

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat jenis keterampilan berbahasa itu dikuasai peserta didik secara bertahap. Berkenaan dengan itu, membaca merupakan aktivitas yang kompleks. Penguasaan keterampilan membaca tidak terlepas dari beberapa faktor, baik faktor internal yang terkait dengan peserta didik maupun faktor eksternal. Pada hakikatnya, keterampilan membaca merupakan gerbang utama untuk pemerolehan informasi dan pengetahuan bagi peserta didik secara global (MS Zulela et al., 2021) .

Sejalan dengan pernyataan di atas, berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas II Sekolah Dasar di Kabupaten Serang, Provinsi Banten, diketahui bahwa salah satu aspek pembelajaran bahasa Indonesia yang kurang diminati dan dipahami siswa adalah membaca. Bahkan, dijumpai banyak siswa yang mengalami kesulitan membaca, antara lain kesulitan menghubungkan huruf, membunyikan atau melafalkan huruf, merangkaikan huruf menjadi kata, dan merangkaikan kata menjadi kalimat. Penyebab kesulitan membaca salah satunya adalah pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas tidak menggunakan media yang menarik sehingga siswa merasa jenuh dan bosan. Akibatnya, tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai. Dengan demikian, guru dituntut memiliki keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, khususnya membaca.

Hasil wawancara peneliti di Sekolah Dasar Mekar Jaya Kabupaten Serang menunjukkan bahwa siswa kelas II Sekolah Dasar Mekar Jaya masih banyak yang belum mampu melafalkan bunyi huruf dan merangkaikan kata-kata menjadi kalimat, baik kalimat pernyataan maupun kalimat pertanyaan. Berdasarkan temuan empiris itu, peneliti tertarik untuk menyusun bahan ajar sebagai sumber belajar pendamping yang dapat digunakan untuk

meningkatkan proses dan hasil belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi membaca.

Secara teoretis, langkah pertama yang dilakukan oleh peserta didik dalam membaca di Sekolah Dasar diawali oleh membaca permulaan. Berkenaan dengan itu, (Zulela MS, Reza Rachmadtullah, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran membaca di Sekolah Dasar sangat berfungsi secara strategis untuk meningkatkan sumber daya manusia. Membaca permulaan menjadi modal dasar bagi peserta didik dalam rangka pemerolehan berbagai makna dari aneka isi mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah.

Data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa pada 2012 terdapat 17,66% anak-anak Indonesia yang memiliki minat membaca. Berdasarkan persentase itu, anak-anak Indonesia dikategorikan memiliki minat baca yang sangat rendah. Pada Maret 2016, Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara yang disurvei terkait dengan minat membaca. Posisi Indonesia itu hanya satu peringkat di atas Bostana yang menempati peringkat terbawah, yakni ke-61.

Merujuk pada permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan dan inovasi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, termasuk upaya yang dilakukan oleh guru pada berbagai jenjang pendidikan. Guru dituntut secara konkret menguasai berbagai jenis keterampilan, termasuk mengenali karakteristik siswa, materi pelajaran, dan kondisi lingkungan. Selain itu, guru juga sepatutnya menguasai keterampilan memilih media, bahan ajar, dan sumber belajar. Keterampilan-keterampilan tersebut harus diasah dan ditingkatkan penguasaannya oleh guru agar mutu proses dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan sehingga berdampak terhadap hasil belajar yang dicapai siswa.

Salah satu upaya perbaikan mutu pembelajaran yang dapat dilakukan guru adalah melalui perbaikan terhadap faktor-faktor penentu keberhasilan program pembelajaran (Dewantara & Kusumastuti, 2020; Surani et al., 2021). Faktor utama yang memengaruhi keberhasilan program pembelajaran adalah substansi materi dan struktur bahan ajar yang terkandung dalam kurikulum dan silabus. Selanjutnya, kurikulum dan silabus diuraikan secara terperinci

dalam bentuk bahan ajar (Andrey & Maulana, 2021; Munira & Wirdatul, 2009; Zuzilawati et al., 2021).

Selain hal tersebut, perbaikan mutu pembelajaran dapat ditempuh dengan meningkatkan pengetahuan mengenai perancangan metode dan media pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menarik (Raharjo & Karimah, 2021; Sinambela & Sinaga, 2020; Sukerni, 2014). Upaya perbaikan itu dapat dilakukan dengan memanfaatkan sumber belajar. Dalam konteks itu, diperlukan strategi yang tepat agar terjadi upaya pelaksanaan fungsi pengembangan dalam pembelajaran melalui interaksi dengan sumber belajar. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, interaksi dengan sumber belajar perlu dikembangkan secara sistematis, terpola, dan dikelola dengan baik.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan (Izza et al., 2020;, 2017; Sujana, 2019). Inti pembelajaran adalah agar siswa belajar sehingga akan terjadi proses interaksi antara siswa dan sumber belajar demi tercapainya tujuan yang diharapkan. Selama belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi juga berinteraksi dengan semua sumber belajar yang potensial dipakai untuk mencapai hasil yang diinginkan (Asfar & Asfar, 2020; Lazwardi, 2017; Muth'im et al., 2021; Sujana, 2019).

Sumber belajar yang dikenal dalam pembelajaran saat ini berbasis pada teknologi dan media (Darmayanti & Abadi, 2021; Hermawan et al., 2020; Sunaengsih, 2016). Sejalan dengan itu, sumber belajar berbasis teknologi dan media merupakan komponen pembelajaran yang perlu mendapatkan perhatian dari semua pihak. Hal itu disebabkan sumber belajar berbasis teknologi dan media akan dapat memfasilitasi dan memudahkan siswa untuk menyerap materi pembelajaran secara mudah, utuh, dan bermakna (Amini, 2018; Resnani, 2019; Supratman & Purwaningtias, 2018).

