

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik. Empat keterampilan berbahasa tersebut, yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca (Syamsuddin, 2021). Dalam mempelajari empat keterampilan tersebut peserta didik harus melakukannya secara bertahap. Berkenaan dengan itu, membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan menjadi fondasi utama dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pada hakikatnya, membaca merupakan gerbang utama untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang akan membantu kita untuk meningkatkan kecerdasan serta wawasan lebih luas (Zulela MS et al., 2017). Keterampilan membaca yang baik akan memberikan dampak besar terhadap pencapaian akademik peserta didik.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, terutama pada tahap awal pembelajaran. Membaca permulaan (*beginning reading*) di kelas rendah Sekolah Dasar (kelas I–II) menjadi fondasi bagi penguasaan literasi tingkat lanjut, sehingga keberhasilannya akan sangat mempengaruhi capaian belajar siswa pada jenjang berikutnya (Prasisilia et. al., 2016). Kurikulum di Indonesia, termasuk Kurikulum Merdeka, menempatkan literasi sebagai kompetensi prioritas pada fase awal pendidikan dasar. Akan tetapi, proses pelaksanaan pembelajaran membaca permulaan di lapangan menunjukkan variasi yang cukup lebar, baik dari segi pendekatan, media, maupun hasil belajar siswa.

Keterampilan membaca yang pertama kali harus diberikan kepada siswa dikenal dengan sebutan membaca permulaan. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam membaca tidak hanya berasal dari internal peserta didik, seperti minat, motivasi, dan kondisi kognitif, tetapi juga dari faktor eksternal seperti kualitas guru, pendekatan pembelajaran, serta bahan ajar yang digunakan.

Secara empiris, hasil observasi dan laporan berbagai studi menunjukkan bahwa guru di kelas awal SD masih banyak yang mengandalkan metode konvensional seperti pengajaran huruf satu per satu, penggabungan huruf menjadi suku kata, lalu menjadi kata dan kalimat. Guru biasanya menggunakan buku paket atau Lembar Kerja Siswa (LKS) yang berisi latihan pengenalan huruf dan pembacaan kata sederhana. Pendekatan ini memiliki keunggulan pada sistematika, tetapi di sisi lain seringkali membuat siswa cepat bosan karena minimnya unsur interaktif dan kontekstual. Beberapa guru sudah mencoba pendekatan yang lebih variatif, misalnya *literacy corner*, pembacaan cerita, atau media bergambar, namun praktik ini belum merata di semua sekolah. Penelitian dan laporan asesmen nasional juga menyoroti adanya keterbatasan bahan ajar yang kreatif dan kurangnya integrasi strategi pembelajaran yang menyenangkan.

Data empiris menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa Indonesia masih memerlukan perhatian serius. Hasil *Early Grade Reading Assessment* (EGRA) di berbagai provinsi mengungkapkan bahwa banyak siswa kelas II SD belum mampu membaca dengan lancar dan memahami bacaan sederhana (Kemendikbud, 2020). Misalnya, laporan EGRA (2019) menemukan rata-rata kemampuan membaca hanya sekitar 60–70 kata per menit dengan tingkat kesalahan yang cukup tinggi, sementara standar kefasihan internasional untuk tingkat tersebut berada di kisaran 90–100 kata per menit. Hasil Asesmen Nasional juga menunjukkan sebagian siswa kelas rendah masih berada di bawah kategori “cukup” dalam indikator literasi membaca. Kondisi ini mengindikasikan perlunya intervensi pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini sekolah dasar.

Anak usia 6–8 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif *operasional konkret* (Piaget) dan memerlukan pengalaman belajar yang konkret, kontekstual, dan bermakna. Bermain merupakan salah satu kebutuhan alami anak pada usia ini. Menurut Vygotsky (1978), permainan adalah sarana utama bagi anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, bahasa, dan sosial. Melalui

permainan, anak belajar memecahkan masalah, berinteraksi, memahami aturan, dan mengembangkan kemampuan simbolik yang relevan dengan keterampilan membaca. Teori motivasi belajar juga menjelaskan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan meningkatkan *intrinsic motivation*, membuat anak lebih fokus, dan mengurangi rasa tertekan saat belajar keterampilan baru.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam pengembangan bahan ajar membaca permulaan yang tidak hanya menyampaikan materi secara kognitif, tetapi juga mampu melibatkan siswa secara emosional dan fisik. Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik siswa usia dini adalah pengembangan bahan ajar berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini memadukan unsur pembelajaran dengan aktivitas bermain, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Serta didasarkan pada karakteristik anak-anak usia sekolah dasar yang cenderung aktif, menyukai bermain, dan belajar melalui pengalaman konkret.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *game-based learning* efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi awal. Studi yang dilakukan oleh (Sabri et. al., 2021)) menemukan bahwa penggunaan *word card games* dan media bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan kata secara signifikan. Penelitian tindakan kelas oleh (Ainin et. al., 2025) membuktikan bahwa adaptasi permainan *Scrabble* untuk anak SD kelas I–II dapat mempercepat penguasaan kosakata dan keterampilan membaca permulaan. Kajian internasional oleh (Zheng et al., 2024) juga melaporkan bahwa permainan edukatif, baik berbasis papan maupun digital, berdampak positif pada motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar literasi awal. Demikian juga hasil penelitian (Y. Wulandari et al., 2023) Pengembangan bahan ajar berbasis kartu huruf untuk siswa SD kelas I (model ADDIE) terbukti layak dan efektif dalam mengenalkan alfabet dan vokal permulaan. Dalam penelitian, seperti yang dilakukan oleh (I Mufidah et al., 2022), menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara signifikan dibandingkan

