

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan awal bagi anak usia 6-12 tahun yang menuntun pertumbuhan dan perkembangan anak, serta mengajarkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, serta memperkenalkan berbagai ilmu pengetahuan. Pada dasarnya keterampilan membaca memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena ilmu pengetahuan apapun tidak akan pernah lepas dari kegiatan membaca (Rati dan Rediani, 2018). Selain itu, sekolah dasar juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama sebagai fondasi untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Menurut Ghany (2018), pendidikan dasar adalah tahap awal dalam sistem pendidikan yang berperan penting dalam mencerdaskan bangsa dan mendukung pembangunan berkelanjutan. Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk keterampilan dasar peserta didik, termasuk literasi membaca yang merupakan fondasi dari pemahaman berbagai mata pelajaran.

Membaca merupakan jendela ilmu yang membuka peluang untuk memperluas wawasan, memahami hal-hal baru, dan melatih cara berpikir agar lebih kritis dalam mengikuti perkembangan zaman. Ilmu pengetahuan akan berkembang apabila peserta didik memiliki kebiasaan membaca yang baik dan terus berlatih secara konsisten. Namun, kebiasaan membaca di negara ini masih tergolong rendah.

Pada tahun 2012, UNESCO mencatat bahwa minat baca di Indonesia sangat rendah dengan indeks hanya 0,001. Rata-rata masyarakat Indonesia membaca tidak lebih dari satu buku dalam setahun, yang menunjukkan bahwa budaya literasi belum menjadi suatu kebiasaan (Lestari dkk, 2021).

Oleh karena itu, pemerintah, sekolah, dan keluarga perlu bekerja sama serta saling mendukung dalam kegiatan literasi agar dapat berjalan dengan baik dan berkelanjutan. Dalam dunia pendidikan, membaca dan menulis adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki sejak awal. Jika seorang anak belum mampu membaca, kemungkinan besar ia juga mengalami kesulitan dalam menulis, begitu pula sebaliknya (Vira dkk, 2021). Kedua keterampilan ini sangat penting dan menjadi fondasi utama saat belajar yang menyebutkan bahwa membaca dan menulis merupakan ibu dari literasi (Rahman & Damaianti, 2019). Maka perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitasnya. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya menciptakan situasi di mana peserta didik dapat belajar bersama/berkelompok, sehingga tercipta suasana demokratis di mana peserta didik dapat belajar menghargai perbedaan pendapat, menyadari kesalahan yang diperbuatnya, dan dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tanggung jawab yang diberikan (Rati dan Astawan, 2022). Guru bukan hanya penyampai informasi, tetapi juga fasilitator pembelajaran yang membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah (Rati dkk, 2024).

Di tengah kemajuan teknologi, terdapat tantangan yang harus dihadapi oleh manusia (Rati, 2023). Meskipun teknologi menghadirkan banyak peluang untuk mempermudah akses terhadap informasi dan sumber belajar, namun belum semua

lembaga pendidikan mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi tersebut. Melalui aktivitas bermain, anak belajar membangun hubungan dengan orang lain, berperilaku sesuai norma yang berlaku di lingkungan sekitar, serta mampu menyesuaikan diri dengan teman sebaya (Melisa dan Halim, 2021). Penggunaan pendekatan yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat serta keterlibatan anak dalam kegiatan literasi, seperti melalui permainan interaktif atau aktivitas bersama (Hapsari dkk, 2017).

Literasi membaca merupakan dasar dari pencapaian kompetensi di semua mata pelajaran. Literasi tidak hanya sekedar membaca dan menulis, tapi juga melibatkan pemahaman dan penerapan informasi. Kemampuan membaca dan menulis menjadi fondasi utama dalam memperluas makna literasi di berbagai aspek kehidupan. Secara empiris, kualitas pendidikan di Indonesia masih belum menunjukkan peningkatan yang signifikan (Amri & Rochmah, 2021). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa prestasi peserta didik akademik Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain yang mengikuti studi internasional (Amri & Rochmah, 2021).

Rendahnya prestasi akademik ini berkaitan erat dengan kemampuan literasi membaca peserta didik. Amri & Rochmah (2021) menyatakan bahwa kemampuan literasi membaca memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik sekolah dasar. Peserta didik dengan kemampuan literasi membaca yang baik cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran, sedangkan mereka yang memiliki keterbatasan dalam membaca akan mengalami kesulitan dalam menyerap informasi. Data tersebut mengindikasikan bahwa tingkat literasi di Indonesia masih jauh dari harapan. Data ini menunjukkan bahwa literasi belum

sepenuhnya menjadi kebiasaan dan budaya yang mengakar pada masyarakat. Oleh karena itu, perlu berbagai upaya untuk memperkenalkan dan menumbuhkan budaya literasi di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik dan wali kelas V SD negeri 2 Kerthamandala, diperoleh data bahwa 60% peserta didik belum mampu menangkap makna dan menyimpulkan isi bacaan dengan baik dikarenakan kurangnya motivasi dan minat dalam membaca, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi membaca peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator seperti banyak peserta didik mengalami kesulitan memahami bacaan terutama pada konsep IPAS. Selain itu, minat baca peserta didik tergolong rendah, yang berdampak pada pemahaman materi pembelajaran. Kesulitan dalam memahami makna kata dalam buku teks menyebabkan efektivitas pembelajaran menurun.

