

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara berkembang masih menghadapi tantangan serius dalam dunia pendidikan yang berada di bawah standar internasional. Hal ini sejalan dengan laporan UNESCO (2020) yang menyatakan bahwa banyak negara berkembang, termasuk Indonesia, masih kesulitan dalam menyediakan pendidikan berkualitas yang sesuai dengan standar global, terutama dalam hal hasil belajar dan pemerataan akses. Kondisi ini menjadi perhatian utama karena kualitas sumber daya manusia sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikan yang diterima sejak dini. UNESCO juga menegaskan bahwa kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh mutu pendidikannya. Sebagai organisasi yang bergerak di bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan, UNESCO mencanangkan empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar untuk melakukan), *learning to be* (belajar untuk menjadi), dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama) (Laksana, 2016). Pilar-pilar ini menjadi dasar dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan guna menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Salah satu aspek mendasar yang seringkali dihiraukan ialah keterampilan membaca. Tanpa disadari, hanya dengan membacalah manusia akan memperoleh informasi. Namun dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ambarita dkk., 2021) faktor internal yaitu kurangnya minat siswa untuk membaca dan faktor eksternal diantaranya, kurangnya aktivitas dalam kegiatan membaca oleh guru serta sarana dan prasarana yang mendukung baik dari lingkungan sekolah dan lingkungan rumah atau keluarga

Di sisi lain, hingga kini Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan dalam peningkatan kualitas pendidikan, terutama dalam hal literasi dan pemahaman membaca. Tantangan ini diperkuat oleh hasil dari studi komparatif internasional *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS). Pada tes PIRLS 2006, siswa Indonesia meraih skor 405, yang meningkat menjadi 428 pada PIRLS 2011. Meskipun ada sedikit kemajuan, kedua skor tersebut secara signifikan berada di

bawah rata-rata skala PIRLS yang ditetapkan pada 500, menempatkan Indonesia di antara peringkat terendah di antara negara-negara partisipan. Ini menunjukkan bahwa fondasi literasi siswa di tingkat sekolah dasar masih perlu ditingkatkan. Disisi lain melalui data hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD), Indonesia menunjukkan capaian yang masih rendah dalam tiga domain utama, yakni membaca, matematika, dan sains. Hanya 25% siswa 2 Indonesia yang mampu mencapai tingkat kemahiran minimum (Level 2 atau lebih tinggi) dalam membaca, jauh di bawah rata-rata OECD yang mencapai 74%. (OECD, 2023). Artinya, Indonesia menjadi salah satu peraih skor terendah dalam keterampilan matematika dan membaca di dunia. Hal ini yang menyebabkan isu rendahnya keterampilan membaca masih menjadi salah satu masalah dalam dunia pendidikan di Indonesia yang tidak kunjung usai bahkan sulit untuk diselesaikan. Situasi ini seringkali ditemui salah satu contohnya ialah, masih maraknya penyandang buta huruf di berbagai wilayah Indonesia. Tingginya angka buta huruf menunjukkan bahwa akses terhadap pendidikan dasar yang berkualitas belum merata.

Urgensi keterampilan membaca telah ditegaskan dalam ketentuan yuridis di Indonesia. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Pasal 6 Ayat 6 tentang Standar Nasional Pendidikan, kurikulum dan silabus pada jenjang sekolah dasar menekankan pentingnya kemampuan membaca sebagai salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Selain itu, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab III Pasal 4 Ayat 5 tentang Sistem Pendidikan Nasional juga menyatakan bahwa membaca merupakan budaya dan keterampilan yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi perkembangan akademik anak. Farr menyatakan bahwa *Reading Is The Heart Of Education* yang berarti membaca adalah jantung Pendidikan (Ambarita dkk., 2021). Membaca tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh informasi, tetapi juga berperan dalam membentuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan membaca sedini mungkin

menjadi langkah yang strategis dalam membangun sumber daya manusia yang unggul untuk menghadapi masa depan. Terdapat dua aspek penting dalam keterampilan membaca yaitu membaca permulaan dan membaca pemahaman. Hal ini sama halnya menurut Tarigan dalam Herlina (2019) membaca meliputi aspek keterampilan mekanis dan keterampilan pemahaman. Keterampilan mekanis mencakup kemampuan dasar seperti mengenali huruf dan kata, sementara keterampilan pemahaman berkaitan dengan kemampuan menangkap makna dari teks yang dibaca.

