

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran abad ke-21 menjadikan literasi sebagai salah satu kebutuhan utama dalam proses berkomunikasi, hal tersebut sesuai dengan keterampilan 4C di abad 21 yaitu *creativity, critical thinking, communication, dan collaboration*. Kemampuan literasi siswa menjadi pondasi utama yang harus dibangun dengan kuat, agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Membaca dapat membawa seseorang untuk mendapatkan pengetahuan ataupun wawasan baru dengan mudah dan dapat meningkatkan kecerdasan, sehingga mampu menjawab tantangan kehidupan di masa yang akan datang. Akan tetapi, jika dilihat dari keadaan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa di Indonesia masih tergolong rendah atau dibawah rata-rata.

Berdasarkan kegunaannya, kegiatan membaca memiliki banyak manfaat salah satunya yaitu berguna untuk memperoleh informasi, ilmu pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman baru. Menurut Zulvira et al. (2021), siswa kelas I sekolah dasar mengalami fase waktu yang singkat namun masa ini memiliki pengaruh yang cukup besar apabila potensi siswa dikembangkan secara maksimal. Pada jenjang sekolah dasar, membaca menjadi ujung tombak keberhasilan siswa dalam belajar sehingga potensi dalam membaca perlu dikembangkan sedini mungkin. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa siswa kelas rendah terutama kelas I memiliki tingkat berpikir yang masih *fresh* sehingga jika diasah dan dikembangkan semaksimal mungkin akan menghasilkan sesuatu yang sangat luar biasa.

Membaca permulaan umumnya berlangsung pada siswa kelas rendah yaitu kelas I, II, dan III yang harus mendapatkan perhatian penuh dari guru serta dilayani secara khusus. Membaca permulaan memiliki peran penting untuk memberikan pemahaman pada siswa terhadap teks bacaan, dan kalimat dalam lingkup sederhana. Tahapan membaca pada jenjang sekolah dasar dibedakan menjadi 2 (dua) yaitu tahap membaca permulaan dan tahap membaca lanjutan atau membaca pemahaman. Pada tahap membaca permulaan sangat mempengaruhi kemampuan

membaca di tahap selanjutnya, sehingga dapat dikatakan bahwa membaca permulaan merupakan dasar untuk melanjutkan ke tahapan membaca selanjutnya. Apabila kemampuan dasar itu tidak kuat di tahap membaca permulaan, siswa akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki keterampilan membaca permulaan yang memadai. Hal tersebut diperkuat oleh Nata et al. (2023), siswa yang ternilai kurang mampu dalam menguasai keterampilan membaca permulaan akan mengalami kesulitan ketika mengikuti proses pembelajaran, sehingga keterampilan membaca permulaan penting untuk dikuasai oleh seluruh siswa

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Nurani et al. (2021), kesulitan membaca permulaan pada siswa paling banyak yaitu mengenai membaca suku kata terutama suku kata yang terdiri dari tiga huruf atau lebih. Kemudian, penelitian mendukung lainnya yang dilakukan oleh Aisyah (2020), masih banyak siswa kelas I yang mengalami kesulitan membaca permulaan, selain itu pada kondisi lainnya yang sangat menyedihkan adalah hampir 30% siswa di kelas awal masih mengalami kesulitan dalam proses membacanya, bahkan lebih dari 30% dari keseluruhan siswa di kelas I masih terdapat siswa yang belum mampu membaca, mengenal huruf, dan membedakan antar huruf secara alfabetis.

Hasil penelitian Rafika et al. (2020), rata-rata siswa kelas I dan II mengalami kesulitan membaca antara lain sulit mengenal huruf, melakukan penghilangan kata, mengeja terbata-bata dan kelemahan dalam berbicara. Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian Hasanah & Lena (2021), siswa kelas I mengalami kesulitan dalam membaca permulaan disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah kurangnya fokus kurikulum yang berlaku terhadap keterampilan membaca permulaan. Rendahnya membaca pada siswa sekolah dasar disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Adapun faktor penghambat membaca permulaan yang dapat ditemui dengan mudah yaitu kurangnya lingkungan literasi yang mendukung baik pada lingkungan rumah, sekolah, maupun masyarakat sekitar. Banyaknya faktor penghambat membaca di awal sekolah dasar biasanya menjadi hal yang umum di kalangan pendidikan, sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan membaca di tahap selanjutnya.

