

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Dalam BAB I ini membahas (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah wadah untuk siswa mengembangkan kemampuan dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa, terutama sebagai alat komunikasi (Padmawati dkk., 2019). Pada hakikatnya pembelajaran bahasa Indonesia adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan tujuan serta fungsinya (Khair, 2018). Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan siswa mampu meningkatkan komunikasi yang baik dan benar (Ulfa Memanti dkk., 2022). Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yaitu untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, kreativitas, dan sikap (Ali, 2020). Pembelajaran bahasa Indonesia diberikan kepada siswa sekolah dasar sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa agar siswa memiliki keterampilan, pengetahuan, kreativitas dan sikap dalam berbahasa Indonesia.

Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah meliputi empat aspek yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, keterampilan menulis (Rahmawati dkk., 2024). Keterampilan

membaca adalah keterampilan yang harus dimiliki dalam kehidupan tidak hanya dari segi pendidikan saja tetapi juga untuk kehidupan dalam bermasyarakat. Keterampilan membaca menyebabkan siswa mudah untuk mengetahui segala sesuatu informasi dan siswa akan memiliki pengetahuan serta wawasan yang lebih luas lagi. Keterampilan membaca adalah modal utama yang harus dimiliki siswa karena dengan kemampuan tersebut siswa dapat mempelajari ilmu lainnya, dapat mengomunikasikan gagasannya dan dapat mengekspresikan dirinya (Stit dkk., 2021). Jadi kemampuan membaca merupakan suatu kemampuan yang harus dikuasai seseorang karena kemampuan ini akan sangat berguna dan menjadi modal awal untuk mendapatkan pengetahuan lainnya.

Membaca merupakan salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok dan merupakan bagian atau komponen komunikasi tulis. Dalam komunikasi tulis, lambang-lambang bunyi bahasa diubah menjadi lambang-lambang tulisan atau disebut juga huruf-huruf. Membaca merupakan kemampuan menggunakan pikiran serta tindakan untuk melakukan aktivitas visual, melafalkan rangkaian huruf menjadi kata dan kalimat, menguasai teknik membaca dan memahami isi bacaan dengan benar (Arwita Putri dkk., 2023). Pentingnya membaca perlu diterapkan pada anak-anak khususnya pada siswa sekolah dasar karena dengan kegiatan membaca siswa dapat mengembangkan potensi, bakat, dan meningkatkan daya nalar, lebih konsentrasi dan lebih berprestasi (Anggraeni dkk., 2021). Segala sesuatu yang didapat dari membaca memungkinkan seseorang untuk memperkuat kemampuan berpikirnya, mempertajam pandangannya dan memperluas wawasannya.

Kemampuan membaca yang diperoleh pada awal membaca sangat berpengaruh terhadap pendalaman kemampuan membaca karena keterampilan dibalik keterampilan selanjutnya, kemampuan membaca sangat membutuhkan perhatian dari guru, mulai membaca sejak kelas 1 SD merupakan dasar untuk pelajaran selanjutnya (Arwita Putri dkk., 2023).

Kemampuan membaca siswa dapat dibagi menjadi dua yaitu kemampuan membaca permulaan dan kemampuan membaca lanjutan. Tentunya kemampuan membaca permulaan sangat penting karena akan berpengaruh pada kemampuan membaca lanjutan. Kemampuan membaca permulaan tidak bisa didapatkan siswa secara alamiah melainkan harus melalui proses belajar (Pratama dkk., 2022). Kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan membaca yang sangat penting karena kemampuan ini mendasari kemampuan untuk tahap-tahap selanjutnya. Kemampuan membaca permulaan harus dimiliki oleh siswa SD, khususnya pada kelas awal karena jika kemampuan membaca permulaan siswa tidak kuat maka siswa akan mengalami kesulitan pada tahap membaca lanjutan.

Keterampilan membaca permulaan merupakan kemampuan yang sangat penting dan berpengaruh terhadap kemampuan lainnya. Tentu hal ini memerlukan perhatian dari guru. Guru bisa menggunakan media pembelajaran untuk mengajarkan atau menguatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mempermudah proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perangkat baik keras (*hardware*) ataupun lunak (*software*) sebagai penunjang dalam kemudahan serta keberhasilan proses belajar siswa

(Widianto, 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat siswa, keinginan yang baru, membangkitkan motivasi siswa bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari dkk., 2023). Jadi media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang bisa berbentuk *hardwere* atau *softwere* yang bisa meningkatkan minat belajar siswa, memotivasi siswa, serta membawa pengaruh psikologi terhadap pembelajaran.

