

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di abad 21 telah mengalami perubahan paradigma yang signifikan, dimana proses pembelajaran tidak lagi hanya satu arah dan pasif yang terpusat pada guru, tetapi menjadi lebih interaktif, aktif, dan terpusat pada siswa (Usmaedi, 2017). Artinya perlu ada inovasi dalam setiap proses belajar mengajar yang disampaikan, tak terkecuali pada pembelajaran membaca permulaan. Secara esensial, membaca permulaan merupakan salah satu keterampilan yang harus dilatih sejak dini karena memiliki hubungan langsung dengan kesuksesan pendidikan di sekolah. Hal tersebut sebagaimana dikemukakan oleh Abidin (2010, hlm. 113) menyatakan keterampilan membaca dan menulis khususnya membaca harus segera dikuasai oleh siswa sekolah dasar karena keterampilan tersebut berkaitan langsung dengan proses belajar mengajar di sekolah. Pendapat lainnya disampaikan oleh Lubis (2018, hlm. 98) menjelaskan keterampilan membaca merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi sejak usia dini karena penguasaan keterampilan membaca memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap capaian hasil belajar siswa. Melalui membaca siswa mampu meningkatkan kemampuan berbicara, memperluas kosakata, dan meningkatkan kreativitas serta motivasi (Kamilah, Mugara, dan Ruqoyyah, 2021, hlm. 219).

Kemahiran membaca permulaan memiliki pengaruh yang signifikan untuk memudahkan siswa menguasai tingkat membaca yang lebih tinggi. Sebagaimana Apriani (2016, hlm. 126) menjelaskan keterampilan membaca permulaan sangat penting dan memerlukan perhatian khusus dari guru karena merupakan dasar bagi keterampilan membaca selanjutnya. Pentingnya membaca sebagai bagian yang integral dari proses pendidikan ditegaskan pula oleh Rahman, Widya, dan Yugafiati (2020, hlm. 6) belajar membaca atau keterampilan keaksaraan merupakan landasan bagi keberhasilan pendidikan masa depan, apabila kesulitan membaca tidak segera diatasi sejak dini, maka dapat merugikan masa depan pendidikan, hasil pekerjaan, dan kesulitan pada saat terjun ke masyarakat. Hal tersebut diperkuat oleh Nata, Armariena, dan Murjainah (2023, hlm. 7006) menegaskan siswa yang kurang menguasai keterampilan membaca permulaan

akan mengalami kesulitan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas, sehingga keterampilan tersebut perlu dikuasai oleh seluruh siswa. Dengan demikian, pembelajaran membaca permulaan seharusnya dapat tersampaikan secara optimal kepada seluruh siswa sekolah dasar tingkat awal. Maka penting bagi pendidik untuk memberikan perhatian lebih kepada siswa yang sedang melatih keterampilan membacanya.

Membaca permulaan memang mempunyai peran penting dalam tercapainya tujuan pendidikan. Namun pada prosesnya seringkali ditemukan permasalahan terkait kesulitan belajar membaca yang dialami oleh sebagian siswa. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian Fauzi (2018) menemukan jumlah siswa yang belum mencapai standar dan mengalami kesulitan belajar membaca dengan kondisi kemampuan membaca yang tidak memuaskan masih tinggi. Rendahnya kemampuan membaca permulaan dibuktikan juga oleh penelitian yang dilakukan Rahma dan Dafit (2021) menyatakan persentase siswa yang mengalami kesulitan membaca permulaan masih sangat tinggi. Demikian juga, penelitian yang dilakukan oleh Sismulyasih (2018) menunjukkan rendahnya kemampuan membaca permulaan dengan persentase siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal lebih mendominasi daripada siswa yang sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Penelitian lainnya dilakukan oleh Silvia, Pebriana, dan Sumianto (2021) mengemukakan hampir sebagian besar dari jumlah siswa kelas I di SDN 012 Bengkong Batam belum lancar membaca atau masih mengalami kesulitan pada pembelajaran membaca permulaan.

