

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan tentang Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, serta Struktur Organisasi Penelitian.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan yaitu sebuah usaha secara sadar yang dilakukan untuk dapat mewujudkan proses belajar mengajar dan siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi yang didalam dirinya. Pemerintah Indonesia menyelenggarakan pendidikan untuk dapat mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan sangat dibutuhkan agar bangsa Indonesia mampu untuk terus menghadapi perkembangan zaman seperti saat ini yang sudah memasuki era globalisasi. Permasalahan pada era globalisasi dan menjadi tantangan bagi negara Indonesia adalah kualitas pendidikan Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia menjadi peranan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat Indonesia, karena bahasa yang menjadi pengantar dalam dunia pendidikan adalah bahasa Indonesia. Bahasa juga dipandang relatif menjadi sistem lambang budaya.

Seperti yang tercantum pada Undang-Undang Dasar 1945 “Bahasa Negara merupakan Bahasa Indonesia”. Oleh sebab itu sangat penting memperoleh kemampuan berbahasa pada jenjang pendidikan. Menurut Tarigan (dalam Lestari 2016) keterampilan berbahasa siswa yang harus dikuasai dalam mempelajari bahasa Indonesia pada jenjang pendidikan yaitu membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Pada jenjang awal sekolah dasar, sangat penting siswa untuk memiliki keterampilan membaca permulaan, yaitu seperti beberapa kosa kata maupun kalimat dalam bahasa Indonesia. Selama 12 tahun negara Indonesia mengikuti studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* untuk dapat mengetahui bagaimana efektivitas sistem pendidikan Indonesia dengan perspektif internasional, didapati hasilbahwa peringkat literasi anak-anak Indonesia masih sangat rendah.

Menurut studi yang dilakukan oleh UNESCO, tingkatan literasi Indonesia berada di posisi kedua dari paling bawah. Jika kemampuan membaca rendah, hal ini akan berpengaruh pada kemampuan berpikir dan kreativitas menjadi rendah dikarenakan kemampuan membaca berkaitan dengan kemampuan berpikir dan juga kreativitas.

Banyak penelitian yang menyebutkan bahwa kemampuan berbahasa siswa khususnya keterampilan membaca siswa di Indonesia masih rendah, begitupula yang peneliti temukan ketika sedang melaksanakan salah program dari Universitas Pendidikan Indonesia yakni P3K (Program Penguatan Profesional Kependidikan) di sekolah dasar yang berada di daerah Jawa Barat khususnya di kabupaten Purwakarta yakni siswa kelas II C SDN 1 Munjuljaya. Keterampilan berbahasa siswa kelas tersebut masih kurang, karena kabupaten Purwakarta merupakan salah satu daerah yang dimana masyarakatnya dominan menggunakan bahasa daerah di kehidupan sosialnya, siswa sekolah dasar juga menggunakan bahasa daerah untuk berkomunikasi di kehidupannya, begitupula di lingkungan sekolah. Sehingga kemampuan berbahasa Indonesia siswa khususnya untuk kelas II C masih kurang. Siswa kelas II C seringkali didapati tidak mengetahui bagaimana ejaan dari suatu kosa kata dalam bahasa Indonesia, mereka juga masih melakukan kesalahan dalam penulisan suatu kata dalam bahasa Indonesia. Perolehan pembelajaran bahasa Indonesia ketika pembelajaran di kelas seringkali dilakukan secara monoton yang dimana dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, guru dan siswa hanya menggunakan buku pelajaran yang tersedia. Untuk siswa kelas rendah hal ini dapat menyebabkan turunnya motivasi belajar siswa dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang membosankan. Turunnya motivasi belajar dapat berpengaruh kepada keterampilan berbahasa siswa.

Menurut Arifin (dalam Dewi, dkk 2023) kemampuan membaca merupakan bentuk pembelajaran yang akan dilaksanakan secara terus menerus dan menjadi bagian kehidupan sehari-hari manusia. Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa. Salah satu fungsi dari pendidikan yakni untuk dapat

mengajarkan keterampilan dasar kepada siswa melalui proses membaca, menulis, dan menghitung. Pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya untuk siswa kelas rendah, siswa diajarkan untuk dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan mengenai kosa kata maupun kalimat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, untuk dapat memperoleh pembelajaran bahasa Indonesia sepenuhnya dengan baik, hal dasar yang siswa harus lakukan yaitu dapat memahami konsep dari materi pelajaran bahasa Indonesia terlebih dahulu. Oleh sebab itu, model pembelajaran yang dinilai sesuai untuk pelajaran bahasa Indonesia yakni model kontekstual. Penggunaan model kontekstual untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam hal memahami konsep pelajaran, Maryati (dalam Brinus, 2019).