Peserta didik sering bosan saat membaca tanpa adanya aktivitas yang menarik. Pembelajaran IPAS khususnya konten Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih kurang variatif dan didominasi oleh metode ceramah serta pembacaan buku teks secara konvensional. Metode tersebut masih kurang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga tidak mampu meningkatkan ketertarikan pada materi. Akibatnya, peserta didik sering merasa kesulitan memahami materi IPA yang dianggap abstrak dan kurang dikaitkan dengan pengalaman nyata mereka.

Pemanfaatan sarana dan prasarana di sekolah, seperti perpustakaan dan sumber bacaan lain masih belum optimal. Padahal sarana tersebut dapat menunjang pembelajaran IPA dan bisa membantu meningkatkan literasi membaca peserta didik jika dimanfaatkan secara maksimal. Salah satu materi IPA kelas V yang kerap

menimbulkan kesulitan bagi peserta didik adalah materi rantai makanan. Materi ini dianggap sulit karena dari hasil observasi dan wawancara peneliti mendapatkan bahwa peserta didik masih sulit membedakan rantai makanan menurut ekosistemnya.

Masalah utama yang dialami guru wali kelas V SD Negeri 2 Kerthamandala adalah keterbatasan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Selama ini, belum terdapat inovasi dalam media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat baca peserta didik sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep IPA. Secara umum, rendahnya kemampuan literasi membaca peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kerthamandala berdampak langsung pada kesulitan mereka memahami materi IPAS.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada pembelajaran IPA adalah dengan inovasi model-model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran yang lebih beragam, dan menyediakan sarana prasarana yang dapat menunjang pembelajaran IPA (Dwiyanti dkk, 2023). Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas memberikan banyak manfaat. Salah satunya yaitu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan (Pamayun dkk, 2023). Pendekatan berbasis permainan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan minat baca peserta didik. Pengembangan media berbentuk permainan dan kuis menjadi pilihan pada muatan IPA untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Dewi dkk, 2023). Saran yang bisa digunakan dalam mengembangkan literasi membaca peserta didik yaitu dengan media *UNO Stacko* (Indriastuti & Abidin, 2021). *UNO Stacko* merupakan salah satu media pembelajaran permainan menyusun balok dengan

angka, warna, dan petunjuk tertentu yang dimainkan secara interaktif, *UNO Stacko* dirancang untuk melatih konsentrasi dan strategi yang dapat dimodifikasi untuk meningkatkan literasi membaca. *UNO Stacko* tidak hanya permainan biasa tetapi ada manfaat yang akan didapatkan yaitu meningkatkan kemampuan kognitif dan mengasah kemampuan peserta didik (Indriastuti & Abidin, 2021).

Dalam permainan *UNO Stacko*, tiap balok akan disisipkan potongan teks bacaan, pertanyaan pemahaman, atau kata kunci IPA. Hal ini mendorong peserta didik membaca dan memahami isi bacaan sebelum melanjutkan permainan. Selain meningkatkan literasi membaca, pendekatan berbasis permainan juga memiliki manfaat lain dalam dunia pendidikan. Sansastra dkk (2023) menemukan bahwa permainan *UNO Stacko* dapat membantu melatih kepercayaan diri peserta didik melalui strategi bermain dan aktivitas interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif tidak hanya meningkatkan pemahaman akademik tetapi juga mendukung aspek psikososial peserta didik, seperti kepercayaan diri dan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, *UNO Stacko* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka diambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *UNO Stacko* Untuk Meningkatkan Literasi Membaca IPAS Peserta Didik Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Rendahnya kemampuan literasi membaca dan minat baca peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kerthamandala, yang berdampak pada kurangnya kebiasaan membaca dan pemahaman materi yang kurang optimal, terutama pada mata pelajaran IPAS.
- 2) Metode pembelajaran IPAS masih kurang variatif, karena didominasi oleh pendekatan konvensional seperti ceramah dan membaca buku teks.
- 3) Pemanfaatan sarana dan prasarana seperti perpustakaan dan sumber bacaan lain di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal.
- 4) Keterbatasan media pembelajaran interaktif, di mana belum tersedia inovasi media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat baca peserta didik meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, penelitian pengembangan ini difokuskan pada keterbatasan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran IPAS. Media pembelajaran yang ada saat ini belum mampu menumbuhkan minat baca peserta didik maupun meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep IPAS.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang didapatkan berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta didik kelas V?

- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta didik kelas V?
- 3) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta didik kelas V?
- 4) Bagaimana keefektifan media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kerthamandala?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan yang didapatkan berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dijabarkan sebagai berikut.

- 1) Untuk menganalisis rancang bangun media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta didik kelas V.
- 2) Untuk menganalisis validitas media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta didik kelas V.
- 3) Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta didik kelas V.
- 4) Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kerthamandala.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan media permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS peserta didik kelas V SD sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu memperkuat teori pembelajaran kontekstual melalui media permainan untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil pengembangan media pembelajaran permainan *UNO Stacko* ini membantu peserta didik belajar IPAS dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan minat membaca pada pembelajaran IPAS.

b. Bagi Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran permainan *UNO Stacko* ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi membaca peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan media pembelajaran permainan *UNO Stacko* ini dapat menjadi referensi dalam pengadaan media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan media pembelajaran permainan *UNO Stacko* ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran permainan untuk meningkatkan literasi pada mata pelajaran lain atau jenjang yang berbeda.

1.7 Spesifik Produk yang Diharapkan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta

didik kelas V di SD Negeri 2 Kerthamandala. Adapun spesifikasi produk pada media ini adalah sebagai berikut.

- 1) Hasil yang dikembangkan berupa media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kerthamandala.
- 2) Materi pembelajaran yang dipaparkan yaitu pada mata pelajaran IPAS kelas V meliputi sains dan sosial.
- 3) Pengembangan media pembelajaran ini dirancang dengan pendekatan bermain sambil belajar untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam menyelesaikan tantangan literasi sebelum melanjutkan permainan.
- 4) Penciptaan produk diawali dengan mengadaptasi permainan *UNO Stacko* dengan menambahkan unsur literasi membaca materi IPAS.
- 5) Tampilan produk *UNO STACKO* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS, yaitu:
 - a. Awal : Pada tampilan awal produk berupa kotak berisi balok-balok permainan, kartu intruksi, dan panduan bermain. Setiap balok memiliki kode warna dan angka yang berbeda sesuai dengan kartu intruksi yang menandakan pilihan pertanyaan atau tugas literasi.
 - b. Inti : Dalam bagian ini peserta didik menarik balok secara bergantian dan harus menjawab pertanyaan atau tugas literasi membaca sebelum menempatkan balok di atas menara.

Pengembangan media pembelajaran permainan ini memiliki kelebihan dalam mengintegrasikan elemen evaluasi untuk mengukur peningkatan literasi

membaca peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran permainan *UNO Stacko* ini.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran permainan *UNO Stacko* untuk meningkatkan literasi membaca IPAS pada peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kerthamandala meliputi beberapa hal:

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- a. Guru dan peserta didik dapat menggunakan media permainan *UNO Stacko* dengan baik dan benar.
- b. Media pembelajaran permainan *UNO Stacko* dapat digunakan dengan baik oleh para peserta didik dan memperoleh hasil maksimal untuk peserta didik memahami isi dari tiap baloknya.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Permainan *UNO Stacko* memerlukan waktu yang lumayan lama agar peserta didik bisa menyelesaikan tantangan literasi. Tapi, disekolah waktu belajar tidak cukup lama untuk memainkan permainan ini sampai selesai. Akibatnya, kemungkinan permainan harus dihentikan sebelum semua peserta didik mendapat giliran untuk bermain.
- b. Fokus utama dalam permainan *UNO Stacko* ini adalah untuk meningkatkan literasi membaca dalam pelajaran IPAS, sehingga untuk mengembangkan dengan pelajaran yang lain diperlukan pertimbangan dan penyesuaian.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan menciptakan inovasi baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada guna meningkatkan kualitas dan efektifitas suatu sistem (Fatirul & Walujo, 2022).
- 2) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan proses pembelajaran kepada peserta didik dalam suatu kegiatan pendidikan (Nurfadillah, 2021).
- 3) *UNO Stacko* merupakan salah satu media permainan menyusun balok dengan angka, warna, dan peunjuk tertentu yang dimainkan secara interaktif.
- 4) Literasi membaca adalah sesuatu yang mengarah pada kemampuan dan keterampilan seseorang dalam membaca.
- 5) IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai fenomena alam dan sosial yang ada disekitar manusia.

Pembelajaran interaktif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran (Aminatun dkk, 2022).