

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan delapan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah; (2) identifikasi masalah; (3) pembatasan masalah; (4) rumusan masalah; (5) tujuan pengembangan; (6) spesifikasi produk yang diharapkan; (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan; (8) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan potensi serta meningkatkan kualitas setiap siswa. Pada era modern, pembelajaran menghadapi berbagai tantangan dalam menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif (Kinasih, & Marmoah, 2023). Pendidikan bukan hanya proses yang berlangsung secara teratur dan terencana, tetapi merupakan bagian penting dari kehidupan manusia sejak dahulu hingga sekarang (Omeri, 2015). Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang diberikan kepada siswa sejak dini. Oleh karena itu, siswa membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat dan berkelanjutan sesuai dengan perkembangan mereka. Pendidikan yang baik sebaiknya diberikan sejak dini. Peserta didik membutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangannya (Syaharayanti & Kau, 2022) Dalam UU RI No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 menyatakan bahwa: Pendidikan

merupakan usaha agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya seperti kecerdasan, pengendalian diri, kepribadian, Pendidikan merupakan proses terencana yang diarahkan untuk membentuk spiritualitas, meningkatkan pengendalian diri, menanamkan karakter yang baik, serta membekali individu dengan kemampuan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Bahasa memiliki peranan penting dalam mendukung perkembangan kemampuan berpikir, keterampilan berinteraksi sosial, dan kecerdasan emosional peserta didik. Bahasa juga menjadi sarana utama dalam memahami berbagai mata pelajaran. Bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa resmi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai bahasa pemersatu bangsa karena digunakan sebagai sarana komunikasi yang efektif antarmasyarakat dari berbagai daerah di Indonesia. Dengan demikian, guru perlu membimbing siswa agar mampu menggunakan Bahasa Indonesia secara tepat sejak usia dini. Bahasa Indonesia berperan sebagai sarana komunikasi yang digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa memiliki kedudukan penting dalam kehidupan manusia. Tanpa bahasa, berbagai kegiatan manusia tidak dapat berlangsung dengan baik. Bahasa Indonesia berperan sebagai pemersatu bangsa sekaligus menjadi sarana komunikasi yang efektif antarmasyarakat. Tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia, yakni untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berbicara dan menulis (Purnamasari dkk., 2020).

Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari secara berkelanjutan di sekolah dasar, mulai dari kelas I sampai kelas VI. Melalui

pembelajaran tersebut, siswa diarahkan untuk menguasai pengetahuan serta keterampilan yang mendukung penggunaan Bahasa Indonesia secara baik dan benar. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan membimbing siswa agar mampu menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah, fungsi, dan konteks penggunaannya. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran ini juga berperan dalam meningkatkan partisipasi siswa serta mengembangkan kemampuan memahami dan menyusun berbagai jenis teks (Ali, 2020).

Pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Syamsuddin, 2021). Salah satu materi yang dipelajari dalam mata pelajaran ini adalah penggunaan tanda baca. Pemahaman terhadap tanda baca mencakup kemampuan siswa dalam mengenali fungsi serta menerapkan tanda baca secara tepat ketika membaca dan menulis (Fitriyani dkk., 2019). Tanda baca, seperti titik (.), tanda koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!), dapat membantu mengorganisasi struktur kalimat, menunjukkan bagaimana kata dan frasa berhubungan, dan menyampaikan makna dan nuansa dalam teks. Kemampuan untuk memahami tanda baca mencakup kemampuan mengenali peran dari setiap jenis tanda baca serta keterampilan dalam menggunakannya dengan benar sesuai konteks. Tanda baca sendiri adalah simbol atau karakter utama digunakan dalam tulisan untuk membantu membentuk struktur kalimat, memperjelas arti, serta menyampaikan maksud dan ekspresi penulis. Fungsi utamanya yaitu mengatur penyampaian informasi, memberikan waktu jeda, serta memperjelas keterkaitan antarkata dalam sebuah kalimat (Ariyanti., 2019). Dengan demikian, penggunaan tanda baca sesuai kaidah diperlukan agar pesan dalam tulisan dapat dipahami secara jelas dan tepat.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran bahasa Indonesia akan lebih efektif jika dilakukan melalui pendekatan berbasis permainan. Dengan demikian, permainan berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan memadukan unsur permainan dapat mendorong terciptanya proses belajar yang lebih menarik bagi siswa (Purnamasari, & Hindun, 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, permainan dapat menjadi sarana untuk mengenalkan kaidah penggunaan tanda baca agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, pendekatan ini juga melatih kesabaran dan kerja sama antar anggota kelompok. Dengan demikian, penerapan permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa memahami penggunaan tanda baca secara lebih baik. Unsa dkk., (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif memadukan unsur permainan yang menarik dengan tujuan pembelajaran untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi serta mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi, tetapi juga dapat digunakan untuk membangun kerja sama dan interaksi sosial di antara siswa. Melalui aktivitas kelompok, siswa berkesempatan untuk menyampaikan pendapat, berkomunikasi, serta bekerja sama dalam menemukan penyelesaian suatu masalah. Agar manfaat tersebut dapat tercapai, guru perlu menyesuaikan penggunaan media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang harus dipelajari di jenjang sekolah dasar karena memiliki fungsi penting dalam mengajarkan keterampilan berbahasa yang efektif dan benar (Hartini dkk.,2024). Walaupun digunakan setiap hari, banyak siswa kelas III SD menilai mata pelajaran ini cukup menantang karena

