

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk keterampilan berbahasa siswa, khususnya dalam aspek keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara tidak hanya dibutuhkan dalam konteks akademik, tetapi juga sebagai bekal komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran berbicara sering kali dirasa membosankan karena kurangnya media yang menarik dan partisipatif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Di sisi lain, Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat luas dan beragam, mulai dari rumah adat, pakaian tradisional, senjata khas daerah, hingga tarian tradisional.

Pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dalam menyampaikan pendapat. Di sisi lain, mengenalkan budaya lokal kepada siswa sejak dini menjadi penting agar mereka memiliki kesadaran akan keberagaman dan nilai-nilai luhur bangsa. Indonesia dikenal sebagai negara dengan keragaman budaya yang sangat kaya, mencakup rumah adat, pakaian tradisional, senjata khas, dan tarian dari berbagai daerah. Sayangnya, materi tentang budaya sering kali disampaikan secara tekstual dan kurang menarik, sehingga siswa tidak antusias dalam mempelajarinya.

Nilai-nilai budaya ini penting dikenalkan sejak dini agar generasi muda memiliki rasa cinta tanah air dan identitas nasional yang kuat. Sayangnya, minat siswa terhadap materi budaya sering kali kurang karena penyampaian yang tidak

kontekstual dan bersifat satu arah. Dalam perkembangan teknologi saat ini, penggunaan media digital seperti game edukasi menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran. Game berbasis Android memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki tujuan utama untuk membentuk kemampuan berbahasa siswa secara komprehensif, baik dalam aspek reseptif maupun produktif. Salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan adalah keterampilan berbicara, karena melalui kemampuan ini siswa dapat mengungkapkan ide, perasaan, dan pendapat secara lisan dengan jelas. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran keterampilan berbicara masih menghadapi berbagai kendala. Metode yang digunakan masih dominan bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga proses pembelajaran terasa membosankan dan kurang efektif dalam mendorong keberanian siswa untuk berbicara. Di sisi lain, penting bagi siswa sekolah dasar untuk mengenal dan memahami budaya bangsa sejak dini. Budaya Indonesia yang sangat beragam mencerminkan identitas dan kekayaan bangsa yang harus dilestarikan. Materi tentang budaya sering kali hanya disampaikan secara deskriptif melalui buku teks atau penjelasan verbal guru, yang kurang menarik bagi siswa dan tidak mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses belajar.

Proses pembelajaran berbicara sering kali belum maksimal karena guru masih menggunakan metode ceramah atau tanya jawab yang monoton. Akibatnya, siswa kurang aktif berbicara, kurang percaya diri, dan pembelajaran terasa membosankan. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang

mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, terutama dalam berbicara. Selain itu, pembelajaran budaya Indonesia juga menjadi bagian penting dalam pendidikan dasar.

Keanekaragaman budaya yang dimiliki Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang harus dikenalkan sejak dini agar siswa memiliki rasa cinta tanah air dan bangga terhadap identitas bangsa. Namun, dalam kenyataannya, penyampaian materi budaya masih bersifat teoritis dan kurang kontekstual, sehingga kurang menarik bagi siswa. Padahal, pengenalan budaya lokal dapat dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan, salah satunya melalui media game edukasi. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan. Game edukasi berbasis Android merupakan salah satu bentuk media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

*Game* ini dirancang untuk membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa melalui pendekatan bermain sambil belajar yang menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa dengan menggunakan media gambar yang dikemas menjadi lebih interaktif, inovatif, menarik dan menyenangkan menjadi sebuah game edukasi interaktif tebak gambar.

Keterbaruan penelitian saya ini terletak pada jenis produk yang akan saya kembangkan dimana saya akan mengkombinasikan 3 media pembelajaran yaitu media game edukasi interaktif, media tebak-tebakan, serta media gambar yang akan saya kemas menjadi sebuah game tebak gambar yang lebih interaktif, inovatif, menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berbicara

siswa Sekolah Dasar. Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran wajib di sekolah dasar memiliki empat keterampilan utama yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan berbicara merupakan kemampuan yang penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan, berargumentasi, serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Namun kenyataannya, keterampilan berbicara sering kali masih kurang mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi khususnya teknologi berbasis Android, pendekatan pembelajaran dapat dibuat lebih menarik melalui media interaktif seperti game edukasi. Game berbasis Android memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar karena sifatnya yang menyenangkan, menantang, dan visual. Dengan melihat permasalahan tersebut, pengembangan media game tebak gambar berbasis Android yang memuat unsur keragaman budaya Indonesia menjadi salah satu alternatif inovatif untuk mendukung keterampilan berbicara siswa.

