

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu sangat penting dalam konteks keberagaman budaya dan suku yang ada di Indonesia. Berdasarkan hasil kajian Badan Bahasa, bahwa hingga Oktober 2019, di Indonesia terdapat 718 bahasa (Aziz, 2022, h. 10). Dengan demikian, bahasa Indonesia berfungsi sebagai alat komunikasi yang efektif di antara berbagai etnis dan kelompok, memungkinkan terjadinya interaksi dan saling pengertian. Dengan menguasai Bahasa Indonesia dengan baik, peserta didik dari berbagai latar belakang etnis dan budaya dapat dengan mudah memahami materi pelajaran, berinteraksi dengan guru dan sesama, serta mengartikulasikan ide dan pemikiran mereka dengan lancar (Arifin dkk., 2024). Oleh karena itu, penguatan penggunaan bahasa Indonesia dalam pendidikan dasar menjadi sangat penting untuk membangun pondasi yang kuat bagi siswa, yang selanjutnya akan mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri.

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses kegiatan penyajian informasi dengan sarana komunikasi yang membantu peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam berkomunikasi secara lisan dan tertulis, serta menghargai karya cipta bangsa Indonesia (Mubarok dkk., 2024, h. 266). Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimanapun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (Ali, 2020, h. 38). Dengan demikian, guru harus

merencanakan dan merancang pembelajaran dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam merencanakan dan merancang pembelajaran bahasa Indonesia dengan mengembangkan bahan ajar.

Bahan ajar menjadi suatu hal yang amat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sebab penggunaan bahan ajar yang sistematis mampu membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Ernawati dan Rasna, 2020, h. 108). Manurung dkk. (2023, h. 677) menjelaskan bahan ajar adalah segala sesuatu bahan atau alat yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak tertulis yang dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan. Guru akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan efektifitas pembelajarannya jika tanpa disertai bahan ajar yang lengkap dan siswa tanpa adanya bahan ajar, akan mengalami kesulitan dalam proses belajarnya (Mutaqi dan Nurcahyaningtias, 2021, h. 71). Selain itu bahan ajar juga berperan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai dalam proses pembelajaran abad 21. Untuk mendukung kemampuan literasi abad 21, maka bahan ajar harus diselaraskan dengan keterampilan abad 21, keterampilan literasi abad 21 berupa keterampilan literasi digital.

Berdasarkan pengalaman penulis selama melaksanakan masa Pengenalan Lapangan Persekolahan II di SD Negeri 104205 Tembung, ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran bahasa Indonesia seperti siswa mudah bosan membaca buku, siswa lebih sering berbicara dengan teman pada saat pembelajaran dan mengganggu suasana belajar yang kondusif. Siswa kurang terbiasa dalam menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran dan

ditemukan hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV belum optimal. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa kelas IV pada tahun ajaran 2024/2025 sekarang ini masih banyak siswa yang belum mencapai batas nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 70. Berikut adalah data nilai ulangan harian kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia :

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 70	Tuntas	9	64,29%
2	≤ 70	Tidak Tuntas	5	35,71%
	Jumlah		14	100%

Sumber: Guru Kelas IV SD Negeri 104205 Tembung

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV diketahui permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu, bahan ajar yang digunakan oleh guru masih berupa buku cetak dan presentasi *powerpoint*, sering kali hanya berisi materi tanpa gambar atau animasi, hal ini membuat pembelajaran terasa kurang menyenangkan, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kehilangan fokus. Selain itu, meskipun guru menggunakan *powerpoint*, namun bahan ajar yang digunakan guru masih berfokus pada literasi lama seperti membaca dan menulis sehingga siswa kurang memiliki kemampuan kolaborasi dan kurang terbiasa dengan alat-alat pembelajaran modern.