siswa belum mampu memahami materi secara cepat. Pada kenyataannya, pembelajaran bahasa Indonesia masih jarang memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung, terutama untuk menyampaikan materi abstrak yang membutuhkan visualisasi konkret. Selain itu, strategi mengajar guru cenderung bersifat tradisional, seperti penggunaan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif dan berpengaruh pada rendahnya pemahaman siswa (Yani & Rachmania, 2023). Kondisi ini berdampak pada munculnya berbagai kesulitan, seperti membaca pemahaman, penggunaan tanda baca, dan penulisan kalimat yang benar. Hambatan tersebut tidak hanya disebabkan oleh faktor internal dari peserta didik itu sendiri, lingkungan sekolah yang kurang mendukung, ataupun lingkungan keluarga yang kurang kondusif.

Hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal menunjukkan adanya beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam pembelajaran mengenai penggunaan tanda baca. Salah satu hambatan utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah metode yang masih berpusat pada ceramah dan hanya mengandalkan buku paket saja. Metode tersebut cenderung membuat siswa kurang aktif sehingga mereka mengalami kesulitan dalam memahami konsep tanda baca karena tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kesulitan yang paling sering dialami oleh siswa adalah dalam penggunaan tanda titik. Banyak siswa yang masih bingung mengenai kapan dan di mana tanda titik harus digunakan dalam sebuah kalimat. Hal tersebut terjadi karena kurangnya variasi dalam penyampaian materi serta keterbatasan media pembelajaran. Metode ceramah yang dominan menyebabkan siswa hanya menerima informasi secara lisan tanpa pengalaman belajar yang

interaktif. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan tertarik jika pembelajaran dikombinasikan dengan permainan.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Putra dkk., (2025) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif dalam proses belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti permainan ular tangga. Media ini dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai media untuk mengenalkan penggunaan tanda baca di kelas III SD karena siswa berada pada tahap berpikir konkret dan cenderung lebih mudah memahami materi melalui kegiatan bermain

Namun, media permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran belum pernah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut. Selain itu, hasil tes awal menunjukkan bahwa penguasaan siswa dalam menerapkan kaidah penggunaan tanda baca masih rendah. Dari 30 siswa yang mengikuti evaluasi awal, dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, hanya 43,33% siswa yang mencapai KKTP, sementara 56,67% siswa belum mencapai KKTP. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung pemahaman siswa terhadap tanda baca. Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk membantu siswa kelas III sekolah dasar mempelajari penggunaan tanda baca melalui kegiatan

belajar yang menyenangkan. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa

Nama Sekolah	Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Siswa Yang Mencapai KKTP		Siswa Yang Belum Mencapai KKTP	
				Siswa	%	Siswa	%
SD Negeri 1 Banjar Tegal	III	75	30	13	43,33%	17	56,67%

Sejalan dengan permasalahan yang dipaparkan, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media permainan ular tangga karena siswa masih kurang memahami tanda baca, khususnya tanda titik. Selain itu, media permainan ular tangga dapat melatih kesabaran dan meningkatkan partisipasi siswa. Pernyataan ini selaras dengan penelitian terdahulu oleh Safithri & Rukmi, (2021) media ular tangga untuk keterampilan membaca teks nonfiksi kelas IV sekolah dasar sangat valid dan sangat praktis untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Muntu & Yanti, (2023) mengatakan bahwa media ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat membaca siswa. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Sudarmika dkk., (2018) mengatakan bahwa media permainan ular tangga efektif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Tematik. Media pembelajaran permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan, antara lain membiasakan siswa untuk tertib dan sabar menunggu giliran, meningkatkan semangat belajar,

serta mengasah kemampuan berpikir siswa terutama dalam berhitung saat menjumlahkan mata dadu yang keluar (Yudiyanto dkk, 2022).

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa permainan ular tangga yang memuat materi tanda baca dasar dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar guna mendukung peningkatan pemahaman mereka terhadap tanda titik, koma, tanya, dan seru. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan minat belajar, kemampuan membaca, berhitung, maupun pembelajaran tematik, penelitian ini memusatkan pengembangan media pada aspek kebahasaan yang bersifat fundamental tetapi sangat penting, yaitu penggunaan tanda baca dalam kalimat sederhana. Media permainan ular tangga yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga dilengkapi dengan kartu soal dan penjelasan jawaban dari soal tersebut. Selain itu, pengembangan media ini diselaraskan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya inovasi dalam penyediaan bahan ajar Bahasa Indonesia, khususnya untuk membantu siswa sekolah dasar memahami penggunaan tanda baca.

