

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama yang menentukan kualitas hidup suatu bangsa karena memiliki peranan penting dalam menciptakan kehidupan yang menuju kesejahteraan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara. Selain itu, tujuan pendidikan juga tercantum dalam Pembukaan UUD 1945, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu fungsi penting dari pendidikan adalah sebagai sarana dalam menunjang terbentuknya sumber daya manusia yang berprestasi dan berkualitas. Untuk mencapai hal tersebut, mutu pendidikan yang baik menjadi faktor yang sangat menentukan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing di berbagai bidang (Herlina et al., 2020).

Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional yang tidak dapat diabaikan adalah penguasaan Bahasa Indonesia. Sebagai bahasa resmi negara, Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan intelektual, emosional, dan sosial siswa (Hoerudin, 2023). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik memungkinkan siswa memahami berbagai mata pelajaran secara efektif, menyampaikan gagasan secara logis dan sistematis, serta membangun kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Di samping itu, Bahasa Indonesia juga memiliki fungsi strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, memperkuat identitas nasional, dan mempererat persatuan dalam keberagaman. Oleh karena itu, peningkatan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di semua jenjang pendidikan menjadi hal yang sangat penting dalam mencetak generasi muda yang cerdas secara akademis dan berkarakter kebangsaan.

Dalam rangka mewujudkan penguasaan Bahasa Indonesia yang menyeluruh, pembelajaran bahasa di sekolah harus mencakup keempat keterampilan berbahasa, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan dan membentuk fondasi utama dalam komunikasi yang efektif. Namun, dari keempat keterampilan tersebut, keterampilan menulis sering kali dianggap sebagai keterampilan yang paling kompleks dan memerlukan perhatian lebih dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterampilan menulis tidak hanya menuntut siswa untuk menuangkan ide dalam bentuk tulisan, tetapi juga mengharuskan siswa menyusun gagasan, mengembangkan konsep, dan mengekspresikan perasaan maupun kehendak secara sistematis dan terstruktur (Supriadi et al., 2020).

Namun, realitanya kemampuan menulis siswa di Sekolah Dasar masih rendah. Contohnya, di SDN Kepek kelas II, banyak siswa mengalami kesulitan dalam kemampuan menulis permulaan contohnya bentuk huruf sulit dikenali, sulit menyesuaikan tinggi rendahnya huruf, lambat dalam menulis, tidak ada spasi dalam menulis dan tulisan tidak jelas atau tidak terbaca (Febriyanti & Palupi, 2024). Masalah serupa juga ditemukan di SDN Kayu Putih 03 kelas II, di mana dari 20 siswa, 4 siswa (20%) mengalami kesulitan signifikan dalam menulis dasar (Fajri & Wardana, 2023). Selain itu, permasalahan yang sama terjadi di SDI Rutosoro, di mana dari 22 siswa terdapat 6 siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis. Kesulitan yang dialami yaitu lambatnya dalam menyelesaikan tugas, menulis huruf terbalik, dan menghilangkan huruf atau kata (Jaa, 2024).

Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi kemampuan menulis siswa di jenjang Sekolah Dasar, yang secara umum dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Salah satu yang paling dominan adalah lemahnya kemampuan motorik halus, yaitu keterampilan yang berkaitan dengan koordinasi otot-otot kecil, seperti tangan dan jari, yang sangat dibutuhkan dalam aktivitas menulis. Ketika kemampuan motorik halus kurang berkembang, siswa akan mengalami kesulitan dalam membentuk huruf dengan jelas dan rapih. Selain itu, kemampuan memori yang lemah juga menjadi kendala, karena siswa kesulitan mengingat struktur kalimat, urutan ide, atau kosakata yang ingin digunakan. Minat belajar yang rendah juga turut menjadi penghambat dalam penguasaan keterampilan menulis. Rendahnya minat ini sering kali disebabkan oleh metode dan media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak mampu menarik perhatian

siswa. Guru yang masih menggunakan metode konvensional cenderung membuat proses pembelajaran terasa monoton dan membosankan, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak termotivasi untuk menulis (Utari & Rambe, 2023).

Sementara itu, faktor eksternal juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis siswa. Salah satunya adalah kurangnya perhatian dari orang tua di rumah. Ketika orang tua tidak memberikan dukungan atau pendampingan dalam kegiatan belajar anak, termasuk dalam latihan menulis, maka perkembangan keterampilan menulis siswa cenderung terhambat. Selain itu, suasana rumah yang tidak kondusif, seperti lingkungan yang bising, kurangnya fasilitas belajar, atau kurangnya waktu belajar di rumah, turut memengaruhi fokus dan kenyamanan anak dalam berlatih menulis. Proses pembelajaran di sekolah juga menjadi faktor penting, terutama jika lingkungan sekolah tidak mendorong siswa untuk aktif menulis dan berekspresi. Pengaruh teknologi pun mempengaruhi, penggunaan gadget yang berlebihan tanpa kontrol dapat mengurangi waktu dan perhatian siswa terhadap kegiatan literasi, termasuk menulis. Anak lebih tertarik pada konten visual dan hiburan digital daripada aktivitas membaca dan menulis yang membutuhkan konsentrasi dan ketekunan (Febriyanti & Palupi, 2024).

