

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) Spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pijakan utama dalam pembentukan karakter dan kualitas moral generasi penerus bangsa. Anak-anak di tingkat pendidikan dasar memasuki tahap penting dalam perkembangan mereka, di mana mereka perlu menguasai keterampilan yang diperlukan untuk membentuk fondasi pendidikan yang kuat. Pendidikan dasar adalah tahap awal yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian anak-anak, dan kualitas pendidikan di tingkat ini sangat menentukan kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara ke depannya. Oleh karena itu, sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak di sekolah dasar memiliki akses ke pendidikan yang berkualitas tinggi dan cukup untuk mengembangkan moral, keterampilan, dan potensi mereka sepenuhnya. Dalam UU RI No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Aspek penting dari perkembangan anak-anak adalah keterampilan bahasa, yang membentuk fondasi yang kuat untuk kehidupan mereka di sekolah dan dalam masyarakat. Anak-anak harus menguasai empat keterampilan bahasa utama: membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Keterampilan-keterampilan ini sangat berpengaruh satu sama lain. Misalnya, proses belajar berbicara biasanya dimulai setelah anak belajar mendengarkan, yang merupakan tahap awal perkembangan kemampuan berbahasa. Seiring waktu anak-anak kemudian akan mulai belajar membaca dan menulis saat mereka memasuki dunia pendidikan formal.

Dengan demikian, penting untuk diakui bahwa empat keterampilan bahasa ini saling melengkapi dan saling mendukung dalam perkembangan bahasa anak-anak. Di antara keterampilan-keterampilan tersebut, keterampilan membaca memiliki peran yang sangat penting. Membaca adalah pintu gerbang menuju pengetahuan, pemahaman, dan komunikasi yang lebih efektif (Kurniawati, 2022). Oleh karena itu, penguasaan keterampilan membaca menjadi krusial, terutama ketika anak-anak masih berada di tingkat pendidikan dasar. Mempelajari keterampilan membaca dengan baik di usia dini membantu menciptakan dasar yang kuat untuk keberhasilan akademik dan pengembangan kemampuan berbahasa yang lebih lanjut.

Sangat penting bagi anak-anak untuk mempelajari kemampuan membaca sejak dini. Ini karena kemampuan membaca yang berkelanjutan bergantung pada membaca. Anak-anak yang tidak dapat membaca sejak kecil akan menghadapi banyak masalah. Mereka cenderung lambat dalam proses belajar dan menghadapi kesulitan dalam memahami isi buku dan sumber-sumber belajar lainnya. Akibatnya, mereka kesulitan untuk memahami makna dari berbagai konten yang

mereka temui. Kesulitan ini akan menghambat kemampuan mereka untuk belajar lebih lanjut (Rahman, 2022).

Dibandingkan dengan teman sebaya yang memiliki kemampuan membaca yang baik, anak-anak yang mengalami kesulitan dalam membaca akan membutuhkan waktu lebih lama untuk mengejar ketertinggalan. Oleh karena itu, perlu ada perhatian khusus terhadap pengembangan kemampuan membaca sejak dini agar anak-anak dapat membaca dengan lancar, memahami struktur huruf, kata, dan kalimat, serta menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses belajar membaca. Dengan memahami pentingnya kemampuan membaca ini, dapat diupayakan langkah-langkah untuk memastikan bahwa setiap anak memiliki dasar yang kuat dalam membaca, yang akan memberi mereka keunggulan dalam proses pembelajaran dan perkembangan selanjutnya.

Kenyataannya, Pusat Penelitian Pendidikan (Puspendik) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menyebutkan bahwa tingkat kemampuan membaca pada anak-anak SD di Indonesia masih mengkhawatirkan, sebagaimana terlihat dalam pengamatan langsung di lapangan. Kondisi ini menunjukkan perlunya perhatian serius terhadap pembelajaran membaca, terutama di tingkat permulaan. Anak-anak perlu diajarkan dasar-dasar membaca dengan pendekatan yang efektif agar mereka dapat menguasai dan mencintai proses membaca, serta menjadikannya sebagai bagian integral dari budaya membaca dalam kehidupan mereka.

Pentingnya mengenalkan strategi atau metode membaca yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan kematangan anak-anak tidak boleh diabaikan. Pelaksanaan pembelajaran membaca yang tidak mempertimbangkan tahap

perkembangan mereka seringkali menghasilkan hasil yang kurang sesuai dengan harapan. Masih banyak siswa, terutama di kelas satu SD, yang belum memiliki kemampuan membaca yang memadai.