Dalam kaitannya dengan pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, pada umumnya siswa tidak beranggapan bahwa pelajaran bahasa Indonesia itu merupakan pelajaran yang sulit. Sebagian besar siswa tidak mengategorikan pelajaran ini sebagai pelajaran yang sulit seperti halnya

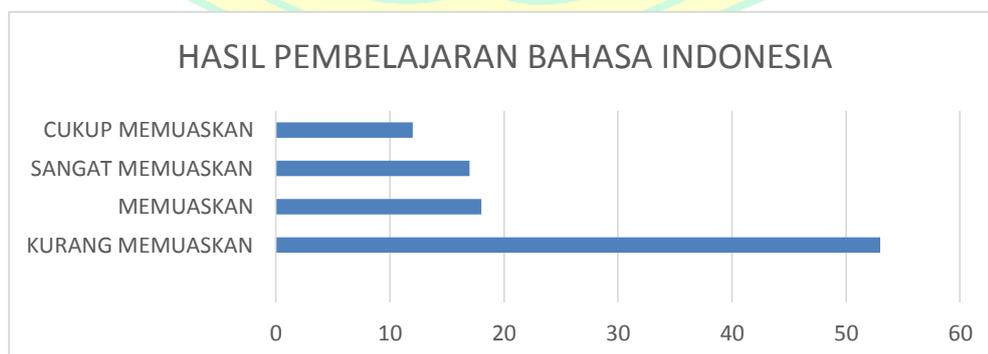
Matematika, IPA, bahasa Inggris, dan lain-lain. Namun, anggapan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia itu tidak sulit atau mudah tidak berbanding lurus dengan hasil belajar bahasa Indonesia yang dicapai. Pada kenyataannya, nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia belum dapat dikatakan optimal atau tidak lebih baik daripada mata pelajaran yang dianggap sulit.

Permasalahan tersebut mengemuka bukan sekadar disebabkan keterampilan dan motivasi belajar yang kurang, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajar yang kurang kondusif atau tidak mendukung. Dalam konteks itu, kreativitas guru Sekolah Dasar, khususnya di kelas II pada pembelajaran materi tematik yang terintegrasi dengan bahasa Indonesia, terutama dalam mengelola pembelajaran mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Hakim & Windayana, 2016; Linda* et al., 2021; Sudirta, 2021).

Dalam mengelaborasi permasalahan tersebut, peneliti telah melakukan peninjauan melalui pengiriman kuesioner yang sangat terbatas dan sederhana yang dilakukan melalui oleh peneliti kepada guru-guru sekolah dasar di Kabupaten Serang. Hal itu ditujukan sebagai awal prapenelitian analisis kebutuhan. Kuesioner tersebut direspons oleh 46 orang guru. Berdasarkan jawaban-jawaban responden yang mengisi kuesioner tersebut, hasil belajar peserta didik pada tahun ajaran 2021/2022 diketahui bahwa hasil belajar bahasa Indonesia kurang mencapai KKM, dan diketahui jenis bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia didominasi bahan ajar cetak.

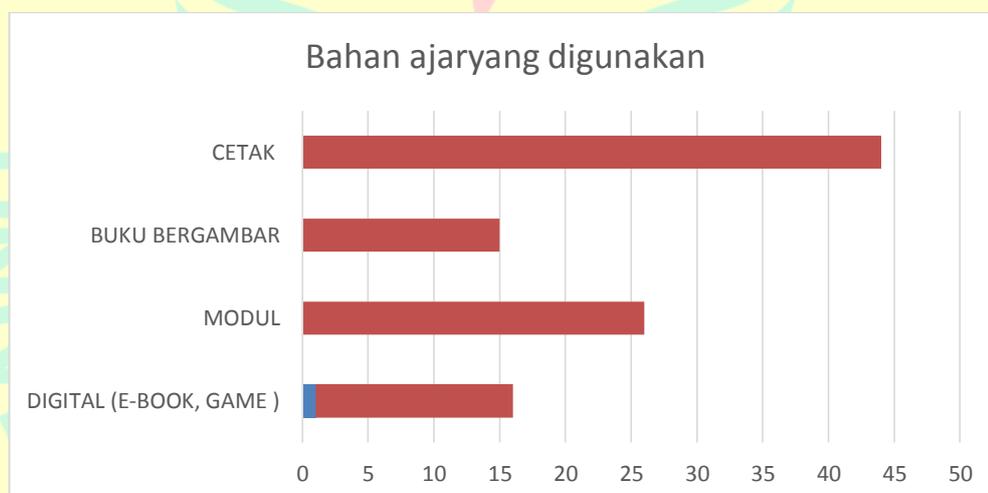
Gambaran hasil observasi yang telah dilakukan tersebut peneliti sajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Gambar 1.1 Hasil Pembelajaran Bahasa Indonesia



Selain melakukan peninjauan melalui penyebaran kuesioner, peneliti melakukan observasi terhadap siswa dan guru. Berdasarkan observasi itu, diperoleh gambaran bahwa sesungguhnya mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu dikenalkan sejak dini bahkan diajarkan oleh orang tua dalam lingkungan keluarga. Akan tetapi, pelajaran ini umumnya kurang diminati. Bahkan, terdapat kesan bahwa pelajaran ini gampang-gampang sulit untuk dipelajari. Berdasarkan hasil analisis terkait hasil belajar siswa sekolah dasar pada tahun 2021 pada pelajaran bahasa Indonesia dikategorikan sangat rendah atau kurang memuaskan.