Adanya masalah kesulitan belajar membaca juga ditemukan dalam penelitian ini, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas I-A SD Negeri Bangkir dan kelas I-A SD Negeri Bunter III, ditemukan siswa pada masing-masing kelas yang belum sepenuhnya menguasai keterampilan membaca permulaan. Beberapa permasalahan belajar membaca yang ditemukan di kelas tersebut yaitu: 1) kesulitan menjawab soal pada bagian membunyikan kata-kata yang diakhiri oleh bunyi yang serupa (*rhyme*), 2) belum mengetahui kata dan suku kata (*word and syllable segmenting*), 3) kesulitan mengidentifikasi bunyi fonem individu di awal kata (*phonemes isolation*), 4) kesulitan saat diminta menambahkan dan mengganti suatu huruf pada kata-kata yang disediakan

(*phonemes manipulating*), 5) sulit membedakan huruf-huruf yang bentuknya hampir sama seperti “b dan d”, “m, n, dan w”, serta “p dan q” (*alphabet knowledge*), 6) kesulitan mencocokkan kata dengan bunyi yang sesuai saat ada beberapa opsi kata (*phonics*), dan 7) belum bisa membedakan gambar, kata, dan huruf (*print awareness*). Meskipun kesulitan belajar yang dihadapi siswa adalah hal yang biasa dan umum terjadi, namun hal tersebut tidak boleh dianggap sepele dan harus segera diatasi. Dari hasil wawancara juga ditemukan salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan membaca permulaan di setiap kelas adalah penggunaan media pembelajaran yang cenderung membosankan, di mana guru hanya menggunakan buku berjudul Bacalah yang di dalamnya hanya terdapat bacaan tanpa *audio*, *visual* atau *audio-visual* yang menarik.

Fadhillah dan Novianti (2021, hlm. 6) menjelaskan kesulitan membaca dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian, usia mental yang tidak sesuai dengan teman sebaya, dan rendahnya motivasi siswa untuk belajar. Sedangkan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kesulitan dalam belajar membaca adalah media dan metode yang digunakan oleh guru dianggap membosankan dan tidak menarik sehingga mengurangi minat siswa untuk belajar. Penyebab rendahnya keterampilan membaca permulaan juga dikemukakan oleh Sumantri, Sudana, dan Adnyana (2017, hlm. 2) bahwasannya guru yang tidak memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal akan memberikan dampak negatif pada pembelajaran, seperti halnya keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar yang secara umum masih rendah. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Rahmah dan Amaliya (2022, hlm. 739) menyatakan bahwa keterampilan membaca siswa yang tergolong rendah disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu elemen penting yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, guru dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta membantu siswa lebih mudah memahami materi.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam membantu siswa mencapai keberhasilan pada pembelajaran membaca permulaan.

Sebagaimana pendapat Sinaga, Pasaribu, dan Silalahi (2022, hlm. 4158) menyebutkan seorang guru profesional harus memiliki inovasi dalam menggunakan media pembelajaran, agar mempermudah siswa menerima dan memahami apa yang disampaikan guru selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa membangun fondasi awal yang kuat ketika belajar membaca. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Rahman dan Haryanto (2014, hlm. 130) menyatakan media pembelajaran interaktif dapat merangsang siswa agar tertarik terhadap pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Oleh karena itu, guru perlu membuat variasi media pembelajaran dan menampilkannya secara menarik, salah satunya dengan memadukan teknologi dalam pembelajaran. Sebagaimana Jannah dan Atmojo (2022, hlm. 1064) memaparkan berbagai macam inovasi media digital seperti *augmented reality*, aplikasi pendidikan, *game* edukasi digital, *macromedia*, komik digital, *flipbook*, *power point*, video, dan *virtual reality* dapat memberdayakan keterampilan berpikir siswa.