Pelajaran membaca permulaan ini tergolong dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang tidak hanya memiliki aspek teknis tetapi juga aspek psikologis. Motivasi siswa merupakan salah satu aspek psikologis yang memiliki dampak signifikan pada kemampuan membaca siswa. Motivasi yang tinggi saat proses belajar membaca sangat penting karena dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui berbagai metode, aktivitas yang melibatkan penggunaan berbagai indera, latihan membaca yang sesuai, serta pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat mendorong peningkatan kemampuan membaca siswa. Ketika anak-anak terpapar dengan media pembelajaran yang menarik, minat mereka untuk belajar membaca akan meningkat, dan mereka akan lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan membaca mereka. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan menghibur menjadi kunci untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di sekolah dasar.

Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran, mempengaruhi minat siswa, serta memberikan rangsangan untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Tufanao, 2018). Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Dengan demikian, segala sesuatu yang digunakan dalam pendidikan untuk menyalurkan informasi pembelajaran untuk membangkitkan minat siswa dapat disebut sebagai media pembelajaran. Siswa sekolah dasar kelas satu berada dalam fase sekolah dasar yang singkat, namun tahap ini dapat memberikan dampak

yang signifikan jika potensi sepenuhnya dapat direalisasikan oleh siswa. Kegiatan belajar anak pada usia ini berfokus pada pengembangan keterampilan fisik, bahasa, sosial-kognitif, motorik, dan keterampilan lainnya sebagai persiapan untuk tahap berikutnya, yaitu tahap pendidikan dasar.

Hasil wawancara pada tanggal 06 juni 2023 dengan wali kelas satu yakni Ibu Putu Manik Sugiari Sraswati S.Pd. di SD Negeri 18 Pemecutan mengungkapkan permasalahan serius dalam kemampuan membaca siswa kelas satu. Dari wawancara tersebut, dinyatakan sekitar 10 siswa masih mengalami kesulitan yang cukup signifikan dalam membaca. Kesulitan ini mencakup beberapa aspek penting dalam membaca, seperti kemampuan melafalkan huruf, mengidentifikasi huruf, menggabungkan huruf menjadi suku kata atau kata, dan membedakan berbagai jenis huruf dan kombinasinya. Beberapa masalah konkret yang dihadapi peserta didik mencakup ketidakmampuan membaca diftong, huruf konsonan, huruf gabungan, serta perubahan huruf dan kata yang mengakibatkan kesalahan dalam membaca.

Selain itu, wawancara dengan wali kelas juga mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam materi membaca permulaan, guru hanya menggunakan media digital seperti bookbot dan kartu kata. Kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran yang variatif dan menyenangkan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas satu menjadi salah satu kendala dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Berdasarkan hasil observasi melalui pelaksanaan kegiatan asistensi mengajar selama kurang lebih 8 minggu di SD Negeri 18 Pemecutan menunjukkan bahwa banyak siswa merasa jenuh, dan mengalami kesulitan ketika harus membaca

buku pembelajaran dan kebanyakan siswa masih senang bermain dalam pembelajaran sehingga siswa tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Situasi ini mengakibatkan kesulitan dalam memperoleh keterampilan membaca yang seharusnya.

Perlu diperhatikan bahwa kemampuan membaca pada usia dini sangat penting, dan setiap kesalahan atau keterlambatan dalam membaca pada tahap awal dapat berdampak negatif pada kemampuan membaca selanjutnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat untuk mengatasi permasalahan ini. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas satu. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan sebelumnya, maka dapat dilakukan pengembangan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 18 Pemecutan Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah-masalah yang akan diteliti yaitu:

- 2.1.1 Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran membaca permulaan kurang bervariasi.
- 2.1.2 Kurangnya pemahaman siswa terkait materi membaca permulaan.
- 2.1.3 Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas kurang maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih berfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitik beratkan pada penggunaan media permainan ular tangga ini sebagai sarana pembelajaran yang bervariasi yang dapat membantu siswa dalam dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan bagi siswa kelas I SD Negeri 18 Pemecutan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan uraian pembatasan masalah.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun Media Permainan Ular Tangga Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 18 Pemecutan Tahun Ajaran 2023/2024?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas Media Permainan Ular Tangga Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 18 Pemecutan Tahun Ajaran 2023/2024?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektifitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 18 Pemecutan Tahun Ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Pengembangan

Setiap penelitian pasti memiliki tujuan untuk mencapai sesuatu yang relevan dengan rumusan masalah. Sejalan dengan rumusan masalah ini, tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun Media Permainan Ular Tangga Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 18 Pemecutan Tahun Ajaran 2023/2024.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan isi, desain dan media permainan ular tangga untuk keterampilan membaca permulaan bab 1 bunyi apa dan pancaindra pada siswa kelas I SD Negeri 18 Pemecutan tahun ajaran 2023/2024.

