

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu instrumen kunci dalam pembentukan karakter dan kemajuan suatu bangsa. Di banyak negara, termasuk Indonesia, pendidikan dianggap sebagai hak asasi manusia dan kunci untuk mengembangkan potensi individu serta memajukan masyarakat (Fadhli, 2024). Era globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat telah terjadi pada saat ini, pendidikan telah menjadi bidang yang secara signifikan terpengaruh oleh perkembangan teknologi digital (Sugiarto & Farid, 2023). Fenomena ini menuntut adanya penyesuaian dalam kurikulum dan proses pendidikan, termasuk pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penulis memandang pentingnya bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia dapat terus relevan dan adaptif di tengah kemajuan teknologi dan globalisasi ini.

Bahasa Indonesia memegang peran sentral dalam sistem pendidikan nasional, berfungsi sebagai bahasa pengantar utama dan alat komunikasi yang mempersatukan bangsa. Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar (MI/SD) memiliki tujuan fundamental dalam mengembangkan kemampuan berbahasa peserta didik secara komprehensif, meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Nani & Hendriana, 2019). Pembelajaran Bahasa Indonesia sebaiknya menarik, kreatif, dan menyenangkan. Peran pendidik sangat krusial dalam mencapai keberhasilan proses belajar. Dengan kata lain, efektivitas pembelajaran bergantung pada

keahlian pendidik dalam mengintegrasikan berbagai elemen pembelajaran secara sistematis dan harmonis, seperti tenaga pengajar, kurikulum, materi ajar, media, fasilitas, dan sistem pembelajaran, untuk menghasilkan proses serta hasil belajar yang maksimal sesuai dengan standar kurikulum (Widiyanto, 2014).

Sejalan dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang melibatkan berbagai elemen penting, selain memperhatikan target pembelajaran, pendidik harus menentukan materi yang tepat sesuai standar kompetensi dan capaian pembelajaran. Pemilihan materi harus mempertimbangkan jenis materi yang diperlukan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai. Dengan memahami capaian pembelajaran, pendidik dapat mengetahui hubungan materi dengan fakta, konsep, prinsip, prosedur, sikap, atau aspek psikomotorik (Mulyasa, 2010). Ciri atau karakter pendidik kreatif seperti yang dijelaskan oleh Hesniyatul (2017), meliputi kemampuan mereka dalam menyajikan ide yang akurat sesuai masalah, kesediaan untuk berpikir terbuka dalam menemukan solusi, serta keterampilan mengaplikasikan ide-ide kreatif yang berasal dari dirinya sendiri untuk menghasilkan solusi terbaik.

Dalam Islam, hal ini selaras dengan firman Allah SWT. dalam QS. Al-Jumu'ah 62:2, yang berbunyi:

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمِّيِّينَ رَسُولًا مِنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ كُنْتُمْ مِنْ قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُبِينٍ (٢)

Artinya: “Dialah yang mengutus seorang Rasul kepada kaum yang buta huruf dari kalangan mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka, dan mengajarkan kepada mereka Kitab dan Hikmah (Sunnah), meskipun sebelumnya, mereka

benar-benar dalam kesesatan yang nyata," (QS. Al-Jumu'ah 62: Ayat 2).

Menurut tafsir Sayid Quthb, ayat ini mengandung tentang tugas dan kewajiban pendidik, di antara yang tercantum dalam surat ini adalah *Tilawah* membacakan, *Tazkiyah* mensucikan, dan *Ta'lim* mengajarkan dan memahami. Ayat ini mengaitkan pembelajaran dengan peran Nabi sebagai pengajar, yang membacakan ayat-ayat Allah, menyucikan jiwa, dan mengajarkan Kitab dan Hikmah. Hal ini memberikan fondasi untuk pembelajaran bahasa, karena bahasa adalah alat utama untuk menyampaikan pengetahuan dan ilmu (Sayid, 2004) dalam Muslimin (2019). Pendidik tidak hanya menanamkan ilmu pengetahuan, tetapi juga membangun moral peserta didik. Selain itu, manusia makhluk yang dapat dididik. Allah telah membekali manusia dengan kemampuan untuk belajar dan mengetahui (Hesniyatul, 2017).

Sejalan dengan tujuan pendidik yang menyeluruh, dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pendidik dituntut guna menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tingkatan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. (Nuraini, 2024). Dalam upaya mencapai tujuan dan menghadapi dinamika pendidikan kontemporer, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga telah menjadi topik yang semakin relevan dan mendapatkan perhatian yang besar dalam beberapa tahun terakhir. Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga telah menjadi topik yang semakin relevan dan mendapatkan perhatian dalam beberapa tahun terakhir. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan telah mengalami transformasi signifikan,

memungkinkan adopsi berbagai alat dan aplikasi teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Surya & Moramowati, 2023).