Salah satu media digital yang banyak digunakan saat ini adalah media aplikasi berbasis *game* edukasi. *Game* edukasi membuat pembelajaran menjadi sebuah permainan, dimana siswa belajar ketika mereka berhadapan atau menemukan misi, tantangan, dan hambatan di dalam *game* edukasi (Setiawan, Sulthoni, dan Ulfa, 2019, hlm. 32). Media pembelajaran berbasis *game* edukasi digital dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan membacanya secara lebih efektif. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Fauziah dan Hidayat (2022) yang membuktikan bahwa efektivitas aplikasi berbasis *game* edukasi Ayo Belajar Membaca dan Marbel Membaca memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa SDN 2 Sekarjati dengan persentase peningkatan yang cukup tinggi. Sementara itu, Musa dan Atqia (2021) menyatakan bahwa dari enam aplikasi membaca (*Reading Eggs Learn to Read*, *Vocacio Reading for Kids*, *Kids Reading Sight Words Lite*, *Baca Belajar*, *ABC Belajar*, dan *Secil Membaca*), aplikasi *Secil Membaca* merupakan aplikasi yang paling efektif dan direkomendasikan untuk diimplementasikan. Karena kekurangannya hanya terdapat pada penggunaan internet, dimana beberapa fitur

yang ada di dalam aplikasi tersebut tidak bisa berjalan tanpa mengaktifkan saluran internet.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif Secil Membaca telah dibuktikan oleh penelitian Rahmadani dan Muryanti (2023, hlm. 954), di mana pada penelitian tersebut ditemukan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan pada pembelajaran membaca permulaan yang menggunakan media aplikasi edukatif Secil Membaca. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Alfirdaus, Sutomo, dan Suhardi (2023, hlm. 14) juga menunjukkan peningkatan keterampilan membaca permulaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan menggunakan Secil Membaca. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan semangat ketika belajar membaca menggunakan aplikasi Secil Membaca. Aplikasi tersebut dapat membantu guru menyampaikan materi membaca permulaan dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efisien. Dengan demikian, berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat dinyatakan adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi edukatif terhadap peningkatan keterampilan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukatif sebagai salah satu penunjang keberhasilan pembelajaran membaca permulaan. Adapun aplikasi edukatif yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Secil (Serial Belajar si Kecil) Membaca. Aplikasi edukatif tersebut menyajikan beragam konten pembelajaran membaca permulaan dengan mengintegrasikan komponen *audio-visual* dalam bentuk permainan digital, sehingga pembelajaran membaca permulaan akan terasa lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Secil (Serial Belajar si Kecil) Membaca Terhadap Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I Sekolah Dasar”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media aplikasi Secil Membaca terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di SD Negeri Bangkir?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan membaca permulaan antara siswa kelas I yang menggunakan aplikasi Secil Membaca dengan siswa kelas I yang menggunakan media *puzzle* huruf?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis pengaruh dari penggunaan aplikasi Secil Membaca terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I di SD Negeri Bangkir.
2. Mengidentifikasi perbedaan keterampilan membaca permulaan antara siswa kelas I yang menggunakan aplikasi Secil Membaca dengan siswa kelas I yang menggunakan media *puzzle* huruf.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kontribusi bagi dunia pendidikan, terutama dalam mengupayakan peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Beberapa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik bagi siswa tentang cara membaca yang benar serta meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui aplikasi Secil Membaca.
2. Bagi guru dan sekolah, memberikan alternatif media pembelajaran digital yang efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif bagi guru dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I, sehingga guru dapat menciptakan berbagai kegiatan yang menyenangkan melalui pemanfaatan IT dalam pembelajaran, salah satunya penggunaan media pembelajaran digital aplikasi Secil Membaca.
3. Bagi peneliti, menggali potensi kreativitas serta berkesempatan mengembangkan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas rendah sekolah dasar.