

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Membaca ialah salah sebuah dasar kompetensi yang wajin dimiliki oleh peserta didik selain keterampilan menulis dan menghitung. Membaca adalah sebuah kegiatan yang dibelajarkan oleh setiao individu, baik dibelajarkan oleh orang tua ke anak, ataupun pembelajaran di sekolah. Manfaat yang diperoleh oleh individu jika memiliki kompetensi membaca adalah memudahkan individu tersebut dalam memperoleh informasi yang diinginkannya. Seiring kemajuan zaman, kompetensi literasi membaca dimanifestasikan ke aktivitas membaca yang merupakan hal yang sangat esensial. Oleh karena hal tersebut kegiatan baca ialah suatu yang sangat esensial, karena dengan memnaca individu mampu mencerna berbagai hal, khususnya pada bidang ilmu pengetahuan (dalam Antika, R., 2015; Swihadayani, 2023).

Terdapat beberapa keterampilan membaca di SD, seperti: (1) simak sembari baca, menjelaskan isi bacaan, mengisi pertanyaan, dan mampu mengemukakan isi bacaan, (2) membaca judul bacaan, membaca bergantian, menemukan isi bacaan, dan menjawab soal, (3) membaca dengan suara keras bersamaan, mampu menyampaikan isi, mampu bermain kata, menemukan inti pokok, mengisi latihan soal, mengarang berdasarkan gambar, dan (4) membaca dalam hati, latihan cerita,

melakukan cerita, mengemukakan kembali isi dari bacaan (Basuki, 2011). Peserta didik mendapatkan banyak ilmu dari proses membaca, khususnya membaca pemahaman. Pengetahuan yang didapatkan peserta didik bukan Cuma dari kegiatan belajar, namun juga pada proses membaca (Muliawanti et al., 2022).

Membaca ialah sebuah kemampuan penerimaan sebuah bahasa. merupakan salah satu jenis keterampilan pemerolehan bahasa. Dikatakan reseptif dikarenakan saat membaca individu mampu menghimpun segala jenis informasi, pengetahuan, serta hal-hal baru. Semua diperoleh dengan membaca adalah mungkin orang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, mengasah perspektif serta memperdalam wawasan yang dimiliki. Oleh karena itu, membaca ialah sebuah aktivitas yang dibutuhkan oleh setiap individu yang ingin mengevaluasi diri (Wagu & Riko, 2020).

Berdasarkan hasil studi awal pada peserta didik kelas I dan Ibu Ni Made Sri Yuniawati, S.Pd selaku wali kelas I SD Negeri 4 Bebetin, bahwasanya untuk pembelajaran membaca permulaan dimulai pada kelas I, hal ini dikarenakan pada saat taman kanak-kanak siswa hanya diajak untuk bermain. Dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, ditemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh siswa kelas I, permasalahan ini lah yang berdampak buruk pada kompetensi membaca siswa kelas I. Rendahnya tingkat baca di kelas I mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan maksimal. Dalam kegiatan belajar, pembelajaran bahasa ialah sebuah pembelajaran komunikasi. Oleh karena itu, belajar Bahasa Indonesia mampu untuk mengembangkan pemikiran, mampu berpikir dengan logis, dan memiliki wawasan yang luas. Berdasarkan pernyataan tersebut, peserta didik dituntut untuk mampu mengolah informasi yang didapatkan dengan baik.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas I terbilang cukup susah, hal ini dikarenakan sebagian besar siswa belum bisa membaca bahkan tidak bisa membaca. Akan tetapi dalam menggunakan *handphone* dan juga fitur-fitur yang terdapat didalamnya, sebagian besar siswa mengerti dan sangat fasih. Berlandaskan pernyataan tersebut, memperoleh kesimpulan bahwasannya peserta didik kelas I banyak yang sudah memiliki *handphone* sendiri dan tidak dalam pengawasan orang tua.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa malas dalam belajar membaca seperti faktor internal yaitu rendahnya kemampuan mengingat dan kemampuan menangkap informasi dari peserta didik. Hal ini mengakibatkan siswa sukar dalam mengingat dan memahami huruf serta informasi yang diberikan oleh guru. Selain faktor internal, faktor eksternal juga menjadi penyebab malasnya siswa dalam belajar, seperti adanya pengaruh lingkungan. Terdapat beberapa pengaruh lingkungan seperti kurangnya pendampingan orang tua, kurangnya sarana prasarana, pelaksanaan pembelajaran yang tidak kreatif, tidak adanya pojok baca dan kurangnya kreativitas yang dimiliki guru (Nuraini & Tanzimah, 2022).

Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang mana siswa kelas I sudah memiliki *handphone*, namun tidak memanfaatkannya dengan baik. Salah satu penyebabnya ialah dikarenakan kurangnya pengawasan orang tua mengenai penggunaan *handphone*. Mayoritas siswa hanya menggunakan *handphone* untuk bermain *vide game*. *Game online* ini memang tengah digandrungi dikalangan semua orang, tidak terkecuali di lingkungan siswa. Internet dapat memberikan pengaruh buruk, khususnya *game online* yang mampu membuat terlena dan

memberikan kegagalan hidup bagi pengguna. Khususnya dalam bidang pendidikan, kecanduan *game* menyebabkan siswa akan enggan belajar, lupa waktu, dan sukar untuk fokus (Brian & Wiemer, 2005). Hal tersebut sangat memberi dampak negatif untuk segala aspek, baik dari aspek keuangan, psikologis, sosial, kesehatan serta juga akademik. Selain itu, anak-anak kelas I, cenderung masih ingin bermain.

Selain itu, faktor lainnya ialah kurangnya kreativitas dan motivasi yang dimiliki guru dalam mengolah kegiatan belajar menjadi menarik, sehingga menyebabkan pembelajaran yang monoton dan menjadi penyebab peserta didik bosan. Selain pembelajaran yang monoton, sekolah juga kurang sigap dalam menyiapkan sarana-prasarana seperti media pembelajaran untuk membaca. Siswa kelas I, juga lebih senang dan tertarik jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan *chromebook*. Berdasarkan hasil wawancara, siswa kelas I sulit memahami muatan Bahasa Indonesia dikarenakan mayoritas peserta didik belum mampu membaca dan siswa juga memiliki kurang minat dalam mulai belajar membaca.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, dirasa solusi yang dibutuhkan ialah pengembangan sebuah media ajar yang mampu menjadi penunjang dan mengalihkan pandangan siswa terhadap penggunaan *handphone* yang salah. Melihat dari kegemaran siswa bermain *game* pada *handpone* yang mereka miliki, maka peneliti mengembangkan sebuah *game* edukasi. *Game* edukasi akan dikemas secara kreatif, sehingga mampu menarik minat peserta didik dalam belajar. *Game* ini difokuskan untuk siswa belajar membaca, mengetahui huruf dan juga mengeja. Selain itu *game* edukasi ini ialah sebah