Gambar 1.2 Analisis kebutuhan bahan ajar



Berdasarkan hasil studi pendahuluan mengenai kebutuhan terkait dengan bahan ajar berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, diperoleh data bahwa 44% masih cenderung menggunakan bahan ajar cetak secara dominan., 15 % pembelajaran menggunakan buku bergambar, 15% menggunakan modul paket yang bersumber dari kemendikbud. Hal itu berdampak terhadap kejenuhan yang dialami siswa sehingga penggunaan bahan ajar cetak tidak memuaskan. Oleh karena itu, bahan ajar perlu dibuat dan digunakan secara digital mengingat teknologi semakin canggih. Dalam hal ini, penggunaan bahan ajar cetak, baik untuk pembelajaran luring maupun daring memiliki kekurangan, misalnya kurang

menarik karena ilustrasi atau gambar tidak jelas, huruf kurang nyata (jelas), dan buku-buku yang terpisah dari halaman-halaman yang tidak berurutan.

Selanjutnya, dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, guru masih menggunakan media buku cetak dan LKPD sebagai panduan evaluasi serta masih kesulitan dalam mengembangkan media yang baru. Pembelajaran dengan media buku menyebabkan aktivitas belajar mengajar kurang menarik sehingga siswa pasif. Hal ini disebabkan dominasi guru berceramah dan bercerita selama kegiatan pembelajaran serta memosisikan siswa sekadar penyimak yang pasif. Oleh sebab itu, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi rendah sehingga berdampak terhadap kurang terserapnya materi pembelajaran.

Sebagaimana diketahui, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipraktikkan atau digunakan guru (Aghni, 2018; Nurseto, 2012; Rifai, 2017). Salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih sebagai alternatif oleh guru adalah media pembelajaran yang bersifat permainan. Media jenis ini dapat diakses dengan menggunakan *handphone* atau perangkat komputer sehingga bersifat lebih interaktif. Agar lebih menyenangkan, guru dapat mengemas materi pelajaran menjadi bahan ajar yang menarik, yakni melalui penggunaan aplikasi teknologi pendidikan. Oleh karena itu, dapat diciptakan media pembelajaran berbasis permainan (Tanjung, 2019; Wibowo & Suyadi, 2021; Yolanda Br Sembiring, 2020).

Pemmainan edukasi interaktif adalah permainan yang bertujuan untuk memancing minat belajar anak terhadap materi pelajaran sambil bermain. Dengan perasaan senang, diharapkan anak bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Anjani et al., (2016); Kuswanto, (2019; Wahyuningtyas et al., (2017) menjelaskan bahwa permainan edukasi merupakan salah satu tema permainan yang berusaha memberikan nilai edukasi dalam sebuah permainan sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media hiburan, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan (Ansari & Rosnelly, 2020; Rebollo et al., 2021; Ropero-Padilla et al., 2021).

Multimedia interaktif berbasis permainan edukasi ini dipilih karena beberapa alasan (Andari, 2020; Ansari & Rosnelly, 2020; Herfandi et al., 2020). *Pertama*, hampir semua anak pada saat ini lebih aktif bermain menggunakan android, baik itu melalui *handphone* maupun komputer sebab bagi anak-anak, permainan merupakan suatu hal yang menyenangkan dan sangat mereka sukai. Melalui sesuatu yang disukai, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar sehingga proses belajar akan lebih mudah dipahami. *Kedua*, dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa dapat dengan mudah mengingat materi yang diberikan.

Mengingat begitu pentingnya mata pelajaran bahasa Indonesia bagi siswa dan kendala yang dialami di dalam pembelajaran, terutama terkait dengan bahan ajar serta media, sangatlah diperlukan suatu pengembangan bahan ajar dan media yang dapat mengakomodasi kebutuhan siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya. Melalui upaya itu diharapkan siswa kelas II Sekolah Dasar di Kabupaten Serang dapat menyerap materi pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan dengan baik. Selain itu, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dapat tercapai serta kepribadian yang sadar akan pentingnya bahasa Indonesia dapat terbentuk (Junaedi & Suardi, 2020; Keluanan, 2018; Rahayu & Fujiati, 2018).

Tidak dapat disangkal bahwa pembelajaran bahasa Indonesia akan menjadi lebih menarik apabila disajikan dengan sebuah bahan ajar yang memiliki fitur-fitur sebagaimana sebuah permainan atau *game* (Fahlevi & Yuliani, 2021; Musrifah, 2020; Rosita Dewi, 2017). Dalam kehidupan sehari-hari, bermain merupakan aktivitas yang mungkin akan selalu melekat dalam diri anak (Hijrah et al., 2020; Siahaya & Wakanno, 2020; Sutrisno, 2020). Dengan demikian, bermain adalah salah satu metode pembelajaran yang menarik bagi mereka. Selanjutnya, menurut (Asih et al., 2020; Lutfi et al., 2020; Worowirastri E., Dyah, Puji A., Yuni, Wahyu PU., Ima, 2019) media monopolia berbasis kontekstual, berteknologi, dan bermuatan *puzzle* akan melahirkan konsep pengajaran.

Dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi siswa juga dapat belajar untuk mengetahui potensi diri dan lingkungan sekitar sehingga dapat

mengembangkan keterampilan mereka secara nyaman dan aman. (Fiqih Fauzan Ar-rafi, (2021); Ma'ruf, (2021); Prasetyo et al., (2020) menjelaskan bahwa penerapan teknologi multimedia membuktikan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan media digital mempunyai manfaat lebih baik dibanding dengan metode pembelajaran berbasis media konvensional berupa buku teks.

Media pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, misalnya pembelajaran berbasis permainan (*game*) edukasi, yaitu pemanfaatan sebuah permainan sebagai media bantu dalam melakukan aktivitas proses belajar mengajar (Budhayanti & Bata, 2021; Fadilla et al., 2020; R. Wijaya & Hadi, 2020). Permainan edukasi dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk membantu siswa dalam belajar saat bermain sehingga siswa masih tetap belajar meskipun dalam kondisi sedang bermain (Juniarti et al., 2021; Mubin & Budiyanto, 2020; E. Y. R. Pratiwi & Siswanto, 2020).

