

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai bangsa kesatuan, Bahasa Indonesia memiliki peran penting untuk mempersatukan suku dan budaya di Indonesia yang dikenal memiliki lebih dari 700 bahasa daerah yang telah ditetapkan secara resmi (Susanti dkk., 2021, hlm. 119). Selaras dengan pernyataan tersebut, Zaman dkk. (2023, hlm. 310) mengungkapkan bahwa sejarah pengakuan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dimulai pada tahun 1926, ketika nama Bahasa Indonesia pertama kali muncul dalam sidang kongres pemuda. Pembelajaran Bahasa Indonesia mengarah pada pembentukan keterampilan membaca siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia dengan benar, sekaligus menumbuhkan penghargaan mengenai Bahasa Indonesia sebagai kesatuan bangsa dan simbol identitas bangsa Indonesia, yang turut mendukung peningkatan kecerdasan berbahasa. (Wahyuni & Herlinda, 2021, hlm. 40). Oleh sebab itu, Bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan kecerdasan siswa dan kemampuan membaca termasuk dalam keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh siswa.

Membaca permulaan adalah keterampilan dasar yang dikuasai sebagai tahap awal bagi seseorang untuk dapat membaca secara efektif (Septiana Soleha dkk., 2021, hlm. 59). Menurut kurikulum merdeka, membaca permulaan adalah bagian penting dari capaian pembelajaran yang harus menjadi perhatian (Kemendikbud, 2022, hlm. 2). Capaian pembelajaran dalam kurikulum ini dirancang untuk menyediakan berbagai aspek, termasuk kemampuan literasi yang menjadi dasar bagi kemampuan membaca yang efektif. Selain itu, membaca permulaan adalah kemampuan dasar yang berperan sebagai landasan utama dalam pembentukan kemampuan literasi siswa, yang harus dikuasai sejak dini untuk mendukung pencapaian pembelajaran secara optimal dalam kurikulum merdeka.

Berdasarkan Permendikbud Ristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang standar isi pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah, tingkat sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia berupaya untuk mengembangkan empat kemampuan berbahasa, yang meliputi keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, serta menulis pada tingkat awal. Salah satu elemen yang menjadi dasar dalam ilmu kebahasaan adalah membaca. Elemen membaca, khususnya di Fase A, siswa dituntut untuk mampu menguasai kemampuan membaca mengacu pada kompetensi yang telah ditentukan dalam capaian pembelajaran Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan di Kemdikbud Ristek nomor 008/H/KR/2022 mengenai capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A pada kemampuan membaca dan memirsa.

Salah satu bagian kajian Bahasa Indonesia adalah tahapan pembelajaran membaca yang dirancang khusus untuk siswa jenjang sekolah dasar kelas awal untuk mengenal huruf-huruf abjad serta membacakan kata dan kalimat secara tepat dan tanpa hambatan (L dkk., 2021, hlm. 2613). Hal ini sejalan dengan salah satu capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sebagai bagian dari Fase A, capaian pembelajaran tersebut siswa mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi. Sub materi yang dipelajari dalam materi diri dan lingkungan adalah materi yang membantu membangun pemahaman tentang hubungan antara individu dan lingkungannya. Sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Azkia & Rohman (2020, hlm. 2) kemampuan membaca permulaan adalah dasar dari proses membaca bagi siswa Fase A. Membaca Fase A mengacu pada keterampilan dasar yang perlu dikuasai oleh pembaca, yaitu penguasaan simbol atau kode alfabetik dengan mengenal setiap huruf, suku kata, dan kata (Kusmayanti, 2019, hlm. 224).

Berdasarkan hasil observasi di kelas terhadap keberlangsungan pembelajaran membaca permulaan, peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami isi bacaan sederhana secara utuh. Beberapa siswa tidak dapat mengaitkan gambar dengan kata yang sesuai, dan masih