Minat membaca pada siswa sekolah dasar perlu ditumbuhkan dalam diri siswa karena membaca merupakan keterampilan yang mendasari tingkat pendidikan selanjutnya (Citra dkk., 2018). Membaca permulaan merupakan tahap membaca yang diajarkan pada siswa kelas rendah di sekolah dasar khususnya di kelas I. Siswa kelas I SD harus diajarkan membaca permulaan karena dengan menguasai keterampilan membaca permulaan maka siswa akan mudah untuk menguasai kemampuan membaca lanjutan. Dengan keterampilan membaca yang baik maka siswa akan mudah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan lainnya. Selain itu ada pula manfaat membaca untuk kehidupan sehari-hari siswa kelas I seperti untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dan membantu mereka berkomunikasi dengan lebih baik. Selain manfaat pentingnya adalah agar siswa memiliki sifat kemandirian sedari kelas I karena dengan membaca maka siswa akan lebih mandiri dalam mengakses informasi, membaca petunjuk, rambu-rambu serta instruksi yang dapat membantu mereka dalam menyelesaikan tugas sehari-hari tanpa terlalu tergantung pada orang lain.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada Sabtu 7 September 2024 dengan wali kelas I di SD 20 Dangin Puri, didapatkan hasil bahwa siswa kelas I mengalami kesulitan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Menurut wali kelas I, siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan siswa masih banyak yang belum bisa membaca dan beberapa siswa masih belum mengenal huruf. Seperti yang diketahui bahwa kemampuan membaca sangat penting untuk dikuasai siswa terutama kemampuan membaca permulaan yang akan berpengaruh pada kemampuan membaca selanjutnya. Selain itu wali kelas I juga menjelaskan bahwa siswa kelas I akan lebih bersemangat jika diajak belajar menggunakan media pembelajaran. Tetapi media yang digunakan oleh wali kelas I untuk mengajarkan siswa membaca masih terbatas, hanya sebatas menggunakan papan huruf dan kartu huruf.

Dengan mempertimbangkan masalah tersebut, bahwa pengembangan media pembelajaran yang berkualitas dan menarik minat serta semangat siswa harus dilakukan sebagai alat dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat sehingga siswa lebih semangat untuk belajar membaca siswa kelas I SD adalah media pembelajaran *fun thinker book*. Menurut Anjarani dkk., (2020) media *fun thinker book* adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memadukan konsep belajar serta bermain. Media ini terdiri dari beberapa komponen yaitu buku, balok berwarna, bingkai. Di bagian kiri buku terdapat soal-soal dan dibagian kanan berisi jawaban dari

soal-soal. Dengan menggunakan media *fun thinker book* ini memungkinkan siswa kelas I belajar lebih fokus, berpikir kritis dan menyenangkan karena media *fun thinker book* merupakan media yang digunakan belajar sambil bermain dan sesuai dengan karakter siswa kelas I yang mana siswa kelas I masih sangat suka bermain. Ini akan membuat pembelajaran tidak membosankan dan siswa tidak hanya berfokus pada gurunya saja. Selain itu media *fun thinker book* ini adalah benda konkret yang mana siswa I memiliki keingintahuan yang tinggi jadi bisa menyentuh dan bermain langsung dengan media ini.

Berdasarkan uraian di atas, untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia, maka dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Fun Thinker Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 20 Dangin Puri pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang diajukan dalam penelitian ini diantaranya:

- 1) Siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran bahasa Indonesia karena masih banyak siswa yang belum bisa membaca dan mengeja.
- 2) Guru hanya memiliki media pembelajaran yang terbatas dan sudah terlalu sering digunakan.
- 3) Siswa merasa kurang antusias jika pembelajaran tidak menggunakan media.

- 4) Belum dikembangkannya media *fun thinker book* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 20 Dangin Puri pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, serta adanya keterbatasan dari penelitian baik dari faktor biaya, waktu, serta sumber daya yang ada maka permasalahan akan dibatasi dan berfokus pada permasalahan yang melatar belakangi. Maka penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan media *fun thinker book* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 20 Dangin Puri pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran *fun thinker book* ini berupa permainan buku dengan bingkai, dengan soal, jawaban, serta warna untuk menjadi petunjuk benar atau salahnya jawaban siswa. Mengingat bahwa media pembelajaran memegang peran penting dalam mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran, maka harus dikaji untuk mendapat hasil yang optimal.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media *fun thinker book* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 20 Dangin Puri pada mata pelajaran bahasa Indonesia?

