

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem pendidikan Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang diterapkan oleh pemerintah menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Menurut Permendikbud no. 67 tahun 2013 kurikulum ini bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Kurikulum ini menggunakan pendekatan saintifik yang menstimulus siswa agar aktif melalui mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan.

Kurikulum 2013 mengembangkan empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Keterampilan berbahasa ini terbagi menjadi dua kelompok besar yaitu keterampilan reseptif dan keterampilan produktif.¹ Keterampilan reseptif yang bersifat menerima meliputi keterampilan menyimak dan membaca, sedangkan keterampilan produktif yang bersifat mengungkapkan terdiri dari keterampilan menulis dan berbicara. Keempat keterampilan ini saling berkaitan satu sama lain, apabila salah satu keterampilan tidak dikuasai maka akan berpengaruh pada keterampilan lainnya. Pada pembelajaran di sekolah, membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa.

¹ Devita Vuri, Pendekatan Penerapan Pengalaman Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar Kelas Rendah, 2016. Hal 24

Pada sekolah dasar, membaca terbagi menjadi dua ranah yaitu (1) membaca permulaan bagi siswa kelas I dan II; serta (2) membaca lanjutan bagi siswa kelas III, IV, V, dan VI.² Dapat dikatakan siswa kelas rendah berada pada tahap awal membaca yang akan menjadi dasar pembelajaran di kelas berikutnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Lia berpendapat bahwa membaca permulaan sebagai kemampuan dasar membaca siswa dan alat bagi siswa untuk mengetahui makna dari isi mata pelajaran yang dipelajari di sekolah.³ Maka, semakin cepat siswa dapat membaca semakin besar peluang untuk memahami isi makna mata pelajaran di sekolah. Sahari mengemukakan bahwa dalam menerapkan kemampuan berbahasa melibatkan faktor biologis dan psikis yang dipengaruhi oleh lingkungan melalui huruf, suku kata, kata, dan kalimat sebagai objek bacaan sebagai tingkatan awal dalam belajar membaca.⁴ Sejalan dengan pendapat tersebut, Abdul Razak mengatakan kriteria membaca permulaan antara lain mengenal huruf vokal dan konsonan, menggabungkan huruf-huruf menjadi suku kata dan dapat mengejanya dengan baik, menggabungkan suku kata dan dapat mengejanya dengan baik, menggabungkan suku kata menjadi kata, dan dapat menggabungkan kata menjadi kalimat dengan bacaan yang tepat dan benar.⁵

² Fahrurrozi, Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar, 2016. Hal 111

³ Lia Ardiyanti. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Kata Lembaga Siswa Kelas I SD Karanggayam, 2015. Hal.3

⁴ Sarkiyah. Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Media Kartu

di Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Alkhairaat Uemalingku Kecamatan Ampana, 2015. Hal 139

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa membaca permulaan ialah tahap awal membaca yang melibatkan aspek kognitif, biologis, psikis yang bertujuan untuk mengetahui isi mata pelajaran yang dimulai dengan mengenal huruf, suku kata, kata, dan kalimat.

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berkaitan dengan berbagai aspek diantaranya penguasaan materi dan cara penyampaian materi. Nurfuadi menjelaskan bahwa guru adalah aktor utama yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran.⁶ Kemungkinan rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa disebabkan oleh guru yang belum menggunakan pendekatan dan metode yang tepat dalam mengajarkan membaca permulaan. Suparlan menjelaskan guru sebagai pengajar harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai materi diajarkan, dan menguasai materi, serta strategi pembelajaran yang akan digunakan.⁷ Dapat dikatakan, guru seharusnya memikirkan bagaimana cara atau metode yang dapat membuat siswa belajar secara optimal sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Sejalan dengan pendapat tersebut, Jazulli mengatakan bahwa kemampuan membaca seorang anak dipengaruhi oleh metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar.⁸ Pada umumnya guru hanya menggunakan buku paket tanpa menggunakan media, keadaan tersebut menyebabkan rasa malas bagi siswa untuk belajar.

⁵ Heristani Fauziah. Upaya Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Menulis Permulaan Siswa Kelas I MI, 2018. Hal 176

⁶ Rizka Nurrahmati. Peran Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Berkesulitan Belajar Spesifik Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Gadingan Kulonprogo, 2016. Hal 17

⁷ Rizka Nurrahmati. Peran Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Berkesulitan Belajar Spesifik Kelas III di Sekolah Dasar Negeri Gadingan Kulonprogo, 2016. Hal 3

Guru perlu merancang pembelajaran membaca permulaan dengan baik dan menarik, selain itu guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif dan menyenangkan bagi semua siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model, metode, maupun media yang interaktif sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Salah satu cara menciptakan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Djamarah dan Zain mengatakan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan dan memadatkan informasi.⁹ Sudjana dan Rivai mengatakan penggunaan media memiliki kaitan yang erat dengan pola pikir anak sebab melalui media, pengajaran hal-hal abstrak dapat dikonkretkan, dan hal yang kompleks dapat disederhanakan.¹⁰ Melalui pendapat tersebut dapat dikatakan media adalah alat bantu yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat. Kesulitan siswa memahami konsep dan prinsip tertentu dapat diatasi dengan bantuan media. Bahkan media diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari siswa, dengan memanfaatkan media yang mudah diterima. Media pembelajaran dapat berupa media audio, visual, audio visual, bahkan dapat berupa permainan

