang dikemas secara kohesif ke dalam satu kesatuan sistem untuk mendukung proses pembelajaran.

5. Unsur Intrinsik

Unsur pembangun cerita yang meliputi tema, tokoh dan penokohan, latar, alur, amanat cerita dan sebagainya (A. Indradi, 2022:22- 25)

6. Teks Fiksi

Teks yang berisi karangan atau rekaan yang bertujuan menghibur. (A. Indradi, 2022:22- 25).

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari 5 bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab I berisikan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, dan spesifikasi produk yang diharapkan, serta definisi operasional

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II ini berisikan dua sub bab. Sub bab pertama adalah tinjauan pustaka yang berisi tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sub bab kedua adalah kajian teori yang

merupakan pembahasan terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini, diantaranya adalah teori mengenai media pembelajaran, teori mengenai puisi rakyat serta teori tentang karambol yang merupakan fokus media dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III ini berisikan mengenai jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan yang didalamnya berisi mengenai desain pengembangan, subyek pengembangan, jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV ini berisikan Hasil dan pembahasan dari untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan temuan penelitian berupa simpulan dari keseluruhan pembahasan dan saran dari hasil simpulan tersebut serta rekomendasi bagi peneliti dan penelitian berikutnya.