media ajar yang hingga saat ini belum pernah dibuat di SD Negeri 4 Bebetin. Berdasarkan uraian tersebut, dilakukanlah sebuah studi pengembangan dengan judul Pengembangan Media *Game* Edukasi Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berlandaskan pemaparan latar belakang, ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar membaca dikarenakan waktu mereka habis untuk bermain *handphone*.
2. Rendahnya tingkat membaca permulaan di SD.
3. Belum adanya alat bantu belajar berupa *game* edukasi di SD.
4. Belum adanya media *game* edukasi dalam dalam kegiatan belajar khususnya belajar membaca di kelas I.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Bersumber pada bahasan identifikasi masalah, terdapat batasan masalah yang menjadi tujuan studi pengembangan ini ialah mengembangkan sebuah *game* edukasi membaca permulaan pada siswa kelas I dengan batasan materi bacaan ejaan. *Game* edukasi ini dikemas dengan memberikan pengenalan huruf, bunyi huruf, lalu mengurutkan kata ejaan. Media ini dirancang dan dikembangkan semenarik mungkin sehingga dapat memacu semangat dan motivasi belajar membaca pada siswa kelas I di SDN 4 Bebetin.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berlandaskan latar permasalahan yang telah diuraikan, telah dirumuskan beberapa rumusan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancangan produk media *game* edukasi membaca permulaan peserta didik kelas I di SD?
2. Bagaimanakah validitas media *game* edukasi membaca permulaan peserta didik kelas I di SD?
3. Bagaimana respon guru dan siswa mengenai kepraktisan media *game* edukasi membaca permulaan peserta didik kelas I di SD?
4. Bagaimanakah efektivitas *game* edukasi terhadap motivasi belajar membaca permulaan peserta didik kelas I SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan studi pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan rancang produk *game* edukasi membaca permulaan peserta didik kelas I SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *game* edukasi membaca permulaan peserta didik kelas I SD.
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik mengenai kepraktisan media pembelajaran *game* edukasi membaca permulaan peserta didik kelas I SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas *game* edukasi terhadap motivasi belajar membaca permulaan peserta didik kelas I SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Berkenaan ialah manfaat yang diperoleh dari studi pengembangan ini, sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Studi pengembangan permainan edukasi mempunyai harapan untuk memberikan dampak positif dalam bidang edukasi, terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan dengan media pembelajaran inovatif. Selain itu, diharapkan untuk mampu memberikan kebenaran kegunaan media ajar yang dinyatakan oleh Azhar Arsyad (dalam Suminto, 2016) yang menyatakan bahwa beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut: (1) Media pembelajaran memperjelas penyajian pesan dan informasi serta mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. (2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga meningkatkan motivasi belajarnya, menciptakan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta membantu siswa mengetahui kemampuan dan minatnya. (3) Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indrawi, spasial, dan temporal. (4) Media pendidikan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, serta berbagi pengalaman tentang peristiwa yang terjadi di lingkungannya.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan permainan edukasi dengan tujuan untuk menumbuhkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I SD. Pada kegiatan belajar

membaca muatan Bahasa Indonesia, peserta didik mampu memahami huruf dan bunyinya dengan cepat, melalui *game* edukasi peserta didik mampu mengurutkan abjad dan penyebutannya. Hal ini dikarenakan selain bermain *game* secara tidak langsung juga siswa belajar membaca.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian pengembangan media *game* edukasi bertujuan menumbuhkan kompetensi membaca permulaan bagi peserta didik kelas I. Selain itu, media ini mampu digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran, sehingga memudahkan kinerja guru dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti lain

Temuan studi ini diharapkan mampu digunakan menjadi sumber rujukan untuk peneliti lain dalam mengembangkan media yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pada studi pengembangan ini, adapun luaran yang diperoleh ialah media ajar berupa permainan edukatif yang digunakan pada pembelajaran membaca permulaan di SD. Berikut ialah uraian spesifik dari produk media *game* edukasi.

1. Produk ini ialah *game* edukasi untuk membaca.
2. Luaran produk *game* edukasi ini berupa *website*.
3. Pembuatan *game* edukasi ini menggunakan aplikasi *canva* pada desain *game* dan menggunakan *construct 2*.
4. *Game* edukasi yang dikembangkan dapat digunakan secara *online* dan memerlukan akses internet.
5. Nama *game* edukasi ini adalah "MaCaLa"(Mari Membaca Permulaan).

6. Dalam media *game* edukasi terdapat petunjuk aplikasi, materi pengenalan huruf, dan angka.
7. Materi yang terdapat dalam *game* ini adalah pengenalan huruf dan angka, serta tata cara mengeja.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media ini dirasa penting karena hasil studi awal yang dilaksanakan di SDN 4 Bebetin, yang mana media ini belum pernah dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, belum adanya pengembangan media alternative yang mampu untuk menarik minat siswa untuk belajar. Tenaga pendidik hanya menggunakan buku sebagai panduan belajar. Alasan pengembangan media ini memiliki luaran *game*, dikarenakan semua peserta didik kelas I memiliki kesenangan dalam bermain *game* dan mayoritas peserta didik memiliki *smartphone*. Akan tetapi dampak buruknya adalah siswa hanya fokus bermain *game* dan tidak ingin belajar membaca. Maka dari itu perlu dikembangkannya sebuah *game* edukasi yang dapat mereka gunakan sembari belajar dan bermain untuk melatih kemampuan membaca siswa.

1.8.1 Kebaharuan Penelitian

Penelitian pengembangan *game* edukasi membaca permulaan ini dikembangkan dengan beberapa keterbaharuan sebagai berikut.