Pemahaman siswa mengenai konsep dapat dilatih dengan menggunakan model kontekstual karena menerapkan konsep dengan kehidupan sehari-hari. Siswa yang mempunyai kemampuan untuk dapat berpikir kontekstual dapat dengan mudah menggabungkan berbagai informasi dan paham mengenai konsep yang digunakan. Penggunaan model pembelajaran kontekstual dapat membuat siswa paham akan makna belajar dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari (Brinus, 2019). Arcat (dalam Brinus, 2019) mengemukakan bahwa setiap guru perlu untuk dapat mendesain pembelajaran dengan menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Harapan dari penggunaan model kontekstual siswa dapat dengan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

Model pembelajaran erat kaitannya dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai bertujuan, media pembelajaran harus dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa agar memperoleh hasil yang optimal. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menuntun guru untuk dapat memberikan media yang berkaitan dengan bidang teknologi, seperti

media digital yang dapat digunakan menjadi sarana media pembelajaran di kelas dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa mengenai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, siswa juga lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, Rahmawati (dalam Laimeheriwa, 2025). Media pembelajaran digital juga lebih inovatif dan kreatif yang dapat memberikan pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan. Penggunaan media yang inovatif dan juga menyenangkan dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami bacaan dapat mempermudah proses belajar membaca siswa.

Salah satu contoh media pembelajaran yang mendukung keterampilan membaca adalah media *Educaplay*, *Educaplay* merupakan sebuah platform pembelajaran inovatif yang menyenangkan bagi para siswa. *Educaplay* berisi berbagai macam alat bantu guru untuk membuat *game* edukasi yang menyenangkan. *Game* edukasi merupakan sebuah alternatif bagi seorang guru untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang inovatif dan kreatif dan menciptakan suasana baru didalam kelas. *Educaplay* sendiri memiliki berbagai fitur berupa pembuatan peta pikiran, pembuatan quiz, pembuatan asesmen, dan lain-lain. Pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan pada tahun 2024 oleh Prayoga menggunakan media *Educaplay* sebagai media dalam pelaksanaan penelitian model *Problem Based Learning* yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Minat belajar siswa setelah dilaksanakan penelitian model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Educaplay* terlihat meningkat sebesar 61% pada siklus pertama dan sebesar 78% pada siklus kedua dengan kategori baik. Pada penelitian ini akan melihat apakah media *Educaplay* juga dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II Sekolah Dasar.

Pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi siswa merupakan salah satu kunci efektif untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Untuk dapat

membuat siswa lebih aktif dalam belajar salah satunya dengan menanamkan minat membaca. Hasil yang optimal dapat dicapai jika siswa memiliki motivasi belajar. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, guru dapat menggunakan media yang menarik salah satunya dengan memanfaatkan media *website Educaplay*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, secara khusus rumusan masalah yang akan dibahas:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa setelah penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *Educaplay*?
2. Bagaimana aktivitas siswa saat penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *Educaplay*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dirumuskan oleh peneliti berdasarkan rumusan masalah diatas yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan keterampilan membaca permulaan siswa setelah penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *Educaplay*.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa saat penerapan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *Educaplay*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang diantaranya:

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media *Educaplay* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar” memiliki harapan dapat memberikan referensi baru bagi para guru untuk menciptakan suasana menyenangkan saat pembelajaran di kelas.
1. Manfaat secara praktis diantaranya:
 - a. Siswa

Nevi Septiani, 2025

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN MEDIA EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa agar siswa menjadi lebih semangat dalam proses belajar mengajar serta mencapai indikator keberhasilan yakni dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan dan hasil belajar siswa kelas dua sekolah dasar.

b. Pendidik

Dapat memberi manfaat bagi guru sebagai sebuah cara baru untuk menciptakan suasana belajar di kelas menyenangkan bagi siswa kelas dua sekolah dasar.

c. Peneliti

Dapat menambah pengalaman dan juga meningkatkan kemampuan peneliti agar dapat menjadi guru yang aktif, kreatif, dan inovatif di masa yang akan datang.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Fokus dari penelitian ini yaitu bagaimana keterampilan membaca permulaan siswa kelas dua sekolah dasar setelah dilaksanakannya aktivitas penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan media *Educaplay*. Penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan menggunakan data yang akan diolah, dianalisis, dan di proses berdasarkan teori-teori pendukung untuk dapat mengetahui bagaimana keterampilan membaca permulaan siswa setelah dilaksanakan aktivitas penelitian.

1.6 Struktur Organisasi Penelitian

Skripsi ini disusun berdasarkan pedoman Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2024. Yang dimana penelitian ini meliputi beberapa hal yang tercantum didalamnya, yakni:

- BAB I memaparkan mengenai Pendahuluan dari penelitian yang akan dilaksanakan diantaranya berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,
- BAB II memaparkan mengenai Tinjauan Pustaka yang berisi uraian teori dan penelitian terdahulu yang relevan.

- BAB III memaparkan mengenai uraian Metode Penelitian untuk menjelaskan berbagai metode yang dipergunakan dalam penelitian yang diantaranya jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta prosedur analisis data.
- BAB IV memaparkan mengenai uraian Hasil dan Pembahasan untuk menyajikan temuan hasil penelitian dalam bentuk teks, tabel, atau grafik, serta memberikan interpretasi dan pembahasan terhadap hasil tersebut.
- BAB V memaparkan mengenai Simpulan dan Saran yang menyajikan ringkasan dari hasil penelitian serta menjawab rumusan masalah.
- Daftar Pustaka berupa referensi atau sumber-sumber yang digunakan dalam kepenulisan skripsi.
- Lampiran memberikan informasi tambahan yang relevan dengan penelitian.