Pemilihan materi tanda baca dibandingkan materi lainnya didasari oleh fungsinya yang sangat penting dalam keterampilan berbahasa, terutama pada aspek membaca dan menulis. Penguasaan tanda baca berperan sebagai kunci untuk memahami makna kalimat secara akurat, karena kesalahan penggunaannya dapat mengubah arti teks dan menghambat pemahaman bacaan (Sapari & Elhawwa, 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar, materi

tanda baca lebih diarahkan pada penguasaan tanda titik (.), koma (,), tanya (?), dan seru (!). Pemilihan materi tersebut disesuaikan dengan perkembangan kemampuan berbahasa siswa yang masih berada pada tahap penguatan keterampilan membaca dan menulis kalimat sederhana sehingga pembelajaran diarahkan pada tanda baca yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini, siswa kelas III SD sedang berada pada masa transisi beralih dari membaca permulaan ke tahap memahami makna dari teks yang dibacanya. Dengan demikian, penggunaan tanda baca secara tepat menjadi hal yang perlu diperhatikan untuk mendukung kelancaran membaca, membantu pemahaman isi bacaan, dan mendorong kemampuan menulis yang tepat (Rosmi & Halimah, 2024). Berbeda dengan materi yang berfokus pada tema atau konsep tertentu, penggunaan tanda baca bersifat umum karena berlaku di semua bentuk tulisan. Oleh karena itu, penguasaan tanda baca tidak hanya penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga membantu siswa memahami materi dari berbagai mata pelajaran lainnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Tanda Baca dalam Pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SDN 1 Banjar Tegal".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas III sekolah dasar masih belum memahami tanda baca terutama pada tanda baca titik.

- 2) Siswa mengalami keterbatasan sumber belajar karena guru hanya berpedoman pada buku guru saat proses pembelajaran.
- 3) Pembelajaran masih menggunakan metode ceramah.
- 4) Belum tersedia media pembelajaran untuk materi tanda baca.
- 5) Guru belum memanfaatkan media permainan ular tangga.

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 difokuskan pada penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai tanda baca di SDN 1 Banjar Tegal.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada permasalahan yang terdapat dalam latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman tanda baca dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal?
- 2) Bagaimanakah validitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman tanda baca dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman tanda baca dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal?

- 4) Bagaimanakah efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman tanda baca dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal?

1.5 Tujuan Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah, tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman tanda baca dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal.
- 2) Untuk mengetahui validitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman tanda baca dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman tanda baca dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan pemahaman tanda baca dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini berupa media permainan ular tangga yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap

penggunaan tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran permainan ular tangga bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman tanda baca pada siswa kelas III SD. Di samping itu, media ini memudahkan guru dalam menjelaskan materi sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan media ini dapat mengurangi kejenuhan siswa dan meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran. Adapun spesifikasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu:

- 1) Produk pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini memuat metode pengajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas tiga yang berfokus pada tanda baca SD yang dapat dimainkan secara langsung oleh peserta didik.
- 2) Produk pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ini berisikan 36 kotak, setiap kotak berisi angka, ular, tangga, dan tantangan. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan kartu soal yang terdapat pertanyaan beserta penjelasan dari jawabannya.
- 3) Media permainan ular tangga dikembangkan dalam bentuk papan permainan berukuran 2×2 meter yang dicetak pada bahan spanduk.
- 4) Media pembelajaran ular tangga bahasa Indonesia pada materi tanda baca anak SD ini dikembangkan dengan *software canva*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media permainan ular tangga dalam penelitian ini berlandaskan pada beberapa asumsi dan keterbatasan berikut.

1.7.1 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 karena kegiatan ini menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa untuk belajar sambil bermain.
- 2) Belum adanya media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk siswa kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal.
- 3) Permainan ular tangga dapat melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan sederhana sekaligus memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Sementara itu, keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi.

- 1) Media permainan ular tangga dirancang karena siswa kelas III SD Negeri 1 Banjar Tegal cenderung antusias jika pembelajaran dikombinasikan dengan permainan.
- 2) Media permainan ular tangga ini dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi penggunaan tanda baca.
- 3) Media permainan ular tangga ini yaitu waktu permainan ular tangga lebih lama.

1.8 Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang jelas dan menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, beberapa istilah perlu dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan kegiatan penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk melalui proses pengembangan agar produk tersebut dapat digunakan secara efektif.
- 2) 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.
- 3) Media permainan ular tangga adalah alat bantu pembelajaran berbentuk permainan yang berisi kotak-kotak berangka, tangga, dan ular, yang digunakan sebagai media edukatif untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- 4) Tanda baca adalah salah satu hal yang penting dalam kemampuan berbahasa dan menulis. Tanda baca ini dapat membantu pembaca memahami susunan dan arti kalimat dalam sebuah tulisan. Dalam penulisan, tanda baca digunakan supaya makna kalimat menjadi lebih jelas, seperti penggunaan titik (.), koma (,), titik dua (:), tanda hubung (-), tanda tanya (?), tanda seru (!), dan tanda petik (').
- 5) Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membantu siswa menguasai keterampilan berbahasa, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, dengan baik dan benar. Melalui

pembelajaran ini, siswa juga diajarkan memahami dan menggunakan bahasa Indonesia secara efektif dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks Pendidikan.