Menanggapi kemajuan teknologi yang diterapkan dalam dunia pendidikan, salah satu aspek penting dalam perkembangan kurikulum saat ini adalah Kurikulum Merdeka. Sebagai tenaga pendidik dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi guna mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka secara efektif dan interaktif. Teknologi ini tidak hanya mempengaruhi cara berinteraksi dengan pengetahuan dan informasi, tetapi juga merambah ke berbagai aspek kehidupan (Herlambang, 2018). Secara lebih rinci, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 Pasal 19 menyatakan bahwa “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan pengembangan fisik serta psikologi peserta didik” (Dananjaya, 2017).

Kenyataan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tidak selalu berjalan mulus sesuai dengan harapan dan tujuan. Adapun masalah umum yang sering ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah adalah kurangnya minat belajar peserta didik serta pengembangan bahan ajar interaktif. Kurangnya minat belajar peserta didik di sekolah disebabkan karena tidak ada ketertarikan atau motivasi peserta didik belajar Bahasa Indonesia (Putra, 2023). Penelitian dari Wahyuastuti (2016), menyatakan bahwa pendidik Indonesia

mengalami disabilitas saat menggunakan materi pendidikan yang masih hilang dan tidak begitu berbeda. Masalah lain yang ditemukan adalah kesulitan yang dialami para pendidik dalam memberikan topik. Ternyata para pendidik tidak menggunakan media selain pengemasan dan papan tulis untuk melahirkan peserta didik. Pembelajaran yang terjadi hanya diatur oleh cara ceramah dan bercerita yang membuat peserta didik tampak membosankan dan materi yang disampaikan kurang diterima. Sejah ini, peserta didik telah belajar lebih banyak tentang menghafal daripada latihan. Ini berarti bahwa tidak ada diskusi atau kegiatan kelompok yang ditemukan selama proses pembelajaran.

Sejalan dengan Khoiruman (2021), menyatakan bahwa pendidik dituntut untuk dapat menyampaikan materi Bahasa Indonesia dengan waktu yang terbatas dan materi yang cukup banyak. Namun, penggunaan metode pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga belum bervariasi. Selain faktor dari pendidik juga ada faktor dari peserta didik yaitu tidak semua peserta didik siap mengikuti pembelajaran dan peserta didik kurang antusias terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diperkuat oleh Purnami & Susiati (2015), menyatakan bahwa kesulitan belajar peserta didik tidak selalu disebabkan oleh kecerdasan yang rendah, tetapi dapat juga disebabkan oleh faktor lain di luar kecerdasan. Saat ini, terdapat beberapa upaya dalam bentuk lembar kerja dan bahan ajar cetak. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya bahan ajar elektronik interaktif, masih berkembang, terutama di MI/SD. Sekolah-sekolah mulai menggunakan sumber digital, tetapi bahan ajar elektronik yang meningkatkan interaktivitas dalam Bahasa Indonesia kelas IV

masih sangat terbatas. Selain itu, belum ada bahan ajar elektronik yang seimbang dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik di era 4.0, termasuk keterampilan sosial-emosional. (Anita et al, 2022).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 9 Januari 2025 di MIS Sungai Sapih, terdapat beberapa fakta yang terjadi di lapangan yaitu bahwasanya pendidik belum pernah menggunakan bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* meskipun fasilitas yang disediakan oleh sekolah sudah memadai. Pendidik lebih sering menggunakan bahan ajar elektronik yang hanya berisikan materi dan video pembelajaran pada pembelajaran IPAS, sedangkan Bahasa Indonesia belum ada. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, materi yang diberikan pendidik juga cenderung terbatas pada buku paket, lembar kerja dan papan tulis sebagai bahan ajar di kelas yang menyebabkan peserta didik terkesan kurang antusias dan mengalihkan perhatian saat pembelajaran berlangsung. Pendidik harus mampu memberikan pembelajaran interaktif dan tugas yang bermakna. Selain menguji pengetahuan peserta didik, peserta didik juga mampu menggali dan menumbuhkan keterampilannya (Saiful Rizal, 2023).

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan bersama Bapak Fachri Muhtadi, S.Pd, pendidik kelas IV di MIS Sungai Sapih pada tanggal 9 Januari 2025 menyatakan bahwa:

"Di kelas IV, pembelajaran Bahasa Indonesia dan pemanfaatan teknologi, masih belum optimal. Fasilitas seperti perangkat komputer dan akses internet tersedia di madrasah kami, namun belum untuk mendukung pembelajaran interaktif. Untuk keterampilan sosial dan emosional peserta didik di sini masih menunjukkan variasi." (Wali Kelas IV MIS Sungai Sapih)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan beberapa peneliti sebelumnya terlihat bahwa bahan ajar elektronik interaktif dapat mencapai pembelajaran menjadi lebih baik. Anita, et al., (2022) menyatakan bahwa bahan ajar elektronik layak untuk digunakan bagi peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini juga membuktikan bahwa bahan ajar elektronik berbasis *Social and Emotional Learning* yang dikembangkan efektif khususnya meningkatkan profil pelajar pancasila peserta didik sekolah dasar. Begitu juga dengan Ratnasari, et al., (2024) telah mengembangkan bahan ajar digital yang inovatif berbasis model pembelajaran *Discovery Learning*. Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian kondisi di atas, dijelaskan adanya kesenjangan antara harapan untuk bahan ajar interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan kenyataan di lapangan, terutama dalam penggunaan bahan ajar elektronik yang terintegrasi *Social and Emotional Learning*. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan e-bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI/SD yang relevan. Bahan ajar ini sesuai dengan perkembangan sosial dan emosional peserta didik, mencakup kegiatan diskusi kelompok dan analisis tokoh cerita. Karakteristik peserta didik kelas IV meliputi usia aktif yang menyukai pembelajaran interaktif dan memahami pentingnya dukungan dari pendidik (Ferrary, et al., 2024). Pengembangan bahan ajar elektronik interaktif ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan keterlibatan

peserta didik, memfasilitasi pemahaman materi Bahasa Indonesia, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan emosional peserta didik secara terpadu, serta membantu peserta didik mengembangkan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya variasi dan pengembangan sumber belajar oleh pendidik yang cenderung terbatas pada penggunaan buku teks dan sumber belajar konvensional lainnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Kurangnya pengembangan keterampilan sosial dan emosional dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Pemanfaatan teknologi belum maksimal, khususnya bahan ajar elektronik interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI/SD.
4. Bahan ajar yang ada belum secara luas memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial dan emosional peserta didik melalui materi dan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni terdapat kebutuhan akan bahan ajar yang mengintegrasikan prinsip sosial dan emosional dalam pembelajaran .

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* yang valid dan praktis. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan e-bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* (SEL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI/SD?
2. Bagaimana validitas e-bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* (SEL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI/SD?
3. Bagaimana praktikalitas e-bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* (SEL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI/SD?

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* yang memenuhi kriteria validitas dan praktikalitas untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI/SD, dengan tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan e-bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* (SEL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI/SD.
2. Untuk mengetahui validitas e-bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* (SEL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI/SD.
3. Untuk mengetahui praktikalitas e-bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* (SEL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di MI/SD.

E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan

Hasil dari penelitian ini adalah e-bahan ajar interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis *Social and Emotional Learning*, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah e-bahan ajar interaktif pembelajaran Bahasa Indonesia yang mengintegrasikan prinsip-prinsip *Social and Emotional Learning*.
2. Pengembangan e-bahan ajar interaktif ini menggunakan aplikasi atau platform yang relevan dan mudah diakses, yaitu *Canva*.
3. E-bahan ajar interaktif ini berisi cover, daftar isi/ petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran yang interaktif dan menarik, kegiatan-kegiatan yang mendorong pengembangan pendekatan pembelajaran sosial dan emosional, kuis, daftar pustaka, serta profil penulis.
4. E-bahan ajar interaktif ini menyajikan materi pembelajaran melalui teks, gambar, audio, video, dan animasi yang menarik.
5. E-bahan ajar interaktif ini dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif yang relevan, seperti latihan soal/kuis dan permainan.
6. E-bahan ajar interaktif ini dirancang untuk dapat diakses dan digunakan pada berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone.
7. Basis model pengembangan yang digunakan adalah model 4D.

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dan referensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21, yang menekankan pada pembelajaran yang interaktif, aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, antara lain:

- a. Bagi pendidik, penelitian ini dapat menyediakan alternatif bahan ajar yang inovatif dan praktis, yang dapat membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. serta membantu Pendidik dalam mengintegrasikan aspek sosial dan emosional dalam pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik. penelitian ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan membantu peserta didik dalam mengembangkan

kompetensi sosial-emosional yang penting untuk keberhasilan mereka di sekolah dan di luar sekolah.

- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi rujukan dan inspirasi bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengembangkan e-bahan ajar interaktif atau mengkaji lebih lanjut mengenai integrasi *Social and Emotional Learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan e-bahan ajar interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* ini bertujuan untuk mendukung pendidik dalam melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang interaktif dan berpusat pada peserta didik kelas IV di MI/SD. Dengan memanfaatkan platform digital, diharapkan e-bahan ajar ini dapat menjadi solusi yang inovatif dan menarik. Namun, dalam proses pengembangannya terdapat keterbatasan yang perlu dipertimbangkan:

1. Materi e-bahan ajar mungkin terbatas pada topik atau KD tertentu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MI/SD. Materi Bahasa Indonesia yang digunakan pada penelitian adalah BAB V Bertukar atau Membayar dengan pokok materi memahami permasalahan tokoh cerita.
2. Penelitian ini hanya mengevaluasi validitas dan praktikalitas e-bahan ajar, tidak sampai pada efektivitasnya.
3. Penelitian ini mungkin dilakukan di sekolah atau madrasah tertentu, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasi untuk konteks pendidikan yang berbeda. Sekolah dasar pada penelitian ini adalah kelas IV di MIS Sungai Sapih.

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Syahria (2021) menyatakan bahwa menurut undang-undang republik Indonesia nomor 18 pasal 1 ayat 5 tahun 2002, pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. Maksud pengembangan dalam konteks ini adalah proses sistematis untuk menciptakan atau meningkatkan produk atau teknologi yang sudah ada, berdasarkan pada prinsip-prinsip ilmiah. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan merujuk pada serangkaian tahapan sistematis yang mengacu pada model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*) untuk menghasilkan e-bahan ajar interaktif yang valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

2. Bahan Ajar Elektronik Interaktif

E-bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang dirangkai dari berbagai media pembelajaran seperti video, audio, teks, dan grafik secara sistematis, yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran secara interaktif dengan peserta didik (Prastowo, 2012) dalam Nafidah & Suratman (2020). Dalam penelitian ini, e-bahan ajar interaktif didefinisikan sebagai bahan ajar yang memfasilitasi dua jenis interaksi utama, yaitu interaksi aktif antara peserta didik dengan e-bahan ajar itu sendiri melalui fitur-fitur seperti video

pembelajaran, kuis, latihan soal, dan simulasi, serta interaksi antara pendidik dengan e-bahan ajar. Interaksi dengan pendidik ini memungkinkan pendidik untuk memantau kemajuan belajar peserta didik, melihat jawaban, dan menganalisis bagaimana peserta didik telah berinteraksi dengan e-bahan ajar. Dengan demikian, e-bahan ajar ini tidak hanya memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung, tetapi juga mendukung peran pendidik dalam memantau dan mengoptimalkan proses belajar.

3. Pendekatan *Social Emotional Learning* (SEL)

Pendekatan *Social Emotional Learning* atau Pembelajaran sosial emosional adalah proses pembelajaran yang dilalui oleh anak untuk mendapatkan pengetahuan, sikap, dan *Skill* untuk mengenal dan mengatur emosi, menyusun dan mencapai tujuan positif, mempertunjukkan kepedulian dan perhatian pada orang lain, menciptakan dan memelihara hubungan yang baik, membuat keputusan yang dipertanggungjawabkan, dan mampu menangani situasi interpersonal secara efektif (Purna, 2020). Maksudnya, SEL adalah pendekatan yang membekali peserta didik dengan keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk kesejahteraan mereka dalam belajar dan kehidupan. Dalam penelitian ini, prinsip-prinsip SEL diintegrasikan melalui kegiatan dan materi yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan kesadaran diri, manajemen diri, kesadaran sosial, keterampilan berelasi, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab, melalui aktivitas diskusi kelompok dan analisis tokoh cerita yang terdapat dalam e-bahan ajar.

4. Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV MI/SD

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebuah proses yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik baik secara lisan maupun tulisan. Materi yang diajarkan mencakup berbagai aspek, termasuk pemahaman dan penerapan bahasa dalam konteks pribadi, sosial, dan akademik, serta pengembangan apresiasi terhadap karya sastra dan budaya Indonesia (Ali, 2020). Dalam penelitian ini, dikembangkan bahan ajar elektronik interaktif berbasis *Social and Emotional Learning* yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV pada BAB V dengan materi Bertukar dan Membayar. Pengembangan ini difokuskan untuk memperkuat pemahaman konsep, keterampilan berbahasa, serta kompetensi sosial dan emosional peserta didik. Maksudnya adalah pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MI/SD bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik secara komprehensif, agar mereka dapat berkomunikasi secara efektif yang berbalut prinsip-prinsip *Social and Emotional Learning*.