

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan. Secara khusus pendidikan merupakan suatu usaha membantu para siswa agar mereka dapat dalam mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya. Dengan demikian pendidikan adalah segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang terjadi adalah pengembangan potensi siswa, baik pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap dalam kehidupannya (Pristiwanti, dkk., 2022, 7911)

Pendidikan di Indonesia tentunya memiliki prinsip-prinsip penyelenggaraan sebagai sumber kebenaran dan kekuatan yang mampu mewujudkan tujuan. Prinsip-prinsip ini secara resmi diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya dalam pasal 4, ayat 5 yang menyampaikan, “Pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat”. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa membaca merupakan salah satu aspek yang ditekankan dalam penyelenggaraan pendidikan guna mengembangkan potensi siswa. Sejalan dengan pendapat Kurniaman dan Noviana (2016, h. 149) menyatakan bahwa membaca memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan dasar di semua bidang ilmu, yang menjadi landasan

untuk mengembangkan intelek serta potensi anak. Secara umum, anak sudah dapat membaca pada usia 5-6 tahun, atau saat anak berada di kelas I dan II SD. yang dimana anak pada usia tersebut harusnya sudah dapat membaca secara mandiri. Tarigan (2021, h. 5) mengungkapkan bahwa membaca adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu. Keterampilan ini sangat penting dan tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Sebab itu, keterampilan membaca menjadi kemampuan dasar yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan, karena membaca memungkinkan seseorang untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam tulisan.

Crawley dan Mountain dalam (Taufina dan Faisal, 2021, h. 44) mengatakan bahwa membaca pada dasarnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, bukan hanya sekedar menghafal tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual, membaca adalah cara untuk mengubah simbol tulisan (huruf) menjadi kata-kata lisan. Sebagai proses berpikir, membaca meliputi kegiatan seperti mengenali kata, memahami secara literal, menginterpretasikan, membaca secara kritis, dan memahami secara kreatif. Pengenalan kata dapat dilakukan dengan membaca kata-kata menggunakan kamus. Peranan membaca tidak dapat dipungkiri dalam kehidupan sehari-hari. Ada berbagai peran yang dapat diberikan kegiatan membaca, yakni membantu dalam pemecahan masalah, sebagai bentuk latihan, memperluas wawasan, dan masih banyak lagi.

Kegiatan membaca di sekolah dasar diklasifikasikan menjadi 2 kategori yaitu pertama membaca permulaan atau membaca lancar yang yang diperuntukkan untuk siswa kelas rendah. Kedua, membaca lanjutan atau membaca dalam hati yang

diperuntukkan untuk siswa kelas tinggi (Muammar, 2020, h. 12). Membaca permulaan merupakan kemampuan membaca yang diprioritaskan pada kemampuan membaca tingkat dasar, yaitu kemampuan melek huruf. Pada tahap ini, siswa kelas I dan II masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana pemahaman siswa masih terbatas pada hal-hal yang dapat dilihat dan dirasakan secara langsung. Siswa belum mampu berpikir secara abstrak, sehingga dalam proses membaca, siswa lebih banyak mengandalkan pengenalan simbol-simbol huruf dan bunyi tanpa banyak mengaitkannya dengan makna yang lebih mendalam. Dengan demikian, latihan membaca pada tahap ini difokuskan pada keterampilan dasar pengenalan huruf dan pelafalan bunyi. Yang dimaksud dengan melek huruf adalah kemampuan siswa untuk mengubah simbol tulisan menjadi bunyi yang memiliki makna saat diucapkan (Solchan, dkk., 2009, h. 66). Menurut Akhadiyah dalam (Hadian dkk., 2018, h. 219) menyebutkan beberapa elemen keterampilan membaca permulaan yaitu: 1) Pelafalan yang benar; 2) Kelancaran membaca; 3) Kejelasan suara; dan 4) intonasi yang tepat. Sementara itu, Dalman (2013, h. 65) menyebutkan beberapa elemen keterampilan membaca permulaan yang perlu diperhatikan untuk masing-masing jenjang kelas: untuk kelas I meliputi 1) membaca dengan jelas dan tepat; 2) Menggunakan susunan kata yang sesuai; 3) Menggunakan intonasi yang tepat agar makna mudah dimengerti; dan 4) Menguasai tanda-tanda baca sederhana seperti titik (.), koma (,), tanda tanya (?), dan tanda seru (!). Untuk kelas II: 1) Membaca dengan jelas dan terang; 2) Membaca dengan ekspresi dan perasaan; dan 3) Membaca dengan lancar tanpa berhenti atau terbata-bata.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas II yang dilaksanakan pada 22 Mei 2024 di SD Negeri 153069 Pinangsori 2 kemampuan membaca permulaan kelas II belum mencapai hasil yang maksimal.