Sebuah permainan yang dimainkan juga dapat membantu meningkatkan daya pikir dan kreativitas. Selain itu, dapat pula meningkatkan motivasi dalam menyimpan suatu informasi (Ikhsanuddin & Putri, 2021; N. Izzah, 2020; Y. I. Kurniawan et al., 2021). Hal itu sejalan dengan penelitian (Tanjung, 2019) bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan dapat meningkatkan prestasi. Menurut (Anggraeni & Rachmijati, 2021; Basuki, 2019; I. N. Izzah, 2017), sangat menggugah motivasi guru untuk mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan edukasi interaktif.

Permainan edukasi interaktif merupakan salah satu media permainan yang berisi cakupan materi pembelajaran yang digunakan untuk mendidik dan mengarahkan siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan (Asyaroh et al., 2021; Nusantara & Cahyadi, 2021; Pamungkas, 2020). Pembelajaran menggunakan konsep belajar sambil bermain menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Amaliyatul Ulya & Ahmad Arifi, 2021; Dityaningsih et al., 2020; Huwaida et al., 2020). Merujuk pada pendapat Piaget, pengalaman belajar siswa yang

aktif cenderung mampu meningkatkan perkembangan kognitif siswa, sedangkan pengalaman belajar yang cenderung pasif membuat perkembangan kognitif anak tidak meningkat secara signifikan (R. I. Prasetyo et al., 2020; Septiawati et al., 2021; Yulianto & Putri, 2020). Pembelajaran berbasis permainan) edukasi idealnya dapat mengakomodasi siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Tiap-tiap level yang ditawarkan secara berjenjang dalam permainan dapat melatih keterampilan berpikir kognitif siswa dalam memecahkan masalah (Gunawan et al., 2021; Pratama & Rizqi, 2021; Sholikah, 2020).

Menurut (R. I. Firmansyah et al., 2021; Siswopranoto1 & Mulyoto, 2020; Sofyan, 2020), permainan memiliki efek positif pada pembelajaran karena permainan memberikan pengalaman langsung dari pengguna yang terlibat. Berdasarkan penelitian (Rivaldi et al., 2020; Saputri et al., 2021; Septiani, Khusnul Rahmah Eka Irsyadi, 2020), dijelaskan bahwa penggunaan permainan edukasi interaktif dalam pembelajaran lebih menyenangkan dan pemahaman siswa lebih baik sehingga siswa mampu memecahkan masalah.

Permainan atau dikenal dengan *game* ini diharapkan mendorong siswa lebih tertarik untuk belajar bahasa Indonesia dan mengajak siswa untuk bermain, tetapi juga sambil belajar. Pembelajaran berbasis permainan merupakan suatu cara yang efektif guna meningkatkan motivasi belajar anak-anak karena terdapat tantangan yang harus diselesaikan dalam suatu permainan sehingga memunculkan rasa keingintahuan yang semakin besar atau rasa penasaran untuk menyelesaikan suatu tantangan (Aula et al., 2020; Heru Kurniawan Ramadani & Walidini Syaihul Huda, 2020; Susanti, 2020). Hal yang sama diungkapkan oleh (Fazriyah et al., 2020; Munari et al., 2018; Yenyansyah et al., 2018) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan terhadap pembelajaran.

Permainan sebagai media pendidikan mempunyai beberapa kelebihan (Salsabila et al., 2020; Santi & Astuti, 2020; D. Wijaya et al., 2021), yaitu (1) memotivasi minat belajar anak terhadap materi yang dibelajarkan sambil bermain; (2) siswa merasa senang dan nyaman; (3) sebagai sumber belajar mandiri; (4) mengembangkan keterampilan dalam

memecahkan permasalahan; dan (5) meningkatkan rasa percaya diri serta harga diri siswa saat mereka mampu menjawab dan menyelesaikan permainan

Permainan *edukasi* telah banyak dikembangkan, tetapi permainan edukasi interaktif yang berbasis digital sampai saat ini belum maksimal dikembangkan. Oleh karena itu, pengembangan permainan sebagai edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dalam melatih keterampilan dan pemecahan masalah sangat penting dan menarik untuk dilakukan. Untuk kepentingan penyebutan selanjutnya, permainan itu akan disebut “PEBI”. Permainan ini sering disebut dengan permainan digital Seperti halnya permainan monopoli yang telah dikenal oleh anak-anak dan remaja. Penerapan permainan edukasi ini cukup mudah dilakukan dan menyenangkan bagi anak-anak hal ini didukung hasil penelitian (Surya & Kumala, 2015) sudah membuktikan bahwa media permainan interaktif berbasis permainan ini berisi materi serta beberapa permainan edukasi yang sangat membantu anak dalam mempelajari sifat-sifat benda, senada hasil penelitian sebelumnya (Mulyati & Nugrahani, 2019) mengatakan siswa menjadi sangat senang belajar membaca dengan media *Flash Card Variatif*, siswa lebih konsentrasi dengan bantuan media tersebut sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, bahkan pada riset (Afriyanti & Ardisal, 2019) sudah mampu membuktikan bahwa kemampuan membaca kata mampu ditingkatkan dengan penggunaan media permainan edukasi.

Menurut (Djannah et al., 2021; Endiawan et al., 2021; Kim & City, 2021), hasil penelitian pengembangan media berbasis permainan edukasi, perspektif guru terhadap permainan digital, berbasis edukasi interaktif cerita ini sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media merupakan salah satu faktor pendukung ketercapaian kualitas proses pembelajaran (Fokides, 2018; Mustafa et al., 2018; Zainuddin et al., 2021). Sangat banyak manfaat permainan edukasi yang dirancang dengan baik. Semua permainan edukasi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. (Julia et al., 2019; M. S. Pratiwi et al., 2021; Rahman et al., 2018).

Berdasarkan kajian terhadap beberapa hasil studi sebagaimana diuraikan di atas, tampak kurangnya kajian dan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif, terutama bahan ajar yang terpumpun pada peningkatan keterampilan membaca siswa kelas II Sekolah Dasar. Meskipun demikian, saat ini studi tentang pengembangan bahan ajar berbasis edukasi interaktif sudah banyak dilakukan pada tingkat pendidikan dasar. Hasil pengembangan itu berdampak positif terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam belajar dan peningkatan rasa senang atau ketertarikan terhadap pembelajaran. Menurut (Pramono & Mufit, 2022), perancangan dan presentasi bahan ajar dengan menggunakan *adobe animate* yang telah dikembangkan saat ini mampu memunculkan potensi yang menghasilkan pemahaman dan kemampuan kognitif. Selain itu, format produk yang dirancang memuat materi, teks, dan gambar yang menarik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa belum ada yang secara spesifik mengkaji pengembangan bahan ajar media pembelajaran berupa bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif secara mendalam. Terdapat beberapa kelemahan dalam bahan ajar sebelumnya, seperti buku atau sumber belajar menggunakan media cetak dengan tampilan gambar yang kurang menarik. Akibatnya, siswa cenderung malas membaca. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan bahan ajar digital yang berbasis permainan yang memadukan beberapa elemen dan fitur menarik yang didukung audio, video, dan animasi serta teks didukung suara.

Penelitian-penelitian mengenai pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif yang ada selama ini lebih ditekankan pada motivasi dan minat belajar, rasa senang siswa, kemandirian belajar, dan rasa percaya diri (Al Mulhem et al., 2021; All et al., 2021; Basori, 2016; Hao & Lee, 2021; Jääskä & Aaltonen, 2022; Khadijah et al., 2022; Lin et al., 2021; Manzano-León et al., 2021; Nurhayati et al., 2022; Sandrone & Carlson, 2021; Yang & Lu, 2021) dan sedikit sekali dihubungkan dengan aspek latihan keterampilan dan pemecahan masalah.

Adapun penelitian ini akan lebih berfokus pada aspek pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan (*game*) edukasi interaktif yang diberi nama “PEBI”. Pengembangan bahan ajar sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar ini dipandang sebagai salah satu strategi dalam menangani berbagai permasalahan yang terkait dengan media pembelajaran bagi siswa kelas II Sekolah Dasar di Kabupaten Serang.

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu adanya pengembangan bahan ajar dalam bentuk permainan edukasi interaktif untuk mata pelajaran bahasa Indonesia yang mencakup materi membaca permulaan untuk kelas II sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar yang dapat dijadikan media pembelajaran digital berupa bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif yang diberi nama “PEBI”. Harapannya bahan ajar yang dihasilkan dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan oleh peneliti di atas, penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif dan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar. Adapun responden penelitian ini adalah siswa kelas II sekolah dasar di Kecamatan Ciomas, Kabupaten Serang yang dipilih secara random.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, permasalahan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses desain pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” di sekolah dasar negeri se-Kabupaten Serang?

2. Bagaimanakah model konseptual bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” di sekolah dasar negeri se-Kabupaten Serang?
3. Bagaimanakah model fisik bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” di sekolah dasar negeri se-Kabupaten Serang?
4. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” di sekolah dasar negeri se-Kabupaten Serang?
5. Bagaimanakah efektivitas bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” terhadap keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas II sekolah dasar negeri se-Kabupaten Serang?

D. Tujuan Penelitian

Adapun secara umum tujuan penelitian ini adalah menghasilkan dan mengembangkan produk bahan ajar berbasis permainan edukasi interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses desain dan mengembangkan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” di sekolah dasar se-Kabupaten Serang;
2. Model konseptual bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” di sekolah dasar negeri se-Kabupaten Serang;
3. Model fisik bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” di sekolah dasar negeri se-Kabupaten Serang;
4. Kelayakan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” di sekolah dasar negeri se-Kabupaten Serang; dan
5. Efektivitas bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” terhadap keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas II di sekolah dasar negeri se-Kabupaten Serang.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis, empiris, dan praktis, yakni sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi pada pendidikan dasar, yakni penggunaan bahan ajar berbasis permainan pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini meningkatkan motivasi, memudahkan membaca, dan menghasilkan bahan ajar yang inovatif serta efektif. Bagi siswa kelas II sekolah dasar, penelitian ini menambah wawasan dan khazanah keilmuan yang diperoleh dari hasil-hasil penelitian terdahulu. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang bermanfaat dalam mengembangkan kualitas pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, pengetahuan, dan wawasan siswa

2. Secara Praktis

a. Bagi guru Sekolah Dasar

Bahan ajar berbasis permainan ini menjadi salah satu pendamping dan solusi untuk penyampaian materi secara lebih menarik dan efektif sehingga sangat membantu siswa kelas II Sekolah dasar dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pondasi bagi penelitian yang akan datang, khususnya yang tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbasis permainan edukasi yang terintegrasi dengan pembelajaran di sekolah dasar.

F. *State of The Art*

Dalam kegiatan penelitian ini, peneliti menggunakan dua analisis yang berbeda. *Pertama*, peneliti menggunakan analisis *bibliometric* dengan menggunakan aplikasi *vosviewer* dengan tujuan untuk melihat dan membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya (penelitian terdahulu) terkait dengan topik yang sama, *Kedua*, peneliti melakukan kajian pustaka dengan tujuan untuk memastikan pengetahuan dan pemahaman yang

sangat luas serta produktif terkait dengan topik tersebut. Hasil intisari kedua analisis tersebut dipaparkan pada uraian berikut ini.