Berdasarkan permasalahan yang diutarakan, maka upaya yang dilakukan adalah mengembangkan bahan ajar bermuatan literasi yang difokuskan pada literasi digital. Bahan ajar bermuatan literasi digital merupakan materi yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif. Bahan ajar bermuatan literasi digital ini berfungsi sebagai alat yang dapat digunakan peserta didik untuk dapat memperoleh informasi dan materi yang ingin dipelajari (Kelana dan Pratama,

2019, h.4). Literasi digital merupakan seperangkat keterampilan (*skill*), pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*understanding*), dan kesadaran (*awareness*) yang dapat membuat seseorang untuk kritis, kreatif, produktif, bertanggung jawab, dan aman di dalam menggunakan teknologi informasi & komunikasi dan internet serta hadir ke dalam dunia digital sesuai dengan konteks kebutuhan dan atau lingkungan tertentu (Nugraha, 2022, h. 9239). Dengan demikian, bahan ajar bermuatan literasi perlu dirancang dengan memanfaatkan teknologi.

Bahan ajar bermuatan literasi akan dibantu dengan pemanfaatan teknologi digital. Hal ini sesuai dengan pendapat Faisal dkk. (2020, h. 267) pesatnya kemajuan teknologi tentu saja akan berdampak pada segala bidang, salah satunya adalah pendidikan. Salah satu teknologi digital yang dapat digunakan adalah *software* Figma. Pemanfaatan figma untuk pengembangan perangkat pembelajaran telah dieksplorasi dalam beberapa penelitian. Salah satunya pengembangan E-Modul pembelajaran dengan figma telah valid dan praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar di kelas (Shafa dkk., 2023, h.292). Bahan ajar yang berbantuan teknologi tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi baru yang sangat penting di era digital saat ini. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang inovatif dan relevan harus menjadi prioritas dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan bahan ajar bermuatan literasi berbantuan figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 104205 Tembung. Tujuan

dari penelitian ini adalah untuk menentukan kelayakan, kepraktisan dan keefektifan dari bahan ajar berbasis integrasi literasi berbantuan figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 104205 Tembung.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Keterbatasan bahan ajar digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan minim visualisasi menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kehilangan fokus.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih belum maksimal oleh guru.
4. Pembelajaran bahasa Indonesia lebih berorientasi pada literasi lama, seperti membaca dan menulis, yang kurang memadai untuk era digital.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, maka batasan masalah dalam peneliti akan memusatkan penelitian pengembangan bahan ajar bermuatan literasi berbantuan figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 104205 berfokus pada materi fakta dan opini dan bahan ajar hanya memuat literasi digital.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar bermuatan literasi berbasis Figma pada

mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 104205 Tembung?

2. Bagaimana tingkat kelayakan bahan ajar bermuatan literasi berbasis Figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 104205 Tembung?
3. Bagaimana kepraktisan bahan ajar bermuatan literasi berbasis Figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 104205 Tembung?
4. Bagaimana keefektifan bahan ajar bermuatan literasi berbasis Figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 104205 Tembung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk:

1. Mengetahui pengembangan bahan ajar bermuatan literasi berbasis Figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 104205 Tembung.
2. Mengetahui kelayakan bahan ajar bermuatan literasi berbasis Figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 104205 Tembung.
3. Mengetahui kepraktisan bahan ajar bermuatan literasi berbasis Figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 104205 Tembung.
4. Mengetahui keefektifan bahan ajar bermuatan literasi berbasis Figma pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 104205 Tembung.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

1. Penelitian ini dapat menambah wawasan pada pengembangan teori integrasi literasi dan teknologi dalam pendidikan.

2. Penelitian menjadi sumber inspirasi bagi penelitian yang mengkaji penggunaan teknologi dalam pendidikan.
3. Penelitian menyediakan dasar untuk pelatihan guru dalam penggunaan teknologi dan bahan ajar berbasis literasi.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik
Meningkatkan minat dan motivasi belajar berkat bahan ajar yang interaktif dan relevan, sehingga pemahaman materi menjadi lebih baik.
2. Bagi Guru
Dapat mengakses dan menggunakan bahan ajar yang lebih inovatif, yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pengembangan bahan ajar.
3. Bagi Sekolah
Meningkatkan reputasi sekolah melalui inovasi dalam pembelajaran, yang dapat menarik minat siswa dan orang tua.
4. Bagi Peneliti
Membangun wawasan baru mengenai penerapan teknologi dalam pendidikan, serta memperluas cakupan penelitian di bidang pengembangan bahan ajar.