- a) Pengembangan *game* edukasi membaca permulaan ini berfokus pada pengenalan bentuk dari gambar serta bunyi para setiap huruf dan angka,

sehingga mampu membantu siswa dalam menumbuhkan pemahamannya mengenai setiap huruf dan angka.

- b) Pengembangan *game* edukasi membaca permulaan dapat dipergunakan ke berbagai jenis *smartphone* seperti *smartphone* dengan tipe android, IOS, hingga *chromebook*.
- c) Pengembangan *game* edukasi membaca permulaan ini memiliki luaran berupa *link*, sehingga memiliki ukuran yang relatif kecil dan tidak memerlukan banyak ruang untuk penyimpanan.
- d) *Game* edukasi ini didesain sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, sehingga *game* ini bersifat menyenangkan, interaktif, dan mudah untuk digunakan. Hal ini akan memicu adanya motivasi siswa dalam pembelajaran.
- e) *Game* edukasi ini akan memberikan sebuah umpan balik, yang mana hal tersebut sangat membantu siswa dalam mendapatkan pemahaman yang benar dan tepat.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Peserta didik kelas I sebagian besar belum bisa membaca.
- b. *Game* edukasi yang dikembangkan secara *online* membutuhkan akses internet.
- c. Peserta didik memiliki motivasi lebih jika menggunakan media pembelajaran yang menarik.

- d. Media ini membantu siswa dalam mengenal huruf dan angka serta cara mengeja kata.
- e. Fasilitas *chromebook* disekolah sebagai penunjang penggunaan *game* ini.
- f. Media pembelajaran *game* edukasi ini dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka yang tentunya akan mempengaruhi motivasi belajar mereka menjadi lebih baik.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Materi pada *game* edukasi dikembangkan selaras pada pembelajaran tahap 1 modul di SD mengenai membaca permulaan.
- b. Pengembangan *game* edukasi terbatas pada muatan Bahasa Indonesia materi membaca permulaan.
- c. Aplikasi *game* edukasi belum tersedia di *playstore* dikarenakan *chromebook* tidak dapat menambah aplikasi.
- d. Pengembangan *game* edukasi ini hanya bisa diakses menggunakan *wifi*/paket data dikarenakan berupa *link web*.
- e. Pengembangan *game* edukasi dirancang khusus untuk siswa kelas I SD.

1.10 Definisi Istilah

Demi menghindari terjadinya kesalahan dalam memahami istilah pada studi ini, dibutuhkan uraian-uraian istilah yang berhubungan dengan pengembangan media *game* edukasi membaca permulaan siswa kelas I.

1. Penelitian pengembangan ialah studi yang berfokus untuk merancang serta membuat sebuah produk. Penelitian pengembangan adalah langkah-langkah dalam pengembangan dan menguji validitas sebuah luaran pendidikan. Luaran

yang diperoleg bisa berbentuk sebuah materi ajar, media ajar, juga sebuah strategi belajar.

2. *Game* edukasi, *game* dapat diartikan sebagai permainan dalam Bahasa Indonesia. Banyak teori mengenai *game*, salah satunya ialah menyatakan bahwasanya permainan ialah sebuah media yang memiliki fokus untuk menghibur serta menghapuskan rasa jenuh ataupun hanya untuk kegiatan pada saat senggang. Bukan hanya digunakan untuk memberikan hiburan, namun *game* juga mampu untuk menumbuhkan perkembangan otak individu. Berlandaskan pernyataan tersebut, *game* ialah sebuah media yang memiliki tujuan sebagai hiburan, yang mana individu yang memainkannya digunakan untuk mencapai tujuan tertentu, serta dapat bermain secara mandiri atau *multiplayer*.
3. Membaca permulaan ialah sebuah kompetensi yang dimiliki seorang anak untuk mampu menerima sebuah konsep dan mampu menuliskan kembali menjadi pengetahuan konkret. Langkah dalam membaca permulaan ialah pengenalan huruf dan penyusunan sebuah kata.
4. Motivasi belajar atau *movere* memiliki arti dorongan. Motivasi ialah sebuah usaha untuk menggerakkan individu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah sebuah usaha dalam memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mencapai tujuannya seperti menjadi lebih giar belajar dan berprestasi.