

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Buku adalah jendela dunia, peribahasa ini mengandung arti, bahwa hanya dengan membaca sebuah buku, seseorang dapat memiliki segudang wawasan mengenai dunia. Membaca adalah kunci untuk menguasai suatu ilmu. Karena itulah membaca menjadi salah satu keterampilan dasar dalam peradaban manusia, dan menjadi salah satu keterampilan wajib yang diajarkan di sekolah. Rahim (dalam Pratiwi & Ariawan, 2017) berpendapat serupa, bahwa membaca adalah kemampuan yang wajib untuk dikuasai siswa, dikarenakan membaca merupakan kemampuan yang berkaitan langsung dengan keseluruhan kegiatan proses belajar.

Membaca merupakan kegiatan yang erat kaitannya dengan penyandian dan pembacaan sandi. Dimana proses *decoding* ini terjadi saat kita membuat kata-kata tertulis menjadi kata-kata lisan yang bermakna. Membaca merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang akan disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (Tarigan, 2015). Artinya dalam membaca, seseorang perlu memahami dengan baik pesan yang ingin disampaikan oleh peneliti. Aspek-aspek dalam membaca, bukan hanya tentang sesuatu yang bersifat teknis, tetapi terdapat level yang lebih tinggi, yaitu keterampilan terkait pemahaman. Seseorang bisa saja lancar dalam membaca, tetapi membaca yang baik adalah saat memahami makna yang ada dalam tulisan, serta memahami cara memanfaatkan pesan atau pengetahuan yang didapat.

Secara internasional, keterampilan membaca telah menjadi salah satu tolak ukur dalam penilaian PISA (*the programme for international student assessment*). PISA adalah program yang diluncurkan oleh OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) untuk menilai kemampuan membaca, matematika, dan sains serta mengukur keterampilan siswa usia 15 tahun dalam menerapkan apa yang telah mereka pelajari di sekolah pada kehidupan nyata (Hewi & Shaleh, 2020). PISA yang merupakan program tiga tahunan ini, diselenggarakan sejak tahun 2000, dan Indonesia telah mengikutinya sejak

putaran pertama. Hasil PISA dapat membantu negara dalam memberikan pandangan bermanfaat tentang kebijakan pendidikan serta penerapannya. Hasil PISA juga dapat memberikan gambaran tren penguasaan keterampilan dan pengetahuan di berbagai Negara dan dalam berbagai sub-kelompok demografi di negara masing-masing.

Berdasarkan Laporan Nasional PISA 2018 di Indonesia oleh Balitbang Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sejak putaran pertama Indonesia mengikuti PISA di tahun 2000 hingga 2018, tren nilai PISA Indonesia mengalami peningkatan. Dimana peningkatan tipis terjadi di bidang membaca dan sains, serta ada peningkatan yang lebih tajam di bidang matematika. Akan tetapi, meski tren nilai PISA Indonesia mengalami peningkatan, skor Indonesia justru relatif turun di semua bidang, dengan penurunan paling tajam berada di bidang membaca. Di bidang membaca khususnya, Indonesia memiliki rata-rata skor 371, dengan peringkat 74 dari 79 negara yang mengikuti PISA. Ini mengalami penurunan yang signifikan dari hasil PISA tahun 2015, dimana Indonesia berada di peringkat 64.

Membaca adalah salah satu bagian dari keterampilan berbahasa, bersama keterampilan menyimak, berbicara dan menulis (Tarigan, 2015). Dalam gerakan literasi nasional, membaca dan menulis juga menjadi bagian dari gerakan literasi dasar, bersama literasi numerasi, sains, literasi digital, finansial serta literasi budaya dan kewargaan. Literasi baca tulis identik dengan kegiatan membaca dan menulisnya, akan tetapi UNESCO menyebutkan bahwa literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial terkait bahasa, pengetahuan dan budaya (Kemendikbud, 2016). Gerakan literasi dapat dilakukan di sekolah, masyarakat dan keluarga. Target pencapaian dari program literasi ini, khususnya di sekolah adalah untuk menciptakan ekosistem sekolah yang literat, yang pada akhirnya akan menumbuhkan budi pekerti peserta didik. Pada jenjang Sekolah Dasar, ekosistem yang diharapkan adalah kondisi yang menanamkan dasar-dasar sikap dan perilaku empati sosial dan cinta kepada pengetahuan.

Menurut Broughton (dalam Tarigan, 2015) membaca memiliki dua aspek penting didalamnya. Pertama aspek keterampilan yang bersifat *lower order*, mencakup: (1) Pengenalan huruf; (2) Pengenalan unsur linguistik seperti kata,

frase, kalimat, dan lain-lain; (3) Pengenalan hubungan pola ejaan dan bunyi; (4) Kecepatan membaca yang bertaraf lambat. Serta aspek yang bersifat *higher order*, mencakup: (1) Memahami pengertian sederhana; (2) Mensignifikansi atau makna; (3) Evaluasi; (4) Kecepatan membaca yang lebih fleksibel, mudah disesuaikan dengan keadaan. Untuk siswa Sekolah Dasar kelas rendah, tentunya fokus utama mereka adalah untuk menguasai keterampilan *lower order*, yang kebanyakan terkait dengan unsur linguistik. Akan tetapi, ditemui bahwa siswa Sekolah Dasar masih mengalami kesulitan terkait penguasaan keterampilan *lower order* dalam membaca ini.

Salah satu penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Ariawan (2017) mengemukakan, bahwa siswa sekolah dasar memiliki beberapa kesulitan dalam kemampuan membaca, antara lain: (1) belum dapat membaca diftong, vocal rangkap, atau konsonan rangkap; (2) belum mampu membaca kalimat atau membacanya tersendat; (3) belum mampu menyebutkan beberapa huruf konsonan; (4) belum dapat mengeja; (5) membaca yang asal; (6) cepat lupa pada kata yang telah dieja; (7) melakukan penggantian atau penambahan kata; (8) mengeja dalam waktu yang cukup lama; dan (9) serta belum mampu membaca secara tuntas.

Selain latihan yang cukup, ketersediaan bahan bacaan dan media yang menarik, juga dapat menjadi alternatif pilihan untuk melatih keterampilan membaca seseorang. Media adalah segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk proses transmisi informasi/pesan (Miarso, 2016). Ada banyak jenis media, baik yang berbasis grafis, audio, video bahkan multimedia yang bersifat interaktif. Multimedia interaktif adalah program yang berisikan kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video secara terpadu dan bersinergi, dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program tersebut (Surjono, 2017). Salah satu bentuk multimedia interaktif ini adalah *game*.

Game biasanya merupakan multimedia yang dimanfaatkan untuk hiburan. Akan tetapi, penggunaan *game* berkembang hingga dapat dimanfaatkan untuk tujuan lain, salah satunya untuk tujuan pembelajaran. *Game* yang dikembangkan untuk tujuan pembelajaran ini, disebut *game* edukasi. Salah satu ciri utama *game*

edukasi adalah “belajar sambil bermain”. Ramansyah (dalam Kharisma & Arvianto, 2019) menyebutkan bahwa *education games* dapat menjadi solusi untuk menggabungkan belajar dan bermain. Keadaan belajar sambil bermain ini, tentu akan membuat suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, dan siswa dapat lebih memahami apa yang sedang diajarkan.

Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran, efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, baik membaca awal, maupun membaca pemahaman. Dalam penelitian Sari & Kurniaman (2019), ditemukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II SDN 067 Pekanbaru, setelah penggunaan media kartu bergambar. Dari skor dasar yang awalnya 63,75 meningkat pada siklus I menjadi 73,88 dengan persentase 15,89%, kemudian meningkat lagi pada siklus II menjadi 83,96 dengan persentase 31,70%. Aktivitas siswa juga mengalami peningkatan, dimana pada siklus I pertemuan pertama memiliki persentasi 70,83% kemudian meningkat pada pertemuan kedua siklus I menjadi 79,17%. Pada siklus II pertemuan pertama mengalami peningkatan menjadi 87,5%, dan pada pertemuan kedua siklus II meningkat lagi menjadi 91,67%.

Game susun kata – susun kalimat atau disebut Suka-Suka, merupakan *game* edukasi *drag and drop* berbasis web HTML5, yang dikembangkan peneliti berdasarkan permasalahan yang ditemui, yaitu adanya fenomena dimana beberapa siswa, khususnya kelas 3, yang belum lancar dalam membaca. Selain itu, dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri Girimekar 3 Kecamatan Cilengkrang, diketahui bahwa siswa kelas 3 disana masih mengalami kesulitan dalam membaca, utamanya dikarenakan penguasaan keterampilan *lower order* membaca yang belum dikuasai sepenuhnya. Menurut wali kelas 3 di SD Girimekar 3, siswa biasanya suka meninggalkan satu atau dua huruf saat membaca, serta kecepatan membacanya yang masih lambat, bahkan masih perlu mengeja. Guru juga belum menggunakan variasi media dalam pembelajaran membaca. Mereka bergantung pada penggunaan buku untuk pembelajaran membaca. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAME EDUKASI UNTUK**

MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYUSUN KATA DAN KALIMAT SISWA SEKOLAH DASAR". Untuk memperkenalkan sekaligus mengujicobakan, efektivitas *game* susun kata – susun kalimat (Suka-Suka) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menyusun kata dan kalimat bagi siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas III.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah “Apakah penggunaan media *game* edukasi Suka-Suka efektif dalam meningkatkan keterampilan menyusun kata dan kalimat siswa Sekolah Dasar dibandingkan dengan media buku?”

Adapun rumusan masalah khusus yang diajukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat peningkatan terhadap kemampuan siswa Sekolah Dasar dalam menyusun kata setelah menggunakan media *game* edukasi “Suka-Suka” dibandingkan dengan menggunakan buku?
- 2) Apakah terdapat peningkatan terhadap kemampuan siswa Sekolah Dasar dalam menyusun kalimat setelah menggunakan media *game* edukasi “Suka-Suka” dibandingkan dengan menggunakan buku?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas penggunaan media *game* edukasi Suka-Suka dalam meningkatkan keterampilan menyusun kata dan kalimat siswa Sekolah Dasar dibandingkan dengan media buku.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan kemampuan siswa Sekolah Dasar dalam menyusun kata setelah menggunakan media *game* edukasi “Suka-Suka” dibandingkan dengan menggunakan buku.

- 2) Mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan kemampuan siswa Sekolah Dasar dalam menyusun kalimat setelah menggunakan media *game* edukasi “Suka-Suka” dibandingkan dengan menggunakan buku..

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat bagi banyak pihak, terutama dalam lingkup pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat membantu dalam bahan kajian serta memberikan pemahaman, wawasan, dan informasi serta deskripsi tentang penggunaan *game* edukasi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar, khususnya dalam menyusun kata dan kalimat.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai penggunaan *game* edukasi Suka-Suka untuk meningkatkan keterampilan membaca, khususnya menyusun kata dan kalimat. Serta hasil penelitian ini diharapkan menjadi rujukan peneliti untuk pengembangan lebih lanjut *game* ini kedepannya nanti.

2) Bagi Guru dan Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya penggunaan ragam media untuk melatih keterampilan membaca siswa, serta meningkatkan keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini berjudul “Efektivitas Penggunaan Media *Game* Edukasi Susun Kata – Susun Kalimat untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen terhadap siswa kelas 3 Sekolah Dasar di kelurahan Girimekar Kabupaten Bandung. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi Suka-

Suka terhadap keterampilan membaca siswa Sekolah Dasar. Adapun rincian urutan penulisan setiap isi dari stuktur organisasi dari penelitian ini adalah:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Teori

Bab ini berisikan konsep-konsep dan landasan teori yang relevan dengan penelitian ini. Antara lain teori mengenai media pembelajaran, *game* edukasi, dan keterampilan membaca.

BAB III: Metode Penelitian

Bab ini memuat prosedur atau alur penelitian. Terdiri dari desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisis instrument, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang deskripsi temuan yang didapatkan selama penelitian berlangsung. Selain itu, bab ini juga membahas hasil pengolahan dan analisis data sesuai rumusan masalah penelitian.

BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab terakhir ini berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi terhadap temuan dan hasil penelitian.