⁸ Fahrurrozi. Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar, 2016. Hal 112

⁹ Rahina Nugrahani. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar, 2007. Hal 38

Proses belajar menyenangkan untuk siswa dapat diciptakan dengan media pembelajaran berupa permainan. Permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah. Siskawati, dkk mengatakan bahwa penggunaan media permainan membuat kegiatan pembelajaran menjadi aktif, tidak membosankan, meningkatkan pemahaman materi, dan menumbuhkan minat belajar.¹⁰ Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berupa permainan dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk permainan adalah permainan ular tangga.

Permainan ini sudah banyak digunakan sebagai media dalam beberapa mata pelajaran seperti ilmu pengetahuan alam, matematika, bahasa Indonesia, tergantung kebutuhan siswa. Media permainan ular tangga adalah sebuah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan ini dibagi menjadi beberapa kotak kecil dan digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Permainan ini menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani oleh bidak. Permainan ini sangat mudah untuk dimodifikasi sebagai media pembelajaran. Beberapa penelitian tentang modifikasi yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu ialah sebagai berikut

¹⁰ Novita, Delia. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Gaprek Kaleng” Untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD, 2018. Hal 220

¹¹ Dina Oktaviana, dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Monopoli Tumbuhan (MONTUM) tentang Struktur dan Fungsi Tumbuhan Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP, 2017. Hal 175

Permainan ular tangga yang telah dimodifikasi oleh Nafiah berupa penambahan beberapa peraturan yang telah ada untuk disesuaikan dengan tujuan belajar siswa. Beberapa peraturan tambahan tersebut antara lain adalah terdapat kuis soal untuk petak yang tidak bergambar dasar tangga, ujung tangga, ekor ular, maupun kepala ular, sehingga ketika bidak siswa yang berada pada petak tersebut harus menjawab kuis soal sesuai nomor petak tersebut. Jika siswa tidak dapat menjawabnya maka teman pada giliran sebelumnya mendapat kesempatan menjawab. Hal ini akan menimbulkan sesuatu yang tidak terduga dan menimbulkan rasa ingin tahu bagi siswa. Siswa yang menjawab dengan benar akan memperoleh bintang. Pemenang permainan adalah siswa yang mendapat bintang paling banyak dalam kelompok tersebut.¹²

Selanjutnya permainan ular tangga yang telah dimodifikasi oleh Khomsin, dkk berupa Permainan ular tangga raksasa berukuran 2,5 meter x 2,5 meter dengan siswa sebagai pemain sekaligus menjadi pion. Permainan dilakukan dengan memberi kesempatan pada subjek pertama untuk melempar dadu. Setelah dadu dilempar, subjek tersebut yang berperan sebagai pemain dan pion, diberi kesempatan untuk berdiri di kotak sesuai dengan jumlah angka hasil pelemparan dadu. Peraturan tersebut berlaku untuk semua subjek yang ikut dalam permainan ular tangga. Saat subjek berdiri di kotak bergambar buah-buahan dan hewan, guru menyebutkan kata yang ada dalam kotak dalam bahasa Inggris beserta artinya. Setelah diberi perlakuan berupa permainan ular tangga, di hari kedua dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel tersebut dengan alat ukur yang sama. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, kartu bergambar, dan permainan ular tangga.¹³

¹² Nafiah Nurul Ratnaningsih, 'Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas Iii A Sdn Nogopuro, Sleman', 2014.

Terakhir yaitu permainan ular tangga modifikasi oleh Anjelina berupa ular tangga dengan kartu soal dengan ketentuan (1) media ini dimainkan 4-5 siswa, (2) permainan dimulai dari start, (3) setiap siswa wajib melempar dadu sebelum melakukan langkah permainan, (4) setiap siswa melangkah sesuai dengan angka yang didapatkan pada dadu yang dilempar, (5) setiap siswa yang mendapatkan langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai. Keunggulan dari media ini adalah tampilan/desain nya yang menarik. Tulisan dan petunjuk pemakaian disajikan secara jelas, pemilihan jenis huruf pada papan permainan dan kartu soal yang bervariasi serta pemilihan yang berwarna warna warna cerah sehingga memancing minat siswa untuk memainkannya.

Berdasarkan jurnal-jurnal yang telah ada, media ular tangga biasa digunakan dalam penelitian tindak kelas (PTK). Media yang digunakan pun, seperti pada umumnya yang terdiri dari papan permainan, dadu serta bidak untuk dijalankan selain itu dapat ditambahkan kartu materi maupun kartu soal. Pada umumnya dalam papan permainan ular tangga terdapat huruf dan atau materi pembelajaran, sedangkan media yang peneliti kembangkan materi pembelajaran disisipkan di kartu, sehingga siswa dapat membaca dan memahami materi dengan mudah. Pada papan permainan hanya terdapat gambar yang menunjukkan kartu yang didapat. Media ini disusun menggunakan kompetensi dan indikator pada tema "Bermain di Lingkunganku".

¹³ Khomsin and Rahimmatussalisa, 'Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Khomsin 1 , Rahimmatussalisa 2 ARTICLE INFO ABSTRACT', *Jurnal Pendidikan Anak*, 10.1 (2021), 25–33.

Selain itu yang membedakan media peneliti dengan media yang telah dimodifikasi oleh peneliti sebelumnya yaitu, media yang dikembangkan oleh peneliti tidak hanya memiliki kartu yang bertujuan mengajarkan membaca, tetapi juga memiliki kartu untuk mengulas materi lain yang telah atau sedang dipelajari. Mengingat media ini ditujukan kepada siswa kelas II SD yang berada pada tahap membaca permulaan, Peneliti menggunakan kompetensi dasar dan juga indikator sebagai acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

Berdasarkan realita yang ada, peneliti memberikan beberapa kata dengan huruf yang berbeda untuk mengetahui seberapa banyak huruf maupun kata yang telah diketahui oleh siswa. Dimulai dengan tes membaca huruf vokal (a, i, u, e, o), beberapa siswa masih banyak yang belum mengenal huruf vokal dan sering terbalik dalam menyebut huruf vokal. Begitupun dengan tes membaca huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z) beberapa siswa masih belum mengenal huruf dan terbalik dalam menyebutnya terutama pada huruf b, d, f, j, q, y, dan w. Peneliti juga melakukan tes membaca sebuah kata yang dipenggal ke dalam suku kata dan menggabungkan huruf vokal dengan huruf konsonan. Beberapa siswa dapat mengenal huruf dan membaca meski masih mengeja dan terbata-bata. Melalui tes tersebut peneliti menyimpulkan bahwa beberapa siswa belum mampu mengenal dan membaca huruf dengan baik dan beberapa siswa lainnya dapat membaca walaupun mengeja. Siswa masih bingung dalam merangkai huruf menjadi suku kata dan kata, sehingga siswa hanya membaca huruf yang ada pada kata tersebut satu per satu.

Selain melakukan tes, peneliti juga melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dengan Ibu Aap selaku guru kelas II-B SDN Cipondoh 2. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat beberapa permasalahan siswa ditemukan yaitu masih banyak siswa yang belum mampu membaca. Ibu Aap mengungkapkan bahwa hampir 40% siswa sudah mampu mengenal huruf dan membaca dengan baik, 40% siswa lainnya sudah mengenal huruf namun belum mampu membaca, sedangkan 20% sisanya belum mampu mengenal huruf dan membaca. Siswa kesulitan merangkai huruf menjadi sebuah kata karena siswa belum mengenal huruf, siswa membaca tulisan dengan mengeja, siswa masih terbata-bata membaca kalimat dalam sebuah paragraf sederhana sehingga siswa merasa pelajaran membaca adalah pelajaran yang membingungkan dan membosankan. Berdasarkan hasil wawancara, salah satu faktor yang menyebabkan siswa belum mampu membaca yaitu karena siswa tidak diberikan bimbingan belajar di rumah karena orang tua sibuk bekerja. Selain itu, orang tua menyerahkan sepenuhnya kepada guru di sekolah, sedangkan guru di kelas II hanya membantu siswa dengan mengulang huruf serta melatih membaca kata per kata lalu kalimat. Maka dapat dikatakan rendahnya kemampuan membaca permulaan di SD disebabkan oleh banyak faktor diantaranya siswa, guru, pembelajaran, serta sarana dan prasarana.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, ada beberapa permasalahan yang ditemukan di lapangan. Permasalahan tersebut meliputi; (1) masih rendahnya kemampuan membaca siswa; (2) kurangnya peran orang tua dalam membantu belajar membaca; (3) serta guru belum menggunakan media untuk pembelajaran membaca. Oleh karena itu, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran berupa permainan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan judul "Pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar" yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa serta desain yang menarik perhatian siswa agar pembelajaran membaca lebih menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

1. Masih rendahnya kemampuan membaca siswa;
2. Kurangnya peran orang tua dalam membantu belajar membaca
3. Guru belum menggunakan media yang tepat untuk pembelajaran membaca.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan Media Ular Tangga Modifikasi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar?
2. Bagaimana proses pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun kegunaan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, kontribusi hasil penelitian ini adalah bukti konkret untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa melalui Pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar
2. Bagi guru sekolah dasar, menambah pengetahuan dan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam belajar membaca di kelas rendah.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian sebagai bahan pembelajaran dan pembuktian proses identifikasi permasalahan melalui produk yang dihasilkan, dan sebagai bahan referensi atau rujukan untuk pengembangan selanjutnya.