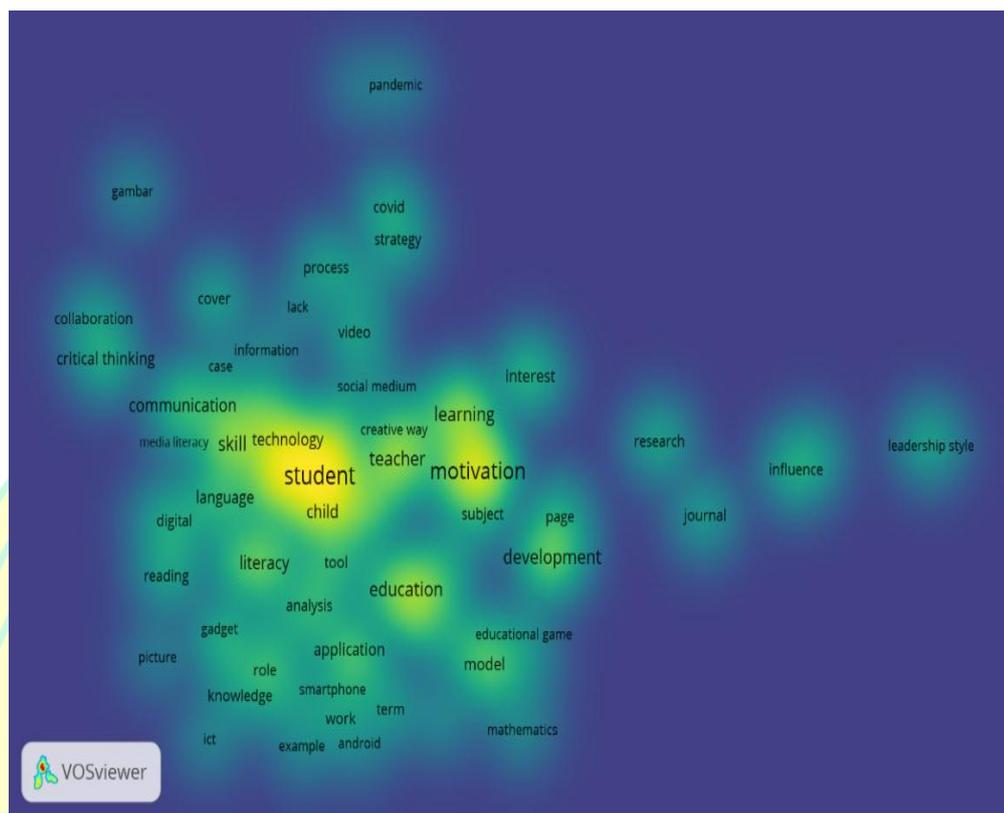
1) Ditinjau dari segi analisis yang menggunakan aplikasi

Setelah menganalisis, peneliti mendapatkan banyak informasi yang terlihat pada aplikasi *bibliometric* seperti dari sumber yang sudah dikenal, yakni *google scholar*, *mendeley.com*, dan *scopus*. Ketiga sumber tersebut merupakan *database* yang paling dikenal luas saat ini. Pemetaan pada aplikasi yang menggunakan perangkat lunak yang dikenal dengan *Vosviewer* dengan pendekatan *bibliometric* menghasilkan pengelompokan secara substansi sesuai dengan kata kunci yang dipakai oleh peneliti, seperti kata kunci judul dan kata kunci tambahan. Berdasarkan *database* yang diperoleh dari berbagai sumber, diperoleh berbagai data, laporan, dan penjelasan sebagai berikut

Tabel 1.1 Hasil Pencarian Kata Kunci

Kata kunci	Artikel	Prossiding	Buku	Periode
Pengembangan bahan ajar	47	5	1	2017-2019
Permainan dan media	9	4	1	2018-2020
Permainan dan kreatif	12	0	0	2019-2020
Permainan, kreatif, dan motivasi	10	0	0	2020-2021
Permainan, kreatif, motivasi, dan digital literasi	7	0	0	2021

2) Berdasarkan data-data di atas, peneliti dapat menyimpulkan mengenai bagaimana pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif “PEBI” untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II Sekolah Dasar. Bukti ini didapat dari hasil analisis peneliti terhadap kepadatan kata kunci peneliti.



Gambar 1.3 Vosviewer

Berdasarkan gambar di atas, terdapat kepadatan yang berhubungan dengan kata kunci yang peneliti gunakan pada perangkat lunak (*Vosviewer*). Setiap *noped* pada gambar tersebut memiliki kata kunci yang berbeda warna. Hal itu bergantung pada kepadatan dan banyaknya item *noped*. Dalam item *noped* ini muncul warna-warna yang berbeda sebagaimana tampak pada gambar 1.2. Warna-warna yang tampak menunjukkan kata kunci yang sering muncul. Misalnya, kita melihat warna kuning yang memberikan simbol bahwa kata kunci ini sering dan banyak digunakan. Sementara itu, warna hijau menandakan jarang ditemukan dan sedikit diteliti. Berdasarkan keterhubungan antar kata kunci di atas, peneliti dapat mengemukakan simpulan dengan menggunakan aplikasi *bibliometric*, seperti tampak pada gambar di bawah ini:

itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk melengkapi kekurangan atas studi atau kajian berkenaan dengan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif.

Studi yang dilakukan untuk pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis permainan edukasi interaktif ini bersifat sangat terbatas karena diperuntukkan untuk pendidikan anak sekolah dasar kelas rendah. Pengembangan bahan ajar ini ditujukan untuk menunjang dan meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Dengan demikian, bahan ajar ini merupakan salah satu sumber belajar yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan berdasarkan karakteristik siswa saat ini. Secara riil, diketahui bahwa sebagian besar siswa malas untuk membaca buku dan lebih cenderung senang menggunakan *handpone*.

Kenyataan tersebut diperkuat oleh temuan dan hasil penelitian (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021) bahwa permainan interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Selanjutnya, hasil penelitian (Khadijah et al., 2022) menunjukkan bahwa permainan edukasi interaktif berhasil mempengaruhi semua aspek bahasa. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi interaktif dapat mendukung proses belajar anak sekolah dasar kelas rendah. Dengan demikian, tujuan utama penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis edukasi interaktif yang difokuskan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II sekolah dasar, menguji kelayakan bahan ajar, dan menguji keefektifan bahan ajar tersebut dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan.