- 2) Bagaimanakah kelayakan media *fun thinker book* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 20 Dangin Puri pada mata pelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari isi, desain, media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media *fun thinker book* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 20 Dangin Puri pada mata pelajaran bahasa Indonesia?

### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media *fun thinker book* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 20 Dangin Puri pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media *Fun Thinker Book* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 20 Dangin Puri pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media *Fun Thinker Book* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 20 Dangin Puri.

### 1.6 Manfaat Pengembangan

Dalam penelitian ini, kompetensi pengetahuan yang diperoleh dapat bermanfaat baik secara teoritis ataupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk media pendidikan yang inovatif serta berguna dalam proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan.

### 1.6.2 Manfaat Praktif

Selain bermanfaat secara teoritis, penelitian ini juga memiliki manfaat secara praktis, yaitu bermanfaat bagi peneliti, guru, bagi peserta didik serta bermanfaat bagi lembaga pendidikan. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa kelas 1 untuk meningkatkan kemampuan membaca agar siswa membaca lebih lancar membaca dengan menggunakan media *fun thinker book* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

#### b. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat secara langsung melalui penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada guru untuk menggunakan media ajar *fun thinker book* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

#### c. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini dapat menjadi informasi yang berharga untuk lembaga pendidikan, sehingga pihak lembaga pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk hasil belajar dalam proses pembelajaran.

#### d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain untuk memperoleh informasi dan menambah wawasan untuk mengembangkan media pembelajaran *fun thinker book* sebagai salah satu media pembelajaran inovatif.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan adalah media pembelajaran *fun thinker book*, spesifikasi produk ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran *fun thinker book* merupakan media pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk belajar.
- 2) Media ini berbentuk buku dengan gambar berwarna dan bingkai peraga yang dikemas untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pada halaman bagian kiri berisi gambar, huruf, atau soal dan bagian kanan berisi jawaban. Pada halaman bagian kiri berisi penjelasan cara bermain dan bagian pojok kanan berisi kunci jawaban. Dalam satu sesi permainan berisi 12 soal atau kotak.
- 3) Media ini bisa didukung dengan menggunakan papan alfabet untuk mengingatkan siswa terhadap huruf-huruf, selain itu guru juga harus menuntun siswa untuk menyebut huruf dan kata apa yang siswa dapatkan sehingga memudahkan siswa untuk mengingat huruf serta membaca.
- 4) Setelah bermain media *fun thinker book* kemampuan membaca siswa bisa dikuatkan dengan menggunakan buku bacaan bergambar yang mana

memiliki bacaan yang lebih ringan dan mudah dibaca oleh tingkat membaca permulaan.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya adanya pengembangan sebuah media pembelajaran ini untuk memotivasi serta meningkatkan minat siswa dalam belajar terutama pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Pengembangan media tersebut berupa *fun thinker book*. Pentingnya pengembangan media pembelajaran berupa *fun thinker book* ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam mengenal huruf dan membaca. Dengan adanya media *fun thinker book* guru merasa terbantu dalam mengajarkan siswa kelas I membaca karena siswa merasa termotivasi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Pengembangan media pembelajaran *fun thinker book* untuk meningkatkan kemampuan baca siswa kelas I ini dirancang sekreatif mungkin untuk membangun semangat dan minat belajar siswa.
- 2) Penggunaan media *fun thinker book* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas I pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang dihasilkan diantaranya:

### 1.9.2 Asumsi Keterbatasan

- 1) Media *fun thinker book* di rancang untuk membantu siswa kelas I untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan hanya memperhatikan karakteristik siswa kelas I SD Negeri 20 Dangin Puri.
- 2) Pengembangan media *fun thinker book* ini hanyak sebagai media pembelajaran terbatas pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
- 3) Pengembangan media *fun thinker book* ini terbatas hingga uji tingkat efektivitas produk.

### 1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut adalah istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk berupa media, materi, perangkat, serta strategi pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran dan bukan untuk menguji teori.
- 2) Media merupakan alat bantu berbentuk *softwere* atau *hardwere* untuk memudahkan pembelajaran.

- 3) Membaca permulaan adalah tahap awal atau dasar siswa membaca yang akan mempengaruhi tahap selanjutnya,
- 4) *Fun thinker book* adalah seperangkat buku berbingkai yang berisi soal dan jawaban.
- 5) Model ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari tahap Analisis (*Analyze*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluation*).