Sebagai tenaga pendidik sudah seharusnya menyikapi permasalahan tersebut dengan serius dan tentunya mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Paramita et al. (2023), media pembelajaran yang digunakan oleh guru sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi namun belum berhasil dalam menstimulus permasalahan salah satu siswa terkait membaca permulaan. Berdasarkan hal tersebut, proses pembelajaran perlu dikemas lebih menarik sehingga memicu respons atau reaksi yang dapat menarik perhatian siswa salah satunya membuat media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain. Oleh karena itu, guru perlu cermat dan kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran untuk membantu dalam meningkatkan proses membaca siswa dalam belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada penelitian terdahulu, dapat diartikan bahwa keterampilan membaca permulaan dengan media pembelajaran menjadi salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi keterampilan siswa dalam membaca. Menarik atau tidaknya sebuah media pembelajaran ditentukan oleh kreativitas guru, sebab seorang guru memiliki tugas untuk mempersiapkan segala bentuk kebutuhan yang akan digunakan oleh siswa dalam proses belajar. Sebagaimana pendapat Sinaga et al. (2022), seorang guru profesional perlu memiliki inovasi yang tinggi dalam menggunakan media pembelajaran. Jika dilihat dari emosional, siswa kelas I berada di fase senang bergerak dan aktif. Hal tersebut sejalan dengan Rahayu (2019), karakteristik anak SD adalah senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan, melakukan maupun memperagakan sesuatu secara langsung.

Karakteristik yang aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi sangat didominasi oleh siswa kelas I sebab mereka menginginkan sesuatu hal yang membuatnya senang. Hal tersebut dapat dinilai bahwasannya fase anak-anak yang masih melekat pada dirinya mengajak untuk terus bermain dan mengenal lingkungan disekitarnya. Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan bahwa belajar dapat dilakukan sambil bermain. Menurut Wati (2021), kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran permainan yaitu menciptakan partisipasi aktif dari siswa serta terciptanya interaksi

antar siswa sehingga terjadinya sebuah kerja sama kelompok dalam siswa. Melalui media bermain, banyak konsep dasar yang dapat diperoleh dari pengetahuan seperti konsep dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa (Syatauw et al., 2020).

Keterampilan membaca permulaan pada anak kelas I dapat dilatih menggunakan sebuah permainan. Bermain menjadi kegiatan yang disenangi anak dan sering dilakukan oleh anak (Nailufar et al., 2023). Peran permainan dalam bahasa ini bukan sebuah aktivitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini juga dapat digolongkan ke dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari sebelumnya (Arifin, 2017). Jika dalam proses belajarnya siswa merasakan sebuah kesenangan pada satu hal, siswa akan mencoba untuk mengulang hal tersebut. Sebaliknya jika kegiatan tersebut dianggap tidak menimbulkan rasa senang, siswa tidak akan melakukannya.

Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada membaca permulaan adalah permainan yang menyenangkan sehingga anak termotivasi untuk membaca. Permainan yang mendukung pada hal tersebut yaitu dengan menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional dapat dilakukan dengan berkumpul, berinteraksi, serta berekspresi baik secara mental, fisik, dan emosional (Wahyuni & Muazimah, 2020). Sebagaimana masyarakat Indonesia harus melestarikan permainan tradisional agar tidak punah, sehingga anak-anak perlu mempertahankan permainan tradisional dengan cara memainkannya di daerah tempat tinggal (Rozana & Bantali, 2020). Permainan tradisional tersebut dapat menggunakan permainan engklek yang merupakan permainan tradisional. Permainan tradisional engklek saat ini sudah hampir jarang di mainkan oleh anak-anak di sekolah maupun dirumah. Akan tetapi, dengan perkembangan teknologi yang sangat canggih, permainan tradisional engklek dapat dimodifikasi menjadi permainan yang modern dengan desain yang kekinian dan mengandung makna serta memiliki peran tersendiri untuk keterampilan siswa kelas I dalam membaca permulaan.

Pada penelitian ini, akan dikembangkan media pembelajaran berupa permainan kartu engklek. Engklek merupakan permainan tradisional yang populer di Indonesia. Permainan ini melibatkan beberapa pemain dan sering dimainkan di luar ruangan. Engklek adalah permainan yang melibatkan keterampilan motorik dan kerjasama tim. Selain itu, kaitannya dengan membaca permulaan yaitu setiap melakukan permainan engklek tentunya akan mengajak siswa untuk belajar membaca permulaan dimulai dari kesadaran fonologi, kesadaran fonemik, dan pengetahuan alfabet. Selain itu, permainan engklek memberikan berbagai edukasi diantaranya mengajarkan untuk melestarikan nilai-nilai luhur budaya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Engklek Berbasis Permainan Tradisional untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I sekolah dasar”. Pembuatan media pembelajaran melalui permainan engklek ini bertujuan untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas I khususnya berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana desain dan pengembangan media permainan kartu engklek terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan dari para ahli terhadap pengembangan desain dan media permainan kartu engklek pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar?
3. Bagaimana respons pengguna terhadap media pembelajaran kartu engklek pada keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar?
4. Bagaimana keefektifan media terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan desain dan pengembangan media permainan kartu engklek untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan dari para ahli terhadap pengembangan dan desain media permainan kartu engklek untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan hasil respons pengguna terhadap media pembelajaran kartu engklek untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan hasil keefektifan media pembelajaran kartu engklek untuk mengetahui keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan berbagai manfaat, baik secara teoretis dan praktis yang dipaparkan sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai macam manfaat mengenai keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar dengan menggunakan media permainan kartu engklek berbasis permainan tradisional yang nantinya dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam mengajarkan siswa terkait dengan kemampuan membaca permulaan.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, siswa, dan sekolah, berikut manfaatnya.

##### a. Bagi Siswa

Terciptanya media pembelajaran yang menarik perhatian, minat, dan motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, mengajak anak untuk menjadi aktif, dan

interaktif pada pembelajaran membaca permulaan sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dalam kata lain belajar sambil bermain.

b. Bagi Guru

Dapat meningkatkan peranan guru dalam mendampingi siswa pada kegiatan pembelajaran dengan permainan kartu engklek. Selain itu, media pembelajaran kartu engklek dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang bervariasi untuk melatih membaca permulaan baik secara individu ataupun kelompok.

c. Bagi Sekolah

Menjadi sebuah pengetahuan mengenai konsep baru dalam menerapkan proses pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa. Selain itu, dapat membuka peluang bagi sekolah untuk mencari relasi dan bekerjasama dengan lembaga-lembaga lain menggunakan media pembelajaran yang dibuat.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab yang terdiri dari pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan. Struktur organisasi skripsi memiliki isi dan pembahasan yang sesuai dengan alur dari setiap bab.

Bagian bab I berisikan terkait latar belakang mengenai suatu masalah yang akan dibahas dan diteliti, kemudian dilanjut dengan rumusan masalah penelitian yang terdiri atas beberapa pertanyaan untuk menjadi dasar penelitian. Adapun tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi yang berisikan mengenai penjelasan dari setiap komponen penulisan skripsi.

Bagian bab II berisikan terkait teori dan pendapat para ahli mengenai kajian yang akan diteliti pada penulisan skripsi ini, kemudian diikuti dengan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pembahasan skripsi untuk memberikan landasan yang kuat dalam penelitiannya. Dalam hal ini, kajian pustaka memuat sebuah permainan kartu engklek yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk mengetahui keterampilan siswa kelas I SD dalam membaca permulaan. Pada kajian pustaka ini dijelaskan secara rinci terkait media

pembelajaran dan media permainan, kemudian diikuti dengan kajian terkait media kartu engklek dan terakhir, kajian yang akan dijelaskan yaitu terkait membaca permulaan. Selain itu, disajikan juga kerangka berpikir.

Bagian bab III terdiri atas beberapa tahapan yang bersifat prosedural dalam penelitian ini karena memuat terkait bagaimana alur penelitian dilakukan sampai selesai. Adapun alur pada bab ini yaitu metode penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bagian bab IV yaitu menyampaikan sebuah temuan penelitian dan pembahasan yang menjadikan penulisan skripsi ini menjadi terarah. Selain itu, pada bab ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya sudah dirumuskan. Pada hasil penelitian dan pembahasan ini akan disajikan dalam bentuk deskripsi mengenai setiap tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran kartu engklek berbasis permainan tradisional dengan berdasarkan pada urutan rumusan masalah dan data dari hasil temuan penelitian.

Bagian bab V berisikan terkait kesimpulan dari keseluruhan tahapan dan kesimpulan dari temuan hasil penelitian. Selain itu, rekomendasi penulisan ditujukan kepada peneliti, pembaca, dan lembaga yang berkaitan guna mengantisipasi atau memperkecil kendala yang dihadapi selama proses pengkajian atau analisis objek penelitian.