Dengan demikian yang menjadi kebaruan dalam penelitian yang peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar yang dikembangkan peneliti terintegrasi dengan permainan edukasi interaktif
- b. Permainan ini disebut permainan digital
- c. Bahan ajar permainan edukasi interaktif berbasis android

- d. Produk yang dihasilkan akan digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang abstrak di kelas II Sekolah Dasar
- e. Pengguna produk ini adalah siswa kelas II Sekolah Dasar
- f. Bahan ajar berbasis permainan ini tujuannya untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan di kelas II Sekolah Dasar
- g. Model yang peneliti kembangkan adalah terkoneksi dengan model *Dick and Carey*, model ini menurut peneliti sangat relevan dengan pengembangan produk
- h. Tentunya produk permainan ini akan dikembangkan peneliti dan memiliki kontribusi besar dalam dunia pembelajaran khususnya siswa Sekolah Dasar dan sekaligus menambah wawasan, ilmu pengetahuan dan khazanah keilmuan pendidikan yang inovatif, namun tidak menutup kemungkinan bahwa penelitian ini akan dijadikan sebuah penelitian lanjutan yang berkaitan dengan media, model dan strategi dalam ruang lingkup pembelajaran yang lebih luas.

3) Tinjauan Literatur

Beberapa penelitian yang sudah membuktikan bahwa peranan permainan edukasi ternyata dapat memudahkan membaca permulaan dan dapat meningkatkan minat membaca untuk anak Sekolah Dasar (Sofiana & Asmawati, 2022), sebagian penelitian sudah dilaksanakan pada tingkat anak usia dini, menengah dan kejuruan dalam muatan pembelajaran bidang bahasa, matematika dan bidang lainnya. Akan tetapi hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa permainan edukasi interaktif dapat diterapkan anak kelas II sekolah dasar. Pada penelitian yang sudah dilakukan (Sarifah et al., 2022) bahwa hasil dari penelitian ini menyatakan permainan edukasi interaktif mampu meningkatkan minat belajar matematika di kelas VI Sekolah Dasar, disamping itu pula bahwa permainan edukasi interaktif membarikan pemahaman, dan permainan edukasi ini salah satu pemanfaatan media permainan berbasis kekinian

Bahan ajar permainan edukasi interaktif ini merupakan suatu gambaran umum yang memuat di dalam yang mampu menggabungkan materi ajar berupa teks, grafik, suara, audio, video dan animasi dan tampilannya menarik sehingga mampu memberikan pesan dan kesan serta memiliki ketertarikan dan keunikan kepada penggunaannya. Sejumlah penelitian ini telah memberikan bukti dan fakta bahwa pembelajaran berbasis permainan edukasi interaktif lebih fleksibel untuk digunakan dibandingkan dengan buku atau media cetak. Dengan bahan ajar edukasi interaktif ini memungkinkan bahwa siswa anak kelas II Sekolah Dasar. Dengan adanya permainan edukasi yang dapat dijadikan sarana pendukung pembelajaran mengenal huruf *alphabet* dan angka maka anak-anak semakin tertarik dalam belajar dan tahu bagaimana mengucapkannya dengan baik dan benar (Krisdiawan Andriyat Rio, 2019)

Di samping itu juga pada penelitian yang sudah dilakukan (M Syarif Sumantri, 2013) bahwa permainan sangat berpengaruh positif signifikan terhadap keterampilan emosional anak pada siswa kelas awal Sekolah Dasar.

Selanjutnya peneliti juga mencoba mengkaji hasil penelitian bahwa sudah membuktikan kemampuan membaca kata pada anak tunagrahita ringan dapat meningkat dengan melalui media permainan edukasi interaktif, ini sudah terbukti dengan memberikan intervensi dengan menggunakan media permainan edukasi interaktif, karena pembelajaran didukung dengan media yang menarik sehingga siswa menjadi aktif dalam belajar membaca permulaan.

Selanjutnya penelitian (Mulyati & Nugrahani, 2019) bahwa media interaktif *Flash Card* variatif membaca permulaan tidak hanya bertujuan sebagai keindahan atau kemenarikan tetapi juga sangat membantu memudahkan serta menerima (input) pengetahuan yang baik dan memudahkan dalam memahami membaca permulaan. Berdasarkan studi literatur dan analisis beberapa kebutuhan sebagai studi pendahuluan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan

edukasi interaktif sering digunakan pada anak Sekolah Dasar. Dengan demikian pada penelitian ini akan mengkaji dan mengembangkan bahan ajar berbasis permainan edukasi interaktif dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan ditinjau dari karakteristik siswa Sekolah Dasar, penelitian ini memiliki kekhasan yang *pertama* menghasilkan aplikasi pembelajaran berbasis permainan, merancang ruang pembelajaran bahasa Indonesia, membuat permainan aktif pada siswa, menggabungkan aspek pendidikan dan hiburan, dan menghadirkan pembelajaran yang kreatif. Serta permainan ini dirancang untuk meningkatkan membaca permulaan