Tabel 1.1 Nilai Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Siswa Mencapai		Siswa Tidak Mencapai KKM	
			Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
II	28	70	12	42,8%	16	57,1%

Berdasarkan data keterampilan membaca yang diperoleh dari guru di atas, dapat disimpulkan bahwa hanya 12 siswa (42,8%) dari total 28 siswa di kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 yang membaca dengan baik. Data ini mengindikasikan bahwa keterampilan membaca permulaan siswa kelas II di SD Negeri 153069 Pinangsori 2 masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa beberapa siswa masih memiliki keterampilan membaca yang rendah. Siswa kesulitan membaca kata yang mengandung diftong, seperti ‘bangau’, dan kata dengan gabungan konsonan seperti -ng dan -ny, misalnya ‘menggenggam’ dan ‘menyangkul’.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di dalam kelas, terlihat guru hanya menugaskan siswa membaca buku paket secara bergilir sehingga menyebabkan siswa kurang aktif saat kegiatan pembelajaran dan cenderung bosan. Pada saat kegiatan pembelajaran penggunaan media pembelajaran kurang optimal disebabkan oleh keterbatasan waktu dan media pembelajaran yang mendukung. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian

mengenai pengembangan media *Board Game Throw The Word* pada pembelajaran membaca siswa kelas II.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Aurumajeda & Nurhidayat (2021) yang berjudul "Aplikasi Produk *Board Game* 'Hootania' sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa". Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, menggunakan teknik pengumpulan data yang berfokus pada pengguna (*user-centered design*) melalui tahapan analisis, perancangan, evaluasi, dan implementasi. Sebagai hasil akhirnya, penelitian ini menghasilkan produk berbasis proyek berupa board game 'Hootania'. *Board game* ini dirancang khusus untuk siswa-siswa berusia 4 hingga 6 tahun dengan indikator keberhasilan yang mencakup kemampuan membaca, mengenal hewan, mengenal warna, dan berhitung.

Untuk mencapai keterampilan membaca permulaan yang baik pada kelas II, perlu diciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan menarik melalui pengembangan media pembelajaran. Menurut Fatria (2018, h. 139), media pembelajaran adalah sarana yang dipakai untuk mengajar atau menyampaikan pesan secara menarik guna menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan pola pembelajaran yang telah dirancang dan akan diterapkan. Oleh sebab itu, seorang pendidik dalam memilih media pengajaran harus mempertimbangkan semua komponen dari perencanaan pembelajaran. Berdasarkan landasan empiris, Media yang dipilih mesti disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif. (Nurfadhillah, dkk. 2021, h. 34). Selain itu, media pembelajaran yang dipilih juga mesti disesuaikan dengan tingkat berpikir

siswa, agar pesan yang disampaikan dapat dimengerti dengan baik (Sukiman, 2012, h. 51).

Tingkat berpikir siswa kelas II masih pada tingkat operasional konkret (usia 7-12 tahun). Galugu, dkk. (2023, h. 24) menyatakan pada tingkat operasional konkret (usia 7-12 tahun), Penalaran logis mulai mengambil alih penalaran intuitif, tetapi hanya berlaku dalam situasi yang bersifat konkret. Siswa sudah mampu melakukan pengelompokkan, namun kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang bersifat abstrak masih belum tercapai. Dengan kata lain siswa hanya dapat memecahkan suatu masalah ketika objek masalah tersebut bersifat nyata atau ditangkap oleh panca indera siswa, bukan yang bersifat khayal.

Upaya untuk mengatasi masalah penggunaan media yang kurang efektif, penting dilakukan inovasi pembelajaran dalam bentuk pengembangan media yang sesuai. Nurfadhillah, dkk. (2021, h. 47) menyatakan penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa, sekaligus mendorong mereka untuk berpikir dan menelaah materi secara lebih efektif. Dalam situasi belajar yang menyenangkan, siswa dapat dengan sigap mengerti materi yang disampaikan oleh guru.

Harapannya melalui penelitian ini, dengan menggunakan media *Board Game Throw The Word* siswa pada jenjang Sekolah Dasar lebih mampu untuk memahami materi-materi dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca yang dapat menyita perhatian sehingga siswa semangat dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan gambaran yang telah terurai di atas, peneliti merasa penting untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan yang terfokus pada “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game Throw The Word* pada

Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025”.

1.2. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah dijelaskan di atas, identifikasi masalah dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Keterampilan membaca permulaan siswa masih rendah.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam membaca kata yang mengandung diftong, dan kata dengan gabungan konsonan.
3. Penggunaan media pembelajaran kurang optimal disebabkan oleh keterbatasan waktu dan media pembelajaran yang mendukung.

1.3. Batasan Masalah

Merujuk pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti butuh menetapkan batasan masalah agar penelitian lebih terfokus dan terencana. Batasan masalah dalam penelitian memfokuskan pada pengembangan dan implementasi media pembelajaran berupa *Board Game Throw The Word* pada pembelajaran membaca siswa kelas II di SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025.

1.4. Rumusan Masalah

Merujuk pada batasan masalah di atas, rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* yang dikembangkan pada pembelajaran membaca siswa kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025?

2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* yang dikembangkan pada pembelajaran membaca siswa kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* yang dikembangkan pada pembelajaran membaca siswa kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilaksanakan adalah

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* yang dikembangkan pada pembelajaran membaca siswa kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* yang dikembangkan pada pembelajaran membaca siswa kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025.
3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Board Game Throw The Word* yang dikembangkan pada pembelajaran membaca siswa kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilaksanakan diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan temuan dari penelitian ini dapat berkontribusi pada bidang pendidikan, terutama dalam pengembangan media pembelajaran pada

pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas II di SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini menciptakan suasana baru dan pengalaman belajar yang menyenangkan, memperjelas penyampaian informasi, serta meningkatkan keterampilan membaca permulaan dan variasi belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini menyediakan manfaat praktis bagi guru yaitu merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran konkret lainnya, menyediakan media pembelajaran *Board Game Throw The Word* yang layak, praktis, dan efektif pada pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 153069 Pinangsori 2 T.A. 2024/2025.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam memilih dan menyediakan media pembelajaran yang sesuai.

d. Bagi Peneliti Sendiri dan Lain

Penelitian ini memungkinkan peneliti untuk meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran membaca permulaan yang inovatif.