1.5.3 Untuk mengetahui efektivitas media permainan ular tangga untuk keterampilan membaca permulaan bab 1 bunyi apa dan pancaindra pada siswa kelas I SD Negeri 18 Pemecutan tahun ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini dapat diklarifikasi menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut.

1.6 1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media permainan ular tangga serta dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran di Sekolah Dasar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan muatan pelajaran Bahasa Indonesia.

1.6.1 Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi Siswa

Dengan adanya Media Permainan Ular Tangga maka siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru mengenai materi membaca permulaan. Media Permainan Ular Tangga disajikan secara menyenangkan agar siswa tidak jenuh dalam kegiatan pembelajaran di kelas, terutama pada kelas I SD.

2) Manfaat bagi Guru

Penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan memudahkan penyampaian materi, membuat pembelajaran tidak monoton dan menarik. Ini juga meningkatkan peran guru dalam mendampingi anak didik dalam kegiatan pembelajaran dengan permainan ular tangga. Permainan ular tangga juga merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar membaca permulaan secara individu maupun kelompok.

3) Manfaat bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa sehingga dapat menjadi acuan untuk memotivasi guru-guru di sekolah menggunakan Media Permainan Ular Tangga dalam mengatasi pembelajaran yang monoton.

4) Manfaat bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran agar lebih bervariasi dan sesuai dengan karakteristik siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas ssatu materi Bahasa Indonesia. Media pembelajaran permainan ular tangga ini bermanfaat untuk meningkatkan membaca permulaan pada siswa kelas satu SD dan juga membantu guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan untuk mengatasi kejenuhan siswa dengan pembelajaran yang monoton sehingga dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran. Adapun spesifikasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu:

- 1.7.1 Produk pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini memuat pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membaca permulaan tema 1 bunyi apa dan pancaindra pada siswa kelas I SD yang dapat dimainkan secara langsung oleh peserta didik.
- 1.7.2 Produk pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini berisikan 36 kotak dengan ukuran masing-masing 30 x 30 cm, setiap kotak berisi huruf, gambar, maupun kata yang berbeda-beda.
- 1.7.3 Produk pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini dibuat menggunakan spanduk berbahan flexi berukuran 150 x 150 cm.

1.7.4 Media pembelajaran ular tangga bahasa Indonesia pada bab 1 bunyi apa? anak SD ini dikembangkan dengan beberapa program, yakni *canva* dan *microsoft word*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan merupakan langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Pentingnya pengembangan ini adalah untuk meningkatkan minat dan semangat anak dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman anak akan materi yang terkait. Agar anak yang masih duduk di sekolah dasar dapat memahami pembelajaran yang bermakna, mudah dimengerti, dan menyenangkan. Maka dalam pembelajaran tersebut guru harus bisa memfasilitasi anak-anak dengan berbagai sarana, prasarana, sumber belajar, atau media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan media pembelajaran media ular tangga ini yaitu anak dapat belajar secara mandiri maupun kelompok dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu anak akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari dan anak juga mendapatkan pengalaman yang bermakna.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran ular tangga ini didasarkan atas beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan, yaitu sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga ini didasarkan pada asumsi antara lain sebagai berikut.

- 1) Permainan ular tangga dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, disebabkan kegiatan ini menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain.
- 2) Permainan ular tangga mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana siswa juga dapat berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Produk ini merupakan permainan yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa yang dapat dimainkan secara berkelompok yang berisikan huruf atau gambar disetiap kotak dari permainan ular tangga tersebut selain itu terdapat kartu tantangan sesuai dengan kotak dalam permainan ular tangga tersebut dan produk ini sebagai stimulasi aspek perkembangan pengetahuan bahasa.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran ular tangga ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk Media pembelajaran, Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga ini hanya memfokuskan mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi Membaca Permulaan.
- 2) Adapun keterbatasan dari pengembangan Media Pembelajaran permainan ular tangga ini yaitu waktu permainan ular tangga lebih lama, munculnya

kegaduhan karena kurangnya pemahaman siswa terhadap peraturan permainan.

1.10 Definisi Istilah

Menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu proses penelitian atau kegiatan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang efektif dan kreatif. Pengembangan diuji coba dan bukan untuk menguji teori sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar proses pembelajaran agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.
- 3) Membaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memahami pesan atau informasi yang tersirat dan tersurat dalam suatu bacaan yang dilakukan dalam hati atau dengan menuliskannya.
- 4) Media pembelajaran merupakan alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.