*Game* ini tidak hanya menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga dapat memperkenalkan budaya Indonesia secara interaktif. Kemampuan berbicara merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang harus dikuasai siswa sekolah dasar. Keterampilan ini berperan penting dalam membentuk kemampuan komunikasi, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menyajikan materi budaya secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Pemanfaatan

teknologi dalam dunia pendidikan merupakan solusi inovatif yang dapat menjawab tantangan tersebut. Game edukasi berbasis Android menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif karena mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, serta membantu mengembangkan berbagai keterampilan, termasuk berbicara. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan sebuah game edukasi tebak gambar berbasis Android dengan tema keragaman budaya Indonesia. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan mengambil **“Pengembangan Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia Berbasis Android Untuk Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan judul penelitian dan berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah ialah sebagai berikut.

1. Kurangnya Media Pembelajaran Berbasis Budaya yang Interaktif
2. Keterbatasan Kemampuan Berbicara Siswa
3. Minimnya Aplikasi Edukatif yang menarik untuk Anak SD
4. Pentingnya Pengenalan Keberagaman Budaya Sejak Dini

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi tebak gambar berbasis *Android* yang berisi materi tentang keragaman budaya Indonesia, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan senjata tradisional. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V MIS Nurul Falaq

Tanjung Morawa, dan aspek keterampilan yang diukur hanya difokuskan pada keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan media game tersebut. Selain itu, game dikembangkan khusus untuk perangkat berbasis sistem operasi Android, dan tidak mencakup pengembangan untuk platform lain. Penelitian ini juga tidak membahas secara mendalam aspek teknis pemrograman selain yang berkaitan langsung dengan pengembangan media.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan proses pengembangan game *Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* berbasis Android sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas game *Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* dalam mendukung pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan game *Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* berbasis Android dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat kelayakan proses pengembangan *Game Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia* berbasis *Android* sebagai media

pembelajaran keterampilan berbicara bagi siswa kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa.

2. Menganalisis tingkat praktikalitas penggunaan *Game* Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia dalam proses pembelajaran keterampilan berbicara siswa kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa.
3. Mengukur keefektifan penggunaan *Game* Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia berbasis *Android* dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa kelas V Mis Nurul Falaq Tanjung Morawa.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini tentunya diharapkan mampu memberikan banyak manfaat diantaranya:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis media digital yang interaktif menambah literatur tentang penggunaan game edukatif sebagai media pembelajaran untuk keterampilan berbicara siswa di tingkat pendidikan.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Siswa**

*Game* edukasi Tebak Gambar Keragaman Budaya Indonesia berbasis *Android* ini dapat membantu siswa kelas V di MIS Nurul Falaq Tanjung Morawa untuk lebih mengenal dan memahami keberagaman budaya Indonesia melalui cara yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media ini mendorong peningkatan keterampilan berbicara siswa melalui aktivitas mendeskripsikan gambar dan menjawab pertanyaan secara lisan.

**b. Bagi Guru**

Penelitian ini menyediakan alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan efektif dalam memperkenalkan materi budaya Indonesia. Media ini dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta melatih keterampilan berbicara mereka di kelas.

**c. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah sebagai sarana untuk mendukung program penguatan profil pelajar Pancasila, khususnya dalam aspek kebhinekaan global dan literasi budaya. Selain itu, media ini dapat menjadi contoh inovasi dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

**d. Bagi Peneliti**

Penelitian ini menjadi sarana untuk mengasah kemampuan peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis teknologi, serta menambah pengalaman dalam proses penelitian dan penulisan karya ilmiah secara sistematis dan terstruktur.