Perlu dipahami bahwa guru memiliki peran strategis dalam menumbuhkan minat dan kemampuan menulis permulaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Seorang guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan suasana belajar yang mendukung dan kondusif bagi pengembangan keterampilan menulis permulaan siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan menghadirkan media pembelajaran yang mampu merangsang siswa untuk aktif menuangkan ide, menyusun kalimat, dan mengembangkan gagasan siswa dalam bentuk tulisan. Penggunaan media yang interaktif dan kontekstual sangat penting dalam mendukung terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang secara positif bagi siswa. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat memberikan stimulus visual dan kognitif yang menarik, sehingga mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan menulis. Terlebih pada siswa kelas I SD yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, media yang nyata dan eksploratif seperti media realia atau media berbasis permainan (*game-*

based learning) dapat menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan minat menulis dan membangun kepercayaan diri siswa dalam mengungkapkan ide-idenya melalui tulisan. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kreativitas dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa guna mendukung pencapaian keterampilan menulis permulaan secara optimal.

Namun, dalam pelaksanaannya di lapangan, keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui wawancara dengan wali kelas I dan siswa kelas I di Sekolah Dasar Negeri Medan Satria 2 pada tanggal 5 Mei 2025, diketahui bahwa sebagian siswa belum sepenuhnya memiliki keterampilan berbahasa yang baik, terutama dalam aspek keterampilan menulis permulaan. Selain itu hasil wawancara dengan orang tua siswa kelas I menunjukkan bahwa ketika di rumah, siswa banyak menghabiskan waktu menggunakan gawai dengan rata-rata penggunaan mencapai empat jam perhari. Siswa cenderung menghabiskan waktu dengan bermain gim daring, menonton video di YouTube, atau mengakses aplikasi seperti TikTok. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat mengurangi waktu anak untuk melakukan aktivitas fisik yang penting bagi perkembangan motorik kasar dan halus. Kurangnya interaksi fisik dan sosial menghambat perkembangan keterampilan motorik yang seharusnya diperoleh melalui permainan aktif dan eksploratif (Yulianto, 2025).

Tingginya paparan gawai juga menyebabkan anak-anak kekurangan aktivitas sensoris dan gerak halus yang penting bagi perkembangan keterampilan motorik dan kognitif, termasuk dalam memahami bentuk huruf, struktur kata, serta simbol-simbol tulisan. Minimnya stimulasi sensoris dan terbatasnya pengalaman langsung dalam aktivitas menulis dapat menyebabkan siswa kurang percaya diri dalam menulis, kesulitan menuangkan ide, serta cenderung pasif saat diminta membuat tulisan sendiri. Oleh karena itu, rendahnya keterampilan menulis permulaan siswa tidak hanya disebabkan oleh kurangnya latihan menulis, tetapi juga oleh terbatasnya pengalaman sensoris dan lingkungan literasi yang kurang mendukung. Selain itu, hasil observasi peneliti selama program Kampus Mengajar menunjukkan bahwa guru menggunakan metode dan media pembelajaran yang masih bersifat umum dan kurang inovatif, seperti ceramah, PowerPoint, Youtube,

juga menjadi faktor yang memperburuk kondisi tersebut. Metode seperti ini bersifat satu arah dan tidak mengakomodasi kebutuhan perkembangan siswa kelas I SD yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan pengalaman menulis yang kontekstual dan menyenangkan. Hal ini terlihat dari hasil tulisan siswa yang meskipun sudah mampu menulis huruf, namun tulisannya belum dapat dibaca dengan jelas, ukuran huruf tidak konsisten (terlalu besar atau terlalu kecil), serta belum mampu membentuk kata-kata yang bermakna. Ini menunjukkan bahwa kemampuan menulis permulaan siswa belum berkembang secara optimal.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, diperlukan sebuah solusi nyata berupa media pembelajaran yang dapat mengurangi kejenuhan siswa serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan menulis. Media tersebut harus mampu merangsang seluruh pancaindra dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas I SD. Dalam hal ini, peneliti merancang media pembelajaran inovatif bernama Rimba Aksara. Rimba Aksara adalah media realia berbentuk diorama tematik dengan konsep hutan yang dikemas dalam koper berbentuk jaring-jaring balok. Media ini memiliki enam sisi, di mana lima sisinya digunakan sebagai area eksplorasi untuk masing-masing pancaindra, yakni penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan perasa. Setiap zona disertai misi yang dapat dimainkan secara langsung oleh siswa. Melalui aktivitas multisensoris tersebut, siswa diajak untuk belajar secara konkret dan bermakna, sehingga dapat merangsang ide dan memperkaya perbendaharaan kata yang mendukung kemampuan menulis permulaan.

Tidak hanya itu, Rimba Aksara juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih motorik halus siswa melalui kegiatan seperti meraba dan menggambar garis yang terdapat di dalam zona eksplorasi. Kegiatan ini penting karena kemampuan motorik halus sangat berperan dalam keterampilan menulis permulaan, terutama dalam mengendalikan gerakan tangan saat membentuk huruf dan menulis kata. Dengan demikian, melalui interaksi langsung dan menyenangkan, siswa secara bertahap mengembangkan koordinasi tangan-mata serta keterampilan menulis permulaannya. Desain Rimba Aksara juga mengacu pada teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak

usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan pengalaman nyata untuk memahami suatu konsep. Oleh karena itu, interaksi aktif dengan media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memperkuat dasar keterampilan menulis permulaan siswa dari mengenal bentuk huruf, membentuk kata, hingga menyusun kalimat sederhana secara mandiri. Dengan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa, media ini menjadi sarana efektif dalam mendukung proses belajar menulis secara menyeluruh.

Keefektifan media realia juga telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu, yakni: (1) Handayani & Subakti, (2021) menjelaskan bahwa penerapan media realia dapat menarik minat belajar siswa, membuat siswa menyukai serta memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa juga meningkat; (2) Alifatin, (2024) menjelaskan bahwa media realia berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas V di SD N 1 Patoman Pagelaran Pringsewu; (3) Febriani et al., (2023) menjelaskan bahwa media realia memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan literasi sains anak usia dini. Namun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada penerapan media realia dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, atau kemampuan literasi secara umum, dan belum secara khusus mengkaji penerapan media realia yang terintegrasi dengan pendekatan sensoris dan linguistik secara simultan untuk mendukung keterampilan menulis permulaan pada siswa kelas I SD. Selain itu, masih minim penelitian yang mengembangkan media berbasis multisensoris dalam bentuk diorama tematik yang kontekstual dengan kehidupan nyata anak sebagai upaya konkret untuk menjembatani kesenjangan antara lemahnya stimulasi sensorik akibat penggunaan gawai berlebih dan rendahnya kemampuan menulis permulaan siswa. Hal inilah yang menjadi celah penelitian (*research gap*) yang ingin diisi oleh peneliti melalui pengembangan media Rimba Aksara.

Penelitian ini memiliki unsur keterbaruan, yaitu pengembangan media pembelajaran **Rimba Aksara** yang tidak hanya berbasis media konkret (realia), tetapi juga terintegrasi dengan pendekatan sensoris dan linguistik secara simultan untuk meningkatkan keterampilan menulis permulaan siswa kelas I SD. Berbeda

dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya hanya berfokus pada efektivitas media realia terhadap pemahaman konsep atau minat belajar, penelitian ini menekankan pada keterlibatan multisensoris yang dirancang secara sistematis dalam bentuk diorama eksploratif berbasis zona pancaindra. Dengan demikian, media Rimba Aksara yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki nilai kebaruan baik dari segi bentuk, isi, maupun strategi implementasinya dalam konteks pembelajaran berbasis aktivitas.

Dengan merujuk pada analisis masalah yang telah diidentifikasi serta diperkuat oleh temuan dari penelitian-penelitian terdahulu, peneliti pun memutuskan untuk melakukan sebuah studi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Rimba Aksara Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Keterampilan menulis permulaan siswa kelas I masih belum optimal.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Medan Satria 2, khususnya pada materi pancaindra, masih menggunakan media pembelajaran berupa video Youtube dan Power Point.
3. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pancaindra belum sepenuhnya merangsang pancaindra siswa dan mendukung perkembangan motorik halus siswa dalam konteks keterampilan menulis permulaan.

C. Pembatasan Masalah

Masalah-masalah yang telah diidentifikasi di atas perlu dibatasi untuk akhirnya diteliti agar lebih spesifik dan efektif. Masalah dibatasi pada:

1. Materi yang dibahas difokuskan pada materi pancaindra dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas I di SDN Medan Satria 2.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan ditujukan khusus untuk siswa kelas I sekolah dasar.

3. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah Rimba Aksara, yaitu media realia berbentuk koper dengan desain jaring-jaring balok. Setiap sisi merepresentasikan satu zona pancaindra (penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba, dan perasa), lengkap dengan aktivitas interaktif yang dapat dimainkan dan dialami langsung oleh siswa.

D. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Rimba Aksara dalam muatan Bahasa Indonesia di kelas I sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Rimba Aksara untuk siswa kelas I Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk dua sudut pandang, yaitu :

1. Secara Teoretis

Kegunaan teoretis penelitian ini adalah memperkaya literatur ilmiah di bidang pendidikan, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, serta menjadi rujukan bagi pengembangan media pembelajaran sejenis di masa depan.

2. Secara Praktis

a. Kepala Sekolah

Dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

b. Guru

Penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga memberikan guru sebuah alat bantu pembelajaran yang terstruktur dan terorganisir, yaitu media relia “Rimba Aksara”.

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

Hasil penelitian yang diperoleh dapat dijadikan bahan pembanding bagi penelitian berikutnya.

