

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mempelajari Bahasa Indonesia menjadi hal yang wajib bagi pelajar di berbagai jenjang pendidikan[1]. Namun, mata pelajaran ini sering kali kurang menyenangkan bagi anak-anak sekolah dasar karena pendekatan pengajaran yang masih konvensional[2], padahal Bahasa Indonesia mencakup berbagai kompetensi dasar, salah satu materi yaitu menentukan ide pokok dan pendukung membuat siswa bingung saat harus menentukan mana kalimat ide pokok atau pendukung dari sebuah paragraf[3]. Pembelajaran materi tersebut dilaksanakan di berbagai sekolah dasar di Indonesia, salah satunya SD Negeri Sarikarya yang berlokasi di Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Pendekatan game edukasi berbasis gamifikasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil pemahaman konsep siswa [4][5], khususnya pada mata pelajaran yang sering dianggap sulit atau kurang menarik. Game edukasi menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif yang dilengkapi elemen kuis, skor, reward, feedback instan, serta desain visual dan audio yang menarik. Keunggulan pendekatan ini antara lain mampu memotivasi siswa melalui rasa senang bermain, meningkatkan keterlibatan aktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital yang akrab dengan teknologi[5]. Dalam penelitian ini efektivitas game yang dihasilkan selanjutnya dievaluasi melalui desain pretest-posttest untuk mengukur secara objektif peningkatan pemahaman materi siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

Observasi awal di SD Negeri Sarikarya melalui wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas 4 masih menghadapi tantangan berupa rendahnya hasil pemahaman konsep. Siswa cenderung kurang antusias dan hanya terlibat secara pasif selama proses pembelajaran. Permasalahan ini semakin nyata pada materi ide pokok dan ide pendukung, di mana siswa sering

mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi serta membedakan kedua elemen tersebut dalam teks bacaan. Metode pengajaran yang masih bersifat monoton dan kurang variatif menjadi faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil pemahaman konsep siswa.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan game edukasi Bahasa Indonesia "EDUBAHASA" bertema laut. Game ini terdiri atas mode kuis berbasis pilihan ganda yang secara spesifik fokus pada materi ide pokok dan ide pendukung dengan teks bacaan bertema kehidupan laut, serta mode *augmented reality* untuk pengenalan hewan laut dalam bentuk model 3D yang dapat diputar dan diperbesar. Game dirancang secara interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa dengan memanfaatkan elemen gamifikasi seperti kuis berjenjang, sistem skor, reward, serta tampilan visual yang cerah dengan nuansa bawah laut dan audio pendukung.

Pengembangan game edukasi "EDUBAHASA" ini diharapkan dapat meningkatkan hasil pemahaman konsep siswa kelas 4 SD Negeri Sarikarya terhadap materi ide pokok dan ide pendukung dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini juga diharapkan menjadi alternatif pembelajaran yang relevan dengan era digital, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui tema laut yang atraktif, serta memberikan kontribusi pada inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dalam penelitian ini yaitu bagaimana efektivitas game edukasi "EDUBAHASA" bertema laut terhadap hasil pemahaman konsep materi ide pokok dan ide pendukung siswa kelas 4 Sekolah Dasar Negeri Sarikarya berdasarkan pengukuran pretest-posttest

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada:

1. Pengembangan game edukasi dan pengukuran efektivitasnya terhadap hasil pemahaman konsep siswa pada materi ide pokok dan ide pendukung dalam

mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan teks bacaan bertema kehidupan laut.

2. Lingkup penelitian adalah siswa kelas 4 SD Negeri Sarikarya sebanyak 19 siswa dari 21 siswa yang berangkat masuk sekolah.
3. Game terdiri atas mode kuis pilihan ganda untuk latihan ide pokok dan ide pendukung, serta mode *augmented reality* berupa model 3D hewan laut dengan animasi sederhana zoom in zoom out tanpa animasi kompleks sebagai pendukung visualisasi.
4. Aplikasi dikembangkan hanya untuk platform Android dengan spesifikasi minimum RAM 2 GB dan mendukung ARCore/Vuforia.
5. Pengujian mencakup uji fungsionalitas (black-box testing) serta uji efektivitas hasil pemahaman konsep menggunakan desain pretest-posttest pada 15 siswa kelas 4 SD Negeri Sarikarya.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan game edukasi "EDUBAHASA" bertema laut berbasis kuis interaktif pilihan ganda dan AR untuk pembelajaran materi ide pokok dan ide pendukung pada siswa kelas 4 sekolah dasar.
2. Mengevaluasi efektivitas game edukasi "EDUBAHASA" terhadap peningkatan hasil pemahaman konsep siswa kelas 4 SD Negeri Sarikarya melalui desain pretest-posttest.

1.5 Manfaat Penelitian

Secara teori penelitian ini memiliki manfaat :

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis gamifikasi dan *augmented reality* untuk materi ide pokok dan ide pendukung di jenjang sekolah dasar.
2. Menambah referensi mengenai penerapan model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dalam pengembangan game edukasi mobile.

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat :

1. Bagi siswa : Membantu meningkatkan pemahaman materi ide pokok dan ide pendukung melalui pengalaman belajar interaktif bertema laut yang menyenangkan, didukung visualisasi *augmented reality* hewan laut.
2. Bagi guru : Mendukung inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital dengan media yang relevan bagi siswa kelas 4

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah yang menguraikan urgensi topik melakukan penelitian serta batasan masalah sebagai ruang lingkup, apa yang ingin dicapai melalui tujuan, dan manfaat di dalam penelitian secara teoritis dan praktis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi landasan teori dan studi literatur yang mendukung penelitian, mencakup konsep pembelajaran Bahasa Indonesia di SD dari penelitian terdahulu, definisi istilah dijabarkan dalam dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya menjelaskan prosedur alur *R&D* berbasis model *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* serta alat dan bahan (observasi, wawancara, hardware software aplikasi, wireframe, workflow, kumpulan aset).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini hasil dari proses pengembangan dan pengujian aplikasi, berupa implementasi Edubahasa, fitur AR dan Kuis bertema laut, uji black-box, data pretest-posttest peningkatan hasil pemahaman konsep, analisis temuan, serta keterbatasan penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari seluruh capaian penelitian, yaitu keberhasilan pengembangan game Edubahasa dan efektivitasnya meningkatkan hasil pemahaman konsep siswa serta saran pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan kualitas dan penerapan media pembelajaran di masa mendatang.