banyak yang belum lancar membaca. Terdapat siswa yang kesulitan mengeja suku kata, bahkan ada yang masih dalam tahap mengenal huruf abjad. Selain itu, partisipasi siswa dalam kegiatan membaca masih kurang, hanya sedikit yang berani mencoba membaca atau menjawab pertanyaan. Sebagian besar siswa terlihat pasif dan kurang percaya diri. Berdasarkan sudut pandang pengajaran, guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti membaca bersama tanpa pendekatan fonik atau suku kata yang sistematis, dan jarang melibatkan pembacaan bergantian. Media yang digunakan juga masih terbatas pada buku teks dan papan tulis, tanpa pemanfaatan media visual seperti kartu suku kata atau alat bantu digital. Suasana kelas pun kurang mendukung, karena minimnya media literasi seperti poster abjad atau pojok baca, dan banyak siswa tampak tidak fokus selama pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian yang dilakukan terhadap guru kelas II sekolah dasar, peneliti memperoleh informasi bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih sangat beragam. Meskipun ada beberapa siswa yang sudah bisa membaca dengan lancar, banyak diantaranya yang masih kesulitan dalam membaca suku kata, bahkan masih berada pada tahap mengenal huruf abjad. Siswa juga tampak kurang percaya diri dan cenderung malu saat diminta membaca di depan kelas, serta mudah kehilangan fokus selama kegiatan membaca berlangsung. Guru menyampaikan bahwa kendala utama yang dihadapi dalam pembelajaran membaca adalah perbedaan kemampuan dasar antarsiswa, kurangnya media pembelajaran yang mendukung, serta rendahnya perhatian siswa selama proses belajar. Strategi yang digunakan guru masih bersifat konvensional seperti membaca bersama, tanpa pendekatan fonik atau aktivitas pembelajaran suku kata secara konsisten. Media yang digunakan pun terbatas pada buku teks dan papan tulis, tanpa adanya media visual atau interaktif seperti kartu suku kata atau gambar. Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka juga belum berjalan maksimal karena guru masih dalam tahap adaptasi dan belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran

berdiferensiasi sesuai kebutuhan siswa. Kemampuan membaca permulaan siswa masih rendah diduga guru belum menggunakan media yang optimal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap siswa, pembelajaran, dan guru di kelas II di salah satu SD Negeri di Kecamatan Pangalengan menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa belum optimal dikarenakan perbedaan kemampuan dasar membaca di antarsiswa. Sebagian siswa kesulitan membaca, bahkan ada yang masih belajar menguasai pengenalan huruf, sehingga mereka kesulitan mengikuti pelajaran. Selain itu, sejumlah siswa menunjukkan tingkat konsentrasi yang rendah dan kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu penyebabnya yaitu pembelajaran yang masih bersifat umum kerap menjadi faktor rendahnya minat belajar siswa serta menghambat pemahaman terhadap materi ajar. Hal ini berpengaruh pada keterlibatan dan pencapaian hasil belajar mereka. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi hal tersebut ialah pemanfaatan media pembelajaran berbentuk permainan kartu (*card game*), yang bisa meningkatkan kemampuan membaca serta menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Rahmatia & Ramlan (2023, hlm. 69) yang menekankan pentingnya memahami kesulitan belajar membaca dan mencari solusi untuk perbaikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, minimnya peran orang tua dalam mendampingi anak untuk belajar membaca, yang mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran (Nayirotul Fadhilah, 2023, hlm. 74). Penyebab kurangnya perhatian siswa yaitu ketidaksesuaian pengajaran yang diterapkan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, kurangnya ketertarikan dalam pembelajaran menjadi faktor terhadap permasalahan tersebut. Penggunaan media yang kurang relevan dengan minat siswa dapat menimbulkan kebosanan dan menurunkan tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Widyowati dkk., 2020, hlm. 333). Maka dari itu, kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya konsentrasi dan partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Kemampuan membaca permulaan siswa yang masih rendah merupakan hasil dari berbagai faktor yang saling mempengaruhi (Fuadi dkk., 2020, hlm. 112). Salah satu penelitian menunjukkan bahwa lemahnya kemampuan membaca permulaan siswa berkaitan dengan rendahnya daya ingat, kurangnya motivasi, keterbatasan fisik dan psikologis, serta faktor eksternal seperti kurangnya dukungan orang tua dan lingkungan belajar yang kurang mendukung (L dkk., 2021, hlm. 2615). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa menghadapi hambatan dalam keterampilan membaca permulaan seperti sulit mengenal huruf, mengeja terbata-bata, melakukan penghilangan huruf, dan memiliki kelemahan berbicara, yang dipengaruhi oleh diri sendiri dan lingkungan sekitar (Sintha Setyastuti dkk., 2021, hlm. 32). Selain itu, Muliawanti et al. (2022, hlm. 867) menyoroti rendahnya keterampilan membaca awal yang masih dialami oleh siswa kelas II berkaitan dengan kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan, yang dapat dipengaruhi oleh pengajaran yang kurang efektif. Oleh karena itu, guru perlu mengenali serta menangani berbagai faktor yang memengaruhi kemampuan membaca siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca.

Penggunaan media salah satunya menggunakan permainan kartu, seperti *card game*, telah menjadi fokus dalam beberapa studi terbaru (Agustika Titin, 2022, hlm. 25). Permainan kartu berperan tidak hanya sebagai media ajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran membaca. (Ramadanti & Arifin, 2021, hlm. 184). Misalnya, penelitian oleh Sulastri dkk. (2020, hlm. 492) hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media kartu kuartet secara signifikan berkontribusi terhadap pengembangan membaca siswa. Selain itu, penelitian oleh Desiyanto & Laily (2023, hlm. 44) berfokus pada pengembangan media *smart card game* yang dirancang untuk memperkuat pengetahuan siswa dalam ranah bahasa daerah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, serta

memiliki potensi untuk disesuaikan dalam pembelajaran membaca, khususnya dalam konteks literasi awal.

Mengacu pada uraian yang telah disampaikan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Sekata *Card Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Materi Diri dan Lingkungan pada Siswa Fase A Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan membaca permulaan materi diri dan lingkungan pada siswa Fase A sebelum diterapkannya penggunaan media sekata *card game*?
2. Bagaimana kemampuan membaca permulaan materi diri dan lingkungan pada siswa Fase A sesudah diterapkannya penggunaan media sekata *card game*?
3. Bagaimana hasil implementasi kemampuan membaca permulaan materi diri dan lingkungan pada siswa Fase A sebelum dan sesudah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media sekata *card game*?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media sekata *card game* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan materi diri dan lingkungan pada siswa Fase A sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan guna memperoleh pemahaman yang menyeluruh terkait “Efektivitas Penggunaan Media Sekata *Card Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Materi Diri dan Lingkungan pada Siswa Fase A Sekolah Dasar”.

1. Mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan materi diri dan lingkungan pada siswa Fase A sebelum diterapkannya penggunaan media sekata *card game*.

2. Mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan materi diri dan lingkungan pada siswa Fase A sesudah diterapkannya penggunaan media sekata *card game*.
3. Mendeskripsikan hasil implementasi kemampuan membaca permulaan materi diri dan lingkungan pada siswa Fase A sebelum dan sesudah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media sekata *card game*.
4. Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media sekata *card game* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan materi diri dan lingkungan pada siswa Fase A sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang bersifat khusus dalam bidang pendidikan. Penelitian ini menghasilkan sejumlah manfaat yang dapat dijelaskan dalam poin-poin berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah kajian teoretis dalam bidang pendidikan, terutama terkait inovasi media pembelajaran dan penguatan literasi di jenjang sekolah dasar. Penggunaan sekata *card game* sebagai media pembelajaran dapat memperbanyak teori tentang pendekatan inovatif dalam kegiatan pembelajaran membaca, khususnya pada siswa di Fase A. Secara mendalam, studi ini diarahkan untuk menambahkan wawasan tentang kemampuan membaca awal siswa melalui pemanfaatan media interaktif yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Studi ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi pihak-pihak yang terlibat dalam praktik pendidikan, antara lain:

1. Bagi Guru

- 1) Sekata *Card Game* berpotensi menjadi alternatif media ajar yang menciptakan pembelajaran lebih menarik dan bermakna, terutama untuk siswa yang masih dalam tahap awal pembelajaran membaca.
- 2) Media ini memfasilitasi interaksi lebih aktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Guru akan lebih mudah mengelola kelas dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran secara inovatif agar sejalan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

2. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat mengembangkan kemampuan literasi dasar untuk membaca. Upaya tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap bacaan sederhana dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka sejak dini.
- 2) Mempermudah siswa dalam memahami instruksi tertulis dan lisan. Hal ini juga mendukung kemampuan siswa untuk mengikuti pelajaran dengan lebih efektif dan berinteraksi secara aktif dengan teman serta guru.
- 3) Siswa akan terlatih untuk berpikir kritis dan kreatif. Mereka dapat menghubungkan informasi yang mereka baca dengan pengalaman sehari-hari, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan membaca.

3. Bagi Sekolah

- 1) Sekolah dapat memanfaatkan media sekata *card game* sebagai bagian dari program peningkatan kualitas pembelajaran literasi, sesuai dengan kebutuhan siswa Fase A.

- 2) Sekolah bisa memperkenalkan media pembelajaran inovatif yang sejalan dengan perkembangan kurikulum, sehingga sekolah dapat terus berkembang menjadi lebih kritis terhadap perubahan
- 3) Adopsi media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan citra sekolah sebagai institusi yang mendukung kreativitas dan inovasi dalam pendidikan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana efektivitas media sekata *card game* dalam mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas II di SD Negeri yang berada di wilayah Kecamatan Pangalengan. Adapun populasi yang dijadikan subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II. Variabel dependen penelitian ini berfokus pada kemampuan membaca permulaan siswa, sedangkan variabel independennya adalah penggunaan media sekata *card game*. Adapun keterbatasan pada penelitian ini yaitu pada kajian penggunaan media sekata *card game* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, khususnya pada materi diri dan lingkungan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A.