Membaca tidak hanya sekedar mengenali bentuk huruf dan melafalkannya. Lebih dari itu, membaca yaitu suatu kegiatan dalam memperoleh pesan atau informasi yang terkandung dalam suatu teks. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sampe dkk (2023) rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Secara internal, rendahnya minat membaca siswa menjadi kendala utama dalam meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan. Siswa yang kurang memiliki ketertarikan terhadap aktivitas membaca cenderung mengalami kesulitan dalam memahami isi teks secara mendalam. Sementara itu, secara eksternal, kurangnya dukungan dari lingkungan sekolah turut memperburuk kondisi ini. Sekolah belum secara optimal menciptakan lingkungan yang kondusif untuk mendorong kebiasaan membaca siswa, baik melalui penyediaan bahan bacaan yang menarik maupun program literasi yang berkelanjutan.

Menurut Tarigan, dalam Ritonga, dkk (2023) pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan utama, yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Membaca menjadi salah satu aspek penting yang harus dikuasai oleh peserta didik. Bahasa Indonesia merupakan Bahasa Nasional yang menjadi salah satu identitas Negara Indonesia. Berdasarkan Kurikulum 2013, pengembangan mata pelajaran Bahasa Indonesia menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teks. Pendekatan ini bertujuan agar siswa mampu memahami, memproduksi, dan menggunakan teks sesuai dengan tujuan serta fungsi sosialnya. Selain itu, berdasarkan petunjuk teknis implementasi Kurikulum 2013 yang tertuang dalam Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 Lampiran III, peran guru sangat penting

dalam membangun budaya literasi di sekolah. Perkembangan perilaku dan sikap siswa selama di sekolah dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk struktur dan budaya sekolah, serta interaksi dengan berbagai elemen pendidikan, seperti kepala sekolah, guru, dan teman sebaya. Menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan membiasakan penggunaan teks dalam kehidupan sehari-hari menjadi salah satu strategi penting dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 5 di SDN 087 Rancabolang yang terletak di wilayah timur Kota Bandung merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki dua rombongan belajar (rombel) pada setiap tingkat kelas. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran dilaksanakan dalam dua sesi, yaitu pada pagi dan siang hari. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas, dari total 30 siswa, terdapat se 6 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, 30% siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan yang signifikan, yang berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam menangkap informasi atau pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil data tes pemahaman membaca aspek literal, reorganisasi, dan inferensial

Tabel 1. 1 Hasil Skor Studi Pendahuluan Tes Keterampilan Membaca Pemahaman

Aspek	Skor maksimal	Rata rata skor	Persentase capaian	Kategori
Literal	2	1,57	78,5%	Baik
Reorganisasi	2	1,37	68,5%	Cukup
Inferensial	2	1,10	55,0%	Kurang

Berdasarkan hasil tes pemahaman yang dilakukan pada 30 siswa kelas 5 SDN 087 Rancabolang tersebut, menunjukkan adanya permasalahan dalam keterampilan membaca pemahaman, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia. Berbagai faktor turut memengaruhi kondisi tersebut, di antaranya penggunaan media pembelajaran yang masih berbasis teks serta penerapan metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Selain

itu, waktu belajar yang kurang optimal akibat sistem pembelajaran bergantian antara pagi dan siang hari juga turut menjadi kendala. Ditambah lagi, penerapan Kurikulum Merdeka selama dua tahun dimana seluruh siswa harus naik kelas dengan tidak melihat tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Hal-hal tersebut secara keseluruhan berdampak pada rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Akibatnya, siswa yang mengalami hambatan dalam membaca akan semakin tertinggal dari teman-temannya.

Urgensi peningkatan keterampilan membaca mendorong perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media, yang berasal dari bahasa Latin "medius" dengan bentuk jamaknya "medium," secara harfiah berarti perantara atau penghantar (Ardiana, 2023). *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) telah mengalami beberapa perubahan seiring waktu. Namun, salah satu definisi yang cukup dikenal berasal dari tahun 1994, yang menyebutkan bahwa media dalam konteks pendidikan didefinisikan sebagai semua bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan, yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Media ini mencakup berbagai alat seperti buku, video, audio, gambar, komputer, dan teknologi digital lainnya yang digunakan untuk mendukung dan memperkaya pengalaman belajar. Pada konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai alat atau sarana yang menyampaikan materi pendidikan, sehingga dapat membantu anak lebih mudah memahami dan menyerap informasi yang diberikan. Berbagai media pembelajaran hadir sebagai inovasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam keterampilan membaca yang menjadi aspek penting dalam proses pemahaman materi.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, salah satunya melalui *board game*. Menurut Berland dan Lee *board game* adalah jenis permainan yang bersifat rekreatif, dimainkan secara berkelompok, dan mampu mendorong pemain untuk terlibat dalam aktivitas yang bersifat kompetitif, kooperatif, maupun kolaborasi (Nurfaizah dkk., 2021). Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh

Nurfaizah dkk (2021) penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Visual yang disajikan baik dalam gambar, bentuk huruf dan warna yang menarik ditambah lagi pembelajaran yang dikemas ke dalam permainan ini memberikan ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar. Hadirnya media ini diharapkan dapat menjawab tantangan pendidikan di Indonesia saat ini, khususnya dalam mengatasi rendahnya tingkat literasi anak-anak sehingga mampu menghadapi tantangan di masa depan dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil analisis yang diuraikan dalam latar belakang permasalahan di atas, dengan itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Board game* berbasis cerita ‘Petualangan Penjaga Bumi’ Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa” untuk mengetahui sejauhmana media ini dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman membacanya. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti membagi rumusan masalah penelitian ini berdasarkan rumusan masalah umum dan rumusan masalah secara khusus. Rumusan masalah secara umum dari penelitian ini ialah “Bagaimana efektivitas penggunaan *board game* berbasis cerita ‘Petualangan Penjaga Bumi’ untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa?”. Adapun secara khusus, rumusan masalah penelitian ini diantaranya:

- 1.2.1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan membaca pemahaman pada aspek literal antara sebelum dan sesudah penggunaan *board game* berbasis cerita di SDN 087 Rancabolang Kota Bandung?
- 1.2.2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan membaca pemahaman pada aspek reorganisasi antara sebelum dan sesudah penggunaan *board game* berbasis cerita di SDN 087 Rancabolang Kota Bandung?
- 1.2.3. Apakah terdapat perbedaan keterampilan membaca pemahaman pada aspek inferensial antara sebelum dan sesudah penggunaan *board game* berbasis cerita di SDN 087 Rancabolang Kota Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, peneliti merumuskan tujuan penelitian ini ke dalam dua bagian, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan *board game* berbasis cerita *Petualangan Penjaga Bumi* dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Menganalisis perbedaan keterampilan membaca pemahaman pada aspek literal antara sebelum dan sesudah penggunaan board game berbasis cerita di SDN 087 Rancabolang Kota Bandung?
- 1.3.2. Menganalisis perbedaan keterampilan membaca pemahaman pada aspek reorganisasi antara sebelum dan sesudah penggunaan board game berbasis cerita di SDN 087 Rancabolang Kota Bandung?
- 1.3.3. Menganalisis perbedaan keterampilan membaca pemahaman pada aspek inferensial antara sebelum dan sesudah penggunaan board game berbasis cerita di SDN 087 Rancabolang Kota Bandung?

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

1. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan media *board game* berbasis cerita sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar

2. Kontribusi terhadap Teori Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan teori mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam literasi membaca, terutama pada aspek-aspek pemahaman membaca berdasarkan taksonomi Barrett.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan panduan bagi guru tentang penggunaan *board game* sebagai alat pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan inovasi pembelajaran literasi melalui pendekatan yang kreatif dan kolaboratif, dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka lebih mudah memahami ide pokok bacaan baik secara literal, reorganisasi, maupun inferensial.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengkajian efektivitas penggunaan *board game* berbasis cerita ‘Petualangan Penjaga Bumi’ untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa yang diukur berdasarkan Taksonomi Thimas C. Barrett memuat lima indikator yaitu keterampilan literal, reorganisasi, dan inferensial. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas V SDN 087 Rancabolang Kota Bandung yang dipilih berdasarkan kelas yang telah ada. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pra eksperimen dengan desain *one group pre-test and post-test* yaitu dengan memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *board game* berbasis cerita sebagai perlakuan (*treatment*), dan diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur perkembangan keterampilan membaca pemahaman siswa setelah perlakuan.

Ruang lingkup penelitian ini mencakup variabel bebas yaitu media pembelajaran *board game* berbasis cerita dan variabel terikatnya ialah keterampilan membaca pemahaman. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini terbatas untuk melihat perbedaan keterampilan membaca pemahaman siswa yang diukur menggunakan *pre-test* sebelum dilakukannya pembelajaran dan *post-test* yang

dilakukan setelah pembelajaram atau intervensi. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran untuk mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.