dengan metode ceramah. Anak-anak menjadi lebih termotivasi, aktif, dan tertarik dalam mengikuti kegiatan membaca, karena mereka tidak merasa sedang "belajar", melainkan sedang bermain.

Dalam (Septiani et al., 2025) menyatakan bahwa integrasi unsur bermain dalam pembelajaran membaca dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, karena permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi, dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Permainan juga membantu mengembangkan kemampuan motorik, sosial, dan emosional, yang sangat penting pada tahap perkembangan anak usia dini. Secara lebih lanjut, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif (membaca dan memahami), tetapi juga aspek afektif dan sosial seperti kerja sama, sportivitas, serta kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan pendapat atau menjawab pertanyaan bacaan. Hal ini sangat penting untuk membangun fondasi literasi yang utuh dan berkelanjutan sejak dini.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan memiliki potensi besar sebagai alternatif bahan ajar membaca permulaan di SD kelas awal. Permainan menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotor secara alami sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pengulangan yang bermakna, dan membantu internalisasi konsep membaca secara menyenangkan. Dukungan teori perkembangan Vygotsky dan bukti empiris dari berbagai penelitian menjadi landasan kuat bagi peneliti untuk memilih pendekatan berbasis permainan.

Dengan mempertimbangkan berbagai gap yang ada serta pentingnya literasi sebagai pilar pendidikan, maka pengembangan buku sebagai bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan tidak hanya relevan, tetapi juga mendesak untuk segera dilakukan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam memperbaiki mutu pembelajaran literasi dasar, mendorong inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang kontekstual dan menarik, serta menjadi inspirasi bagi para guru dan pengambil kebijakan untuk menghadirkan

pengalaman belajar membaca yang lebih menyenangkan dan efektif bagi anak-anak Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang merujuk pada pemaparan di atas, Penelitian ini mengembangkan buku sebagai bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan dengan tujuan menyediakan media pembelajaran yang sesuai karakteristik perkembangan anak SD kelas awal, menarik minat dan motivasi belajar siswa, dan memperbaiki hasil belajar membaca permulaan. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar, tetapi juga menjadi referensi bagi guru dan pengembang kurikulum dalam mengintegrasikan permainan sebagai strategi pembelajaran literasi awal.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, fokus penelitian dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana pengembangan bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan di SD?”. Rumusan masalah tersebut diajukan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan di SD?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan di SD?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan yang dikembangkan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan di SD, sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk melihat proses pengembangan bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan di SD

2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan di SD
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan yang dikembangkan

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat, diantaranya:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan informasi kepada peneliti dan pembaca dalam mengembangkan bahan ajar.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

###### **1. Bagi Peserta Didik**

Dengan adanya buku sebagai bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan diharapkan siswa sekolah dasar dalam pembelajarannya tidak bosan serta dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar dengan baik.

###### **2. Bagi Guru**

Dengan adanya buku sebagai bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan di SD ini, dapat dijadikan sebagai rujukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia dan dapat dijadikan inovasi yang nantinya dapat mempermudah proses pembelajaran.

###### **3. Bagi Peneliti**

Dengan adanya buku sebagai bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan ini, dapat dijadikan sebagai referensi untuk dapat menambah wawasan dalam mengembangkan buku sebagai bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan serta memberikan pengalaman baru bagi

peneliti sebagai calon guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

#### 4. Bagi Sekolah

Dengan adanya buku sebagai bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan, diharapkan menambah bahan ajar di sekolah dasar dan dapat dijadikan sebagai wawasan serta pengetahuan baru.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah mengembangkan buku sebagai bahan ajar membaca permulaan berbasis permainan di SD berdasarkan level perjenjangan pada level huruf dan level kata. Adapun media disajikan dalam bentuk akhir berupa buku cetak dan *flipbook* yang dapat diakses secara online menggunakan handphone, tab, *chromebook* ataupun laptop. Media ini mencakup beberapa konten seperti prakata, daftar isi, tentang buku yang berisi deskripsi tentang buku dan level jenjang, cerita bergambar, dan permainan membaca permulaan yang disertai dengan tata cara bermain. Pengembangan media ini berdasar pada yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru.