

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membaca termasuk salah satu dari empat keterampilan berbahasa Indonesia yang wajib dipelajari dan dikuasai oleh siswa di lingkungan sekolah. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, membaca diartikan sebagai kegiatan melihat dan memahami isi tulisan, baik dengan mengucapkannya secara lisan maupun dibaca dalam hati. Dalam (Zumroatus and Hasanudin 2022) menjelaskan bahwa membaca adalah aktivitas melafalkan atau mengaitkan kosakata yang terdapat dalam sebuah teks. Secara umum, keterampilan membaca mencakup kemampuan memahami kata, kalimat, dan paragraf, hingga pada tahap yang lebih tinggi seperti berpikir kritis dan mengevaluasi isi bacaan secara menyeluruh. Menurut Faridha (2005) menyatakan bahwa perkembangan zaman yang pesat serta kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan menuntut setiap individu untuk terus belajar, menyesuaikan diri, dan bersaing. Dalam konteks ini, kegiatan membaca menjadi sarana penting untuk memperoleh informasi baru dan memungkinkan manusia beradaptasi dengan kemajuan teknologi karena melalui kegiatan ini seseorang dapat memperluas wawasan dan pengetahuan (Ifain, Kurniakova, dan Tahmidah 2022). Dengan demikian, keterampilan membaca merupakan aspek yang sangat penting dimiliki oleh manusia. Seseorang yang tidak dapat membaca akan mengalami banyak kesulitan mendapatkan informasi dan mengikuti perkembangan zaman.

Untuk dapat mengoptimalkan perkembangan keterampilan membaca seseorang, maka sejak kecil anak harus mulai dikenalkan dengan simbol-simbol huruf dan angka oleh kedua orang tua. Kemudian memasuki jenjang taman kanak-kanak/PAUD, siswa mulai dilatih untuk dapat mengeja kata, sampai dapat membaca sebuah kalimat. Menurut Jeanne Chall (1996) tahapan pengembangan kemampuan membaca anak pada jenjang TK/PAUD yaitu: 1) Pra-membaca anak mulai peka bahwa gambar memiliki pesan, 2) *Initial reading* anak mulai mempelajari nama dan bunyi huruf. Anak menggunakan pengetahuan ini untuk mengenai tulisan dengan bunyi yang sama, 3) Membaca lancar anak mulai mengenal kata lebih cepat dan mulai senang membaca tulisan, pada saat yang

bersamaan anak belajar untuk memaami makna tulisan, 4) Kepekaan terhadap buku dan print *awareness* anak mulai pekauntuk membaca, membuka buku, dan alur membaca, 5) Pengetahuan huruf alfabet, 6) Pemahaman Bacaan. Dengan bekal tersebut diharapkan siswa dapat membaca dan menerima informasi sederhana pada saat naik ke jenjang sekolah dasar.

Di jenjang sekolah dasar terdapat capaian pembelajaran elemen membaca dan memirsa mata pelajaran bahasa Indonesia, salah satunya bagi kelas 2 yang berisi "Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat terhadap teks yang dibaca atau dipirsa. Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Peserta didik mampu memahami informasi dari bacaan dan tayangan yang dipirsa tentang diri dan lingkungan, narasi imajinatif, dan puisi anak. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa dengan bantuan ilustrasi" (Pendidikan et al. 2006).

Pada tingkat sekolah dasar, terdapat beberapa jenis keterampilan membaca, yaitu membaca permulaan, membaca lanjut, dan membaca lancar. Berdasarkan capaian pembelajaran yang ada, maka diperlukan adanya membaca lancar untuk memenuhi tujuan pembelajaran yaitu peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih. Hal ini sejalan dengan teori membaca lancar menurut Any, dkk membaca dengan tidak tersendat-sendat, yaitu membaca dengan intonasi dan pelafalan yang benar serta memperhatikan tanda bacanya. Tujuannya adalah untuk melatih cara membaca yang baik dan benar sesuai dengan kaidah kebahasaan (Masmuah 2019).

Fuchs, Hosp, dan Jenkins (2009) menambahkan definisi ini bahwa kelancaran membaca merupakan indikator semua komponen membaca lainnya termasuk pemahaman. Dalam hal ini, tidak membaca dengan lancar dapat didefinisikan sebagai membuat banyak kesalahan membaca dengan membaca monoton dan dengan suara yang tidak alami, terputus-putus dan sangat lambat (Başaran 2013). Dalam konteks pendidikan membaca lancar sangat membantu siswa dalam memperluas kosa kata mereka dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bahasa. Melalui membaca yang terus-menerus, siswa dapat mengenal kata-kata

baru, struktur kalimat, dan cara yang benar dalam menggunakan bahasa secara kontekstual (Purwanti and Pratiwi n.d.).

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas 2 di MI Al Manaf Kabupaten Bogor mengenai kondisi pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan membaca lancar didapati hasil bahwa sebagian besar siswa di kelas sudah dapat membaca lancar, namun beberapa di antaranya siswa membaca tidak memerhatikan intonsi, dan tanda baca seperti titik, koma, dan tanda tanya. Guru juga menjelaskan bahwa di dalam satu kelas tidak hanya terdapat siswa yang sudah bisa membaca tetapi ditemukan siswa yang mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca seperti kesulitan mengidentifikasi dan mengingat huruf alfabet secara sempurna. Secara kuantitatif maka presentase kemampuan membaca lancar siswa di kelas 2 MI Al Manaf adalah 2 dari 30 siswa atau 6,67% belum bisa membaca, dalam hal ini siswa masih kesulitan mengenal huruf dan mengeja dan 5 dari 30 siswa atau 16,67% belum dapat membaca lancar.

Guru menjelaskan bahwa hambatan yang dirasakan selama masa pembelajaran membaca lancar yaitu siswa mendapatkan pengajaran dan pembelajaran terutama mengenai kegiatan membaca hanya di sekolah saja sehingga sulit untuk meningkatkan keterampilan membaca. Siswa kurang mendapatkan dukungan dari orang tua sehingga guru kesulitan untuk mengembangkan kemampuan membaca siswa. Kemudian dilakukan juga wawancara bersama guru kelas 2 SD Dharma Karya mengenai kemampuan dan hambatan yang dialami guru dalam mengajar keterampilan membaca lancar. Didapati hasil bahwa di kelas sudah hampir seluruh siswa dapat membaca lancar. Adapun hambatan yang dihadapi adalah semangat dan motivasi siswa yang mudah berubah-ubah. Kemudian hasil pengamatan peneliti pada jurnal tentang membaca lancar banyak mendapati latar permasalahan yang sama, yaitu rendahnya motivasi siswa, daya serap terhadap materi, dan kurangnya dukungan keluarga dalam meningkatkan kemampuan membaca lancar siswa.

Beberapa usaha yang telah dilakukan guru untuk membantu kesulitan siswa di antaranya dengan memberikan fokus lebih kepada siswa yang kesulitan membaca, menggunakan media buku bergambar, kartu membaca, mendongeng, dan games untuk memancing semangat siswa. Respon yang diberikan siswa yaitu senang dan

bersemangat terutama jika mendengar cerita yang pernah mereka dengar atau merupakan pengalaman yang pernah mereka alami, akan banyak muncul seperti pertanyaan-pertanyaan, menebak alur cerita, dan keinginan untuk melihat sendiri gambar dan tulisan pada buku cerita bergambar. Penelitian terdahulu mengungkapkan seperti penggunaan metode demonstrasi, model *cooperative* tipe, dan aplikasi membaca dapat meningkatkan keterampilan membaca lancar.

Berdasarkan hal tersebut, kurikulum merdeka hadir dengan semangat untuk memberikan ruang belajar yang lebih bermakna, merdeka, dan berpihak pada perkembangan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran literasi awal, capaian pembelajaran (CP) telah dirancang agar peserta didik tidak hanya mampu membaca secara teknis, tetapi juga menunjukkan sikap positif terhadap teks, memahami informasi, serta mampu memaknai kosakata baru melalui dukungan ilustrasi. CP tersebut menuntut peserta didik untuk menjadi pembaca dan pemirsa yang aktif dan berminat, membaca kata-kata yang dikenal sehari-hari dengan fasih, serta memahami berbagai jenis teks, mulai dari teks informatif, narasi imajinatif, hingga puisi anak. Namun, hasil wawancara menunjukkan masih terdapat kesenjangan yang cukup signifikan antara tuntutan CP dengan praktik pembelajaran yang berlangsung.

Salah satu kesenjangan yang sering ditemukan adalah belum optimalnya bahan ajar yang secara khusus mendukung keterampilan membaca lancar secara terpadu dan kontekstual. Banyak bahan ajar yang masih berfokus pada aspek mekanis membaca seperti mengenal huruf atau melafalkan kata tanpa memperhatikan pengembangan minat, pemahaman makna, atau koneksi dengan pengalaman anak. Padahal, untuk mencapai CP yang telah ditetapkan, peserta didik tidak cukup hanya mampu membaca dengan fasih, tetapi juga perlu terlibat secara aktif dan bermakna dalam aktivitas membaca, serta mampu mengonstruksi makna dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa.

Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar membaca lancar menjadi hal yang sangat penting dan mendesak untuk menjawab permasalahan tersebut. Bahan ajar yang dirancang secara kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan anak dapat menjadi jembatan antara tuntutan CP dan realitas

pembelajaran di kelas. Bahan ajar yang baik tidak hanya melatih keterampilan membaca secara teknis, tetapi juga menumbuhkan minat membaca, membiasakan pemahaman makna melalui ilustrasi, dan memberikan pengalaman literasi yang utuh dan menyeluruh. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar membaca lancar yang tepat akan mendukung ketercapaian CP Kurikulum Merdeka secara lebih optimal dan bermakna bagi peserta didik.

Pentingnya mengatasi permasalahan tentang keterampilan membaca lancar maka dibutuhkan langkah yang tepat agar siswa dapat membaca dengan fasih dan memahami informasi yang dibaca. Kemampuan dasar membaca pada anak dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran penemuan bebas serta pembelajaran yang bermakna. Pendekatan ini berlandaskan pada teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa anak memperoleh pengetahuan melalui proses mengamati, menemukan sendiri, dan membangun pemahamannya berdasarkan pengalaman belajar secara aktif (Mufiidah, D.W., Haenilah, E.Y., & Sofia, 2019). Berdasarkan usaha yang telah dilakukan, peneliti menemukan belum ada penelitian yang mencoba menggunakan sebuah pendekatan pembelajaran bahasa sebagai usaha untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Pendekatan pembelajaran dapat dipahami sebagai cara pandang atau titik awal dalam melihat proses belajar mengajar. Pendekatan ini merujuk pada pandangan umum mengenai bagaimana pembelajaran berlangsung dan biasanya didasarkan pada metode pembelajaran yang memiliki dasar teori tertentu. Pendekatan ini bersifat inspiratif, adaptif, dan memperkuat strategi belajar yang digunakan. Secara umum, pendekatan pembelajaran dibagi menjadi dua jenis. Pertama, pendekatan yang berfokus pada guru (*teacher-centered*). Dalam pendekatan ini, guru menjadi pusat dari kegiatan belajar. Guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi, sementara siswa lebih pasif dan diposisikan sebagai objek pembelajaran. Model ini juga dikenal sebagai pendekatan klasikal. Kedua, pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered*). Pada pendekatan ini, siswa dipandang sebagai individu yang aktif, mandiri, dan bertanggung jawab atas proses belajarnya. Peran guru berubah menjadi fasilitator yang membimbing dan mendukung proses belajar siswa, bukan lagi sebagai satu-satunya sumber pengetahuan di kelas. Selain dua pendekatan tersebut, terdapat beberapa jenis pendekatan yang sering digunakan

dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, seperti pendekatan struktural, pendekatan kompetensi proses, pendekatan *whole language*, pendekatan terpadu, dan pendekatan kontekstual (Erra Agustin and Setyawan 2023).

Salah satu pendekatan pembelajaran bahasa yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah keterampilan membaca lancar di jenjang Sekolah Dasar kelas 2 adalah pendekatan *Whole Language*. Secara umum, pendekatan *whole language* dapat dipahami sebagai seperangkat pandangan yang membimbing cara berpikir para pendidik dalam menetapkan bahasa sebagai materi pelajaran, menentukan isi pembelajaran, serta merancang proses belajar. Pendekatan ini dikembangkan berdasarkan pemikiran konstruktivisme, pendekatan pengalaman berbahasa (*language experience approach* atau LEA), dan prinsip-prinsip progresivisme dalam dunia pendidikan. Pandangan yang digunakan dalam menetapkan bahasa sebagai materi ajar serta dalam menyusun isi pembelajarannya dipengaruhi oleh aliran fungsionalisme dan teori semiotika (Edelsky, Altwerger, dan Flores, 1991).

Pendekatan *whole language* adalah pendekatan pembelajaran bahasa yang menekankan pada penggunaan bahasa secara utuh dan menyeluruh. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif secara mandiri dalam proses belajar, dengan tetap mengacu pada kurikulum yang telah dirancang secara sistematis. Penggunaan pendekatan ini disesuaikan dengan tahapan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya (Dharma et al. 2023). Menurut pandangan lain, pendekatan *whole language* merupakan metode pembelajaran bahasa yang mengajarkan keempat keterampilan berbahasa mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu dan tidak dipisah-pisahkan. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran selalu mengintegrasikan keempat keterampilan tersebut secara menyeluruh. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan membaca siswa. Di dalam kelas yang menerapkan pendekatan *whole language*, suasana belajar dirancang senyaman mungkin. Lingkungan kelas dipenuhi dengan berbagai bahan cetak, siswa dilibatkan secara aktif, dan mereka belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Guru dalam hal ini tidak hanya mengajar, tetapi juga menjadi teladan dan fasilitator dalam proses pembelajaran. Tujuan dari semua ini adalah menciptakan kondisi yang mendukung dan memudahkan siswa dalam belajar membaca (Nurhayati and , Langlang Handayani 2020).

Hasil penelitian terdahulu menyatakan bahwa pendekatan *whole language* terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa seperti pada penelitian (Erra Agustin and Setyawan 2023) Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pada siswa kelas satu SDN Tanjung Jati 2, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *whole language* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Penelitian lain juga menyatakan adanya peningkatan keterampilan membaca tingkat lanjut setelah penerapan pendekatan *whole language* dengan media power point interaktif (Guru, Dasar, and Tolitoli 2024). Dari beberapa penelitian terdahulu dan usaha yang telah dilakukan guru sebelumnya, belum ada yang meneliti untuk merancang bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language*.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran guru dan siswa membutuhkan bahan ajar sebagai sumber materi. Bahan ajar sangat penting bagi guru untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar pada umumnya dikemas ke dalam buku ajar atau buku teks. Abdorrahman Gintings (2012) mengemukakan, Bahan pembelajaran merupakan ringkasan materi yang disampaikan kepada siswa, baik dalam bentuk cetak maupun dalam format digital, yang dapat berupa teks tertulis maupun penjelasan verbal yang disimpan secara elektronik. Seiring berjalannya waktu bentuk bahan ajar sudah tidak lagi terpaku pada buku, sudah banyak teknologi yang menunjang untuk mengolah bahan ajar menjadi lebih efektif dan kreatif dengan tujuan yang tetap sama yaitu sebagai sumber belajar. Widodo dan Jasmadi (2013) berpendapat bahan ajar merupakan seperangkat alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan, serta teknik evaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik. Tujuannya adalah untuk membantu siswa mencapai kompetensi atau subkompetensi tertentu sesuai dengan tingkat kompleksitas yang diharapkan (Magdalena et al. n.d.). Berdasarkan teori-teori tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian bahan ajar adalah sebuah bahan atau materi baik berupa teks maupun nonteks yang tersusun secara sistematis sebagai sumber belajar yang membantu siswa memahami pembelajaran dan sebagai alat bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti

akan merancang bahan ajar membaca lancar bagi siswa sekolah dasar kelas 2 berbasis pendekatan *whole language*.

Menurut Cooper dalam (Rusman, 2017) kaum konstruktivis meyakini bahwa anak-anak mampu memahami informasi dan dunia di sekitar mereka berdasarkan sudut pandang pribadi. Melalui proses pengamatan, pengolahan, dan penafsiran, anak membentuk pengetahuan berdasarkan pengalaman individual. Oleh karena itu, keterampilan membaca awal pada anak perlu dikembangkan melalui berbagai pendekatan, model, atau media alternatif yang dapat diterapkan oleh guru, agar kemampuan siswa dalam membaca dapat dikembangkan secara optimal (S Aisyah et al. 2020). Proses belajar yang efektif harus memberikan ruang bagi anak untuk mengalami dan mengeksplorasi secara aktif. Game dapat menjadi solusi yang sangat efektif dalam pembelajaran anak-anak karena menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Game edukatif dapat menjadi salah satu media alternatif yang sesuai dengan prinsip ini.

Salah satu game yang dapat digunakan adalah *game flip tiles*. *Game flip tiles* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis ubin atau kartu yang dapat dibalik, di mana setiap sisi menyimpan informasi yang saling berkaitan, seperti pasangan huruf besar-kecil, kata-gambar, atau pertanyaan-jawaban. Berdasarkan penelitian terdahulu, *game flip tiles* lebih banyak digunakan untuk pembelajaran matematika karena *flip tiles* membutuhkan kecepatan dalam menyelesaikannya. Namun, dalam konteks pembelajaran membaca, *flip tiles* digunakan untuk mengembangkan keterampilan membaca siswa melalui kegiatan eksploratif yang melibatkan pencocokan, penyusunan, atau pengingatan terhadap unsur bacaan yang telah dipelajari. Melalui permainan tersebut, anak-anak tidak hanya menerima materi bacaan secara satu arah, tetapi juga terlibat dalam proses pemecahan masalah, pencocokan makna, serta membangun koneksi personal terhadap kosakata atau struktur bahasa yang mereka pelajari.

Dengan demikian, game memberikan konteks belajar yang bermakna dan menyenangkan, sekaligus mendukung pengembangan keterampilan membaca awal anak secara lebih eksploratif dan individual. Pendekatan ini sejalan dengan gagasan

Cooper bahwa keterampilan membaca tidak cukup dikembangkan melalui metode konvensional semata, tetapi memerlukan model dan media pembelajaran yang dapat merangsang anak untuk mengolah informasi menjadi pengetahuan pribadi yang lebih mendalam. *Game flip tiles* ini akan menjadi wadah bagi bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* yang edukatif dan eksploratif.

Bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game flip tiles sangat penting untuk dihadirkan dalam pembelajaran, terutama sebagai solusi atas permasalahan keterampilan membaca lancar pada peserta didik. Permasalahan membaca lancar tidak dapat diselesaikan hanya dengan strategi konvensional atau pendekatan yang bersifat parsial. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang menyatukan berbagai aspek keterampilan berbahasa secara terpadu. Dalam konteks ini, tiga komponen utama yaitu keterampilan membaca lancar sebagai tujuan utama, pendekatan *whole language* sebagai strategi pembelajaran, dan game flip tiles sebagai media pendukung, merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Ketiganya saling menguatkan yaitu, membaca lancar menuntut proses berbahasa yang utuh, *whole language* menyediakan kerangka yang menyatukan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis, sementara flip tiles menjadi sarana aplikatif yang memungkinkan pendekatan tersebut berjalan dengan menyenangkan dan fleksibel.

Penelitian-penelitian sebelumnya maupun praktik di lapangan menunjukkan bahwa upaya peningkatan keterampilan berbahasa masih sering dilakukan secara terpisah-pisah. Misalnya, kegiatan membaca hanya difokuskan pada melihat dan melafalkan teks, kegiatan mendengarkan sebatas mendongeng pasif, dan penggunaan media seperti kartu permainan hanya menargetkan satu aspek keterampilan tertentu. Pendekatan seperti ini kurang memberikan pengalaman belajar yang holistik dan bermakna bagi siswa. Dengan hadirnya game flip tiles yang dirancang berdasarkan prinsip *whole language*, siswa tidak hanya belajar membaca, tetapi juga berinteraksi, mendengar, memahami konteks, dan menyusun makna dalam satu aktivitas utuh. Selain itu, penggunaan media berbasis permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang aktif dan

konstruktif. Dengan demikian, integrasi ketiga komponen ini sangat relevan untuk menjawab tantangan dalam pengembangan keterampilan membaca lancar di sekolah dasar.

Berdasarkan analisis permasalahan dan kebutuhan yang ada, maka peneliti ingin memberikan inovasi baru berupa **Pengembangan Bahan Ajar Membaca Lancar berbasis Pendekatan *Whole Language* bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 2 melalui *Game Flip Tiles*** yang mudah diakses guru dan siswa untuk dapat menjadi bahan ajar di pembelajaran membaca lancar bahasa Indonesia di sekolah.

1.2 Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar membaca lancar yang berbasis pendekatan *whole language* untuk siswa kelas 2 sekolah dasar, dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *game flip tiles*. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca lancar siswa.

Berdasarkan fokus tersebut, maka subfokus penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Kebutuhan dalam keterampilan membaca lancar bahasa Indonesia bagi siswa sekolah dasar kelas 2.
2. Rancangan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan *game flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2.
3. Pengembangan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan *game flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2.
4. Implementasi bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan *game flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2.
5. Kelayakan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan *game flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kebutuhan guru dan siswa dalam keterampilan membaca lancar siswa sekolah dasar kelas 2?
2. Bagaimana rancangan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game *flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game *flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2?
4. Bagaimana implementasi bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game *flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2?
5. Bagaimana kelayakan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game *flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa dalam keterampilan membaca lancar siswa sekolah dasar kelas 2.
2. Untuk mengetahui rancangan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game *flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2.
3. Untuk mengetahui pengembangan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game *flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2.

4. Untuk mengetahui implementasi bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game *flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2.
5. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game *flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2.

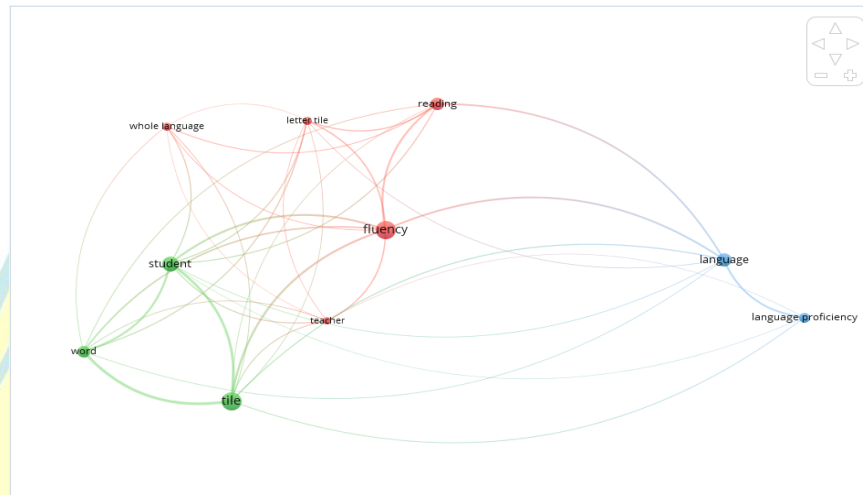
1.5 State of the Art Penelitian

Penelitian mengenai bahan ajar sudah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Berdasarkan hasil kajian literatur yang sudah dilakukan mengenai pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia pada fase A, ditemukan banyak penelitian pengembangan bahan ajar mengenai membaca permulaan. Sedangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia fase A, capaian pembelajaran tidak hanya mencakup membaca permulaan tetapi juga kefasihan dalam membaca. Hal ini dapat dicapai melalui pembelajaran membaca lancar.

Beberapa usaha peneliti terdahulu untuk mengatasi berbagai hambatan dalam kegiatan membaca lancar meliputi berbagai hal di antaranya analisis pengaruh penggunaan model PBL, media kartu, buku bergambar, buku bercerita, komik, dan sebagainya. Dalam hal ini peneliti belum menemukan solusi yang bisa mengatasi hambatan dalam keterampilan membaca lancar dengan pendekatan secara menyeluruh yang meliputi empat keterampilan berbahasa sekaligus, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Padahal pendekatan menyeluruh terbukti lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada fase A dalam pembelajaran bahasa. Dalam pembelajaran bahasa meliputi juga keterampilan membaca lancar. Pendekatan pembelajaran bahasa yang menyeluruh ini dikenal dengan pendekatan *whole language*.

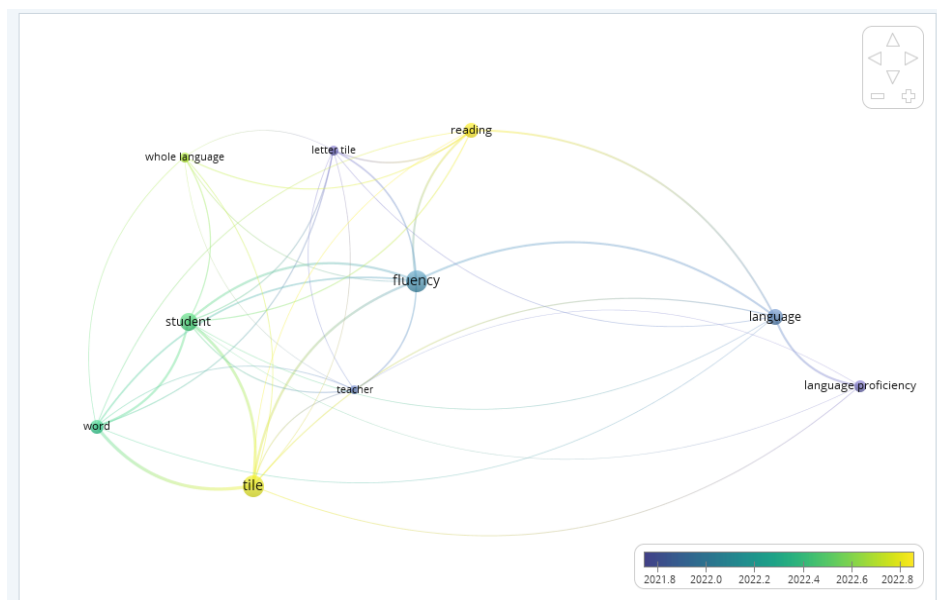
Pernyataan ini dikuatkan oleh penelitian terdahulu yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan *Whole Language* Pada Siswa Kelas 1 SDN Tanjung Jati 2" yang menyatakan bahwa terjadi kenaikan pada kemampuan membaca siswa kelas satu SDN Tanjung Jati 2 Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan. Dimana pada siklus satu persentase

kemampuan membaca siswa kelas yaitu sebesar 30% siswa yang mencapai KKM, sedangkan pada hasil pada siklus dua yaitu sebesar 78 % siswa yang mencapai KKM. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan pendekatan *whole language* dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.



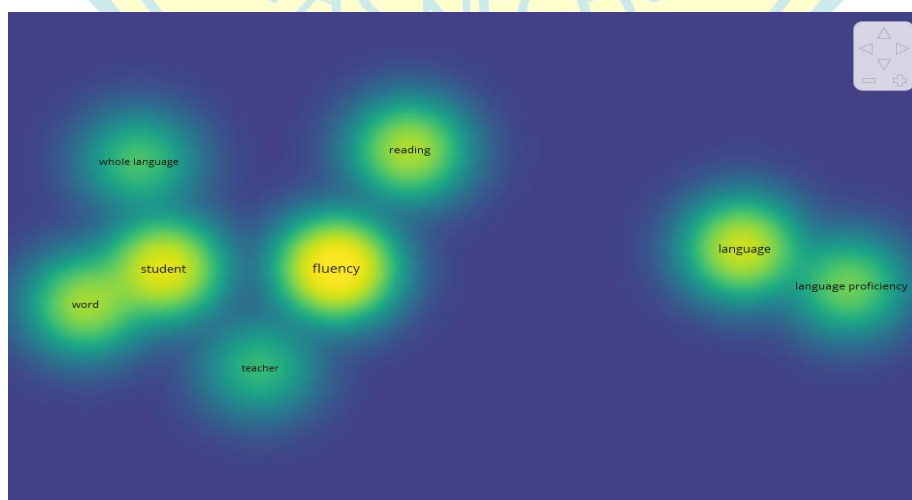
Gambar 1. 1 Vosviewer dengan tampilan *Network Visualization*

Berdasarkan hasil analisis menggunakan VOSviewer, terlihat bahwa *reading fluency* merupakan topik yang telah banyak dikaji dalam literatur, ditunjukkan oleh posisi sentral dan tingkat kepadatan tinggi pada visualisasi jaringan dan kepadatan. Kata kunci ini terhubung erat dengan istilah lain seperti *student*, *teacher*, dan *word*, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar penelitian difokuskan pada pendekatan teknis dalam meningkatkan kelancaran membaca, seperti pelatihan kecepatan, akurasi, dan prosodi. Di sisi lain, pendekatan *whole language* tampak berada dalam kluster tersendiri dengan koneksi yang relatif lemah terhadap *reading fluency*. Meskipun pendekatan ini mulai mendapatkan perhatian dalam kajian literatur yang lebih baru, hal ini belum diikuti oleh integrasi yang kuat antara keduanya.



Gambar 1. 2 Vosviewer dengan tampilan Overlay Visualization

Visualisasi overlay menunjukkan bahwa istilah *whole language* memiliki tren waktu yang lebih baru dibandingkan *fluency*, mengisyaratkan adanya minat akademik yang tumbuh terhadap pendekatan holistik dalam pembelajaran membaca. Namun, dalam konteks *reading fluency*, pendekatan *whole language* belum menjadi fokus utama penelitian. Hal ini diperkuat oleh tampilan density visualization yang menunjukkan kepadatan rendah pada istilah *whole language*, dibandingkan dengan area yang padat di sekitar *fluency*. Temuan ini mengungkapkan adanya kesenjangan riset, yaitu belum banyaknya kajian yang mengkaji tentang penerapan pendekatan *whole language* dalam pengembangan *reading fluency*, terutama pada konteks pendidikan siswa.

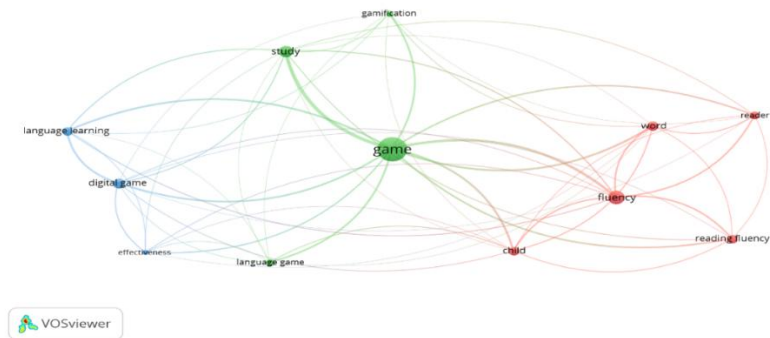


Gambar 1.3 Vosviewer dengan tampilan Density Visualization

Visualisasi kerapatan menggambarkan bahwa istilah “fluency”, “student”, dan “language” merupakan topik yang paling sering muncul dan memiliki intensitas tinggi dalam literatur yang dianalisis. Ini memperkuat posisi utama fluency dalam konteks pembelajaran siswa dan aktivitas membaca. Namun, istilah “whole language” tampak kurang padat, menunjukkan masih terbukanya ruang untuk penelitian lanjutan dalam integrasi antara fluensi membaca dan penguasaan bahasa secara menyeluruh.

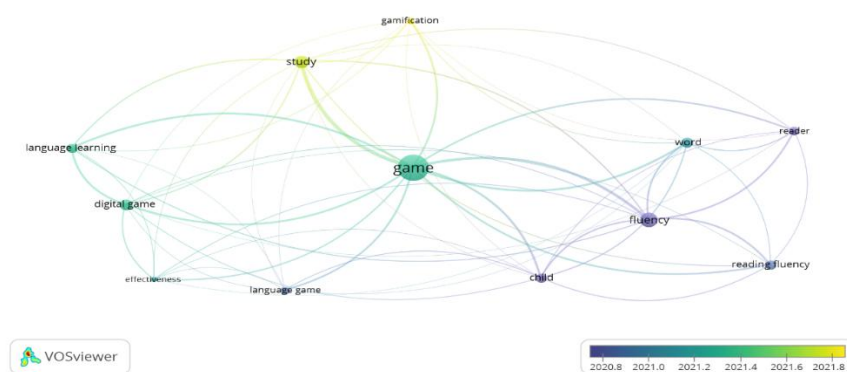
Berdasarkan identifikasi celah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pendekatan *whole language* dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan *reading fluency* siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam bidang literasi, serta menawarkan alternatif model pembelajaran membaca yang lebih kontekstual, komunikatif, dan berpusat pada makna.

Agar Bahan ajar membaca lancar dengan pendekatan *whole language* ini dapat diterapkan dengan baik maka diperlukan wadah untuk mengimplementasikan bahan ajar tersebut dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak-anak. Anak-anak dengan dunia mereka tidak akan pernah lepas dengan bermain. Bermain merupakan cara anak-anak untuk belajar tentang ‘dunia’. Mereka menemukan pengalaman-pengalaman yang berharga dalam kehidupan melalui bermain. Melalui proses bermainlah sebagian besar keterampilan dan kemampuan yang dimiliki anak terlatih (Syihabudin and Ratnasari 2020). Oleh karena itu diperlukan pembelajaran berbasis game untuk mengimplementasikan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game.



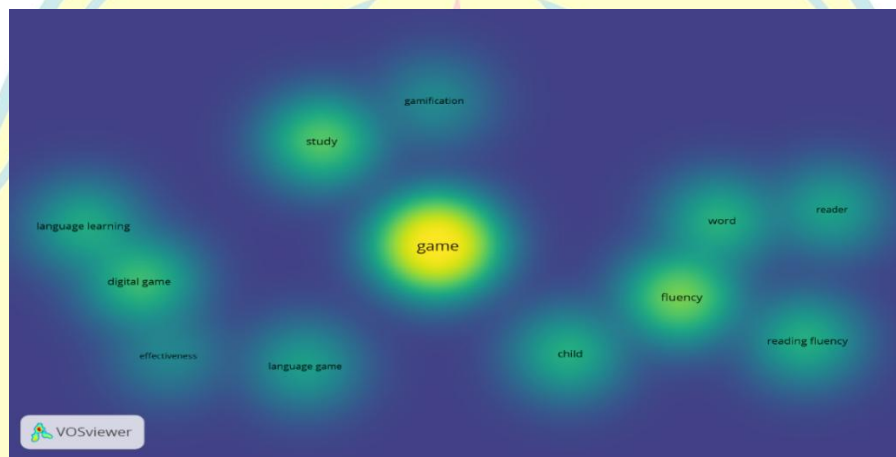
Gambar 1. 4 Vosviewer dengan tampilan Network Visualization

Pada visualisasi klaster, terlihat bahwa istilah *game*, *reading fluency*, dan *language game* berada dalam klaster yang berbeda, mengindikasikan adanya fokus kajian tersendiri di masing-masing bidang. "*Game*" berada dalam klaster hijau yang berisi istilah seperti "*study*", "*gamification*", dan "*effectiveness*", menggambarkan pendekatan umum terhadap pemanfaatan game dalam pendidikan. Di sisi lain, "*reading fluency*" berada dalam klaster merah bersama dengan "*fluency*", "*word*", dan "*reader*", yang memperlihatkan bahwa topik ini lebih terfokus pada aspek keterampilan membaca, terutama pada anak-anak, yang juga terlihat dari node "*child*". Adapun "*language game*" berada dalam klaster biru, berasosiasi erat dengan "*language learning*" dan "*digital game*", menunjukkan orientasi pada pembelajaran bahasa berbasis teknologi dan permainan.



Gambar 1. 5 Vosviewer dengan tampilan Overlay Visualization

Berdasarkan *overlay visualization*, "*game*" muncul dominan dalam literatur pada tahun 2021, ditunjukkan oleh warna hijau terang yang menandakan frekuensi kemunculan tinggi dan relevansi yang meningkat. Kata kunci *reading fluency* muncul dalam warna biru keunguan yang lebih tua, mengindikasikan bahwa penelitian terkait penggunaan game untuk meningkatkan kelancaran membaca telah dimulai lebih awal dan terus berkembang. Sementara itu, *language game* juga menunjukkan keterkaitan yang kuat dengan *game*, terutama dalam konteks *language learning*, dengan posisi strategis di antara kata kunci seperti *digital game* dan *effectiveness*, yang menunjukkan bahwa pendekatan permainan bahasa cukup menonjol dalam mendukung efektivitas pembelajaran bahasa asing atau kedua.



Gambar 1. 6 Vosviewer dengan tampilan Density Visualization

Dalam *density visualization*, "*game*" kembali tampil sebagai titik dengan intensitas paling tinggi, ditandai warna kuning cerah yang menunjukkan kepadatan literatur. Sementara itu, "*reading fluency*" dan "*language game*" berada pada wilayah dengan warna hijau, mengindikasikan tingkat kemunculan dan keterkaitan yang cukup signifikan. Hal ini memperkuat temuan bahwa game menjadi pendekatan yang banyak dibahas dalam konteks pengembangan *reading fluency* maupun sebagai *language game* dalam proses belajar bahasa. Hubungan antar ketiganya menunjukkan bahwa permainan, baik dalam bentuk digital maupun non-digital, telah digunakan secara luas untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar, khususnya di kalangan anak-anak.

Secara keseluruhan, visualisasi ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game tidak hanya menjadi tren populer dalam penelitian

pendidikan, tetapi juga menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan kelancaran membaca dan pembelajaran bahasa. Dengan demikian, *game-based learning*, khususnya melalui *language games*, memberikan kontribusi nyata dalam membentuk kemampuan literasi yang lebih baik melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu peneliti akan **mengembangkan sebuah bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan sebuah game yaitu *flip tiles* bagi siswa kelas 2 sekolah dasar.**

1.6 Road Map Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language* dengan menggunakan game *flip tiles* bagi siswa sekolah dasar kelas 2, sebagai upaya untuk mencapai capaian pembelajaran berbasis pendekatan pembelajaran bahasa dengan pengalaman belajar yang menyeluruh (*whole language*) yang menggabungkan seluruh elemen keterampilan berbahasa yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara.

Pendekatan *whole language* dipilih karena mampu membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca di Fase A. *Flip Tiles* hadir sebagai bentuk bahan ajar berbasis game yang akan menjadi wadah dalam pengembangan bahan ajar membaca lancar berbasis pendekatan *whole language*.

Road map penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran sistematis mengenai tahapan penelitian yang telah, sedang, dan akan dilakukan dalam rangka mencapai tujuan pengembangan bahan ajar yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan bahan ajar membaca lancar yang lebih inovatif dan kreatif untuk meningkatkan keterampilan membaca lancar siswa kelas 2 sekolah dasar.

Tabel 1. 1 Road map penelitian