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

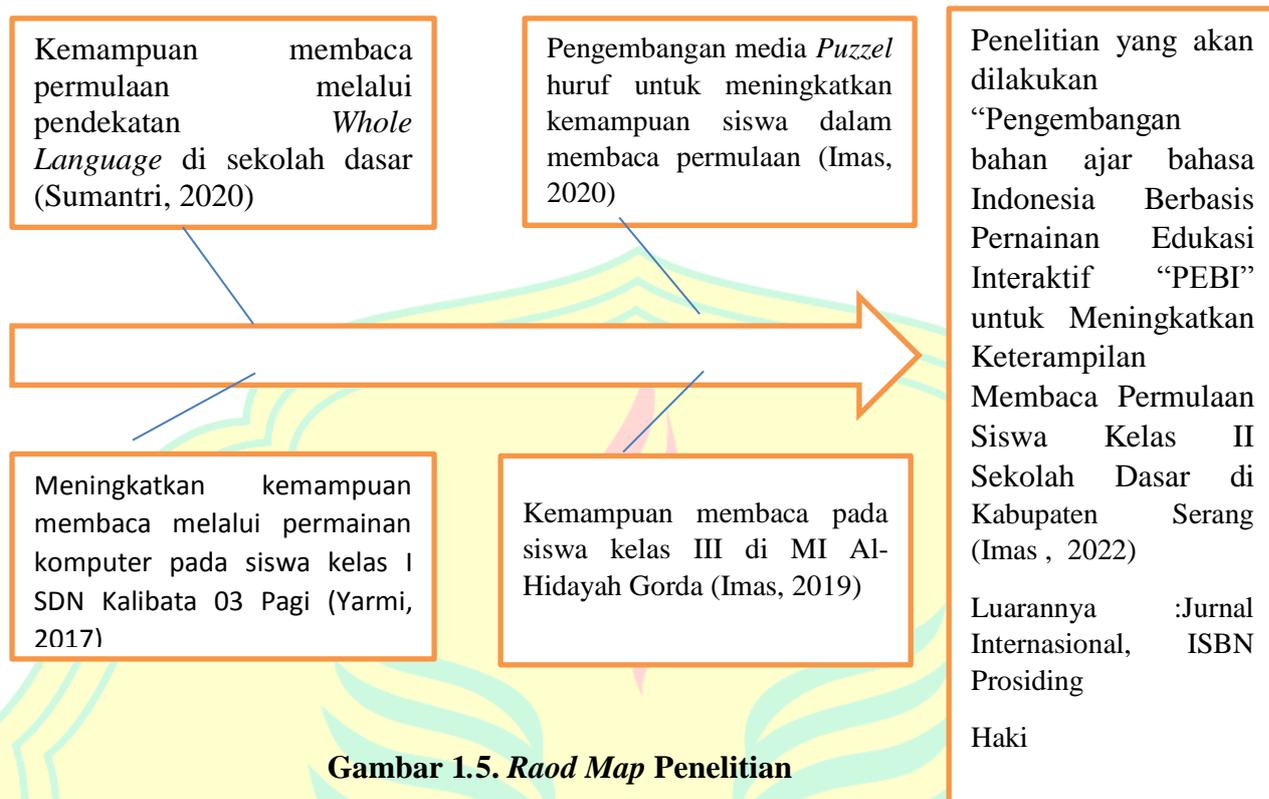
Bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk ini dikembangkan dan disajikan ke dalam bentuk bahan ajar digital yang dikemas dan dibantu oleh perangkat lunak dengan menggunakan aplikasi *Hayzine* dan *Adobe Animate*.
2. Kandungan produk bahan ajar digital yang dikembangkan ini memuat uraian materi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan KI, KD, Indikator, dan tujuan pembelajaran, serta dilengkapi gambar untuk memperjelas konsep materi, teks bacaan, serta latihan soal yang meliputi: menjodohkan, esai, dan soal subjektif. Bahan ajar ini terintegrasi dengan aplikasi prosedur yang menginspirasi siswa. Materi dapat diakses dengan jaringan internet sehingga mudah diakses oleh siswa melalui *smartphone* berbasis android dan jika diakses pada komputer itu harus ditambahkan aplikasi *LD Player* yang mana fungsinya memainkan bermacam permainan yang bisa diakses menggunakan media teknologi komputer. Selain itu, materi dapat diakses tanpa sambungan internet, yakni masuk ke *LD Player* bila ingin menggunakan media komputer. Bahan ajar yang dihasilkan dan dikembangkan sudah terintegrasi dengan aplikasi permainan sehingga tampilan lebih praktis dan menarik.

3. **Permainan ini memberikan *Reward* dan Peningkatan artinya pada fitur ini terdapat** penghargaan dan penguatan positif saat pengguna mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan tugas. Ini dapat berupa pengakuan berupa “nilai”, dengan kata “Hore” Kamu benar” atau ya” kamu salah”poin,”atau akses ke konten eksklusif, dan ketika menjawab salah tantangannya adalah tidak diberikan penghargaan.
4. Melalui permainan anak dapat meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar. Sementara itu, permainan yang melibatkan gerakan besar seperti berlari atau melompat dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Dalam konteks itu, bahan ajar yang dirancang dengan berbasis permainan ini mampu meningkatkan keterampilan kognitif dengan cara yang menyenangkan dan menarik, termasuk keterampilan bahasa dan literasi.
5. Membantu siswa mengembangkan keterampilan bahasa dan teknologi serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran bahasa.
6. Bahan ajar ini dikategorikan peneliti ke dalam bahan ajar digital. Kekhasan bahan ajar digital ini adalah terhubung dengan android. Jika akan menggunakannya pada perangkat komputer, bahan ajar ini dapat diakses dengan menggunakan alat bantu LD *Player*.

H. Road Map Penelitian.

Penelitian ini memiliki peta jalan (*road map*) yang memberikan deskripsi bahwa dalam penelitian ini merupakan kelanjutan dari riset-riset sebelumnya. Berikut peta jalan yang peneliti analisis dan dibuat sebagai berikut:



Gambar 1.5. Raod Map Penelitian

Berdasarkan gambar di atas menggambarkan bahwa penelitian ini merupakan tahapan dan rangkaian atau lanjutan dari beberapa penelitian yang dilakukan peneliti pada tahun-tahun sebelumnya. Jika dalam penelitian ini peneliti dan kolaborasi dengan tim telah melakukan penelitian yang fokus pada media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar maka penelitian ini, peneliti mengintegrasikan dengan bahan ajar sebagai media edukasi interaktif untuk meningkatkan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar.