

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan membaca sangat penting, sehingga banyak orang tua mengajarkan anak-anaknya membaca sejak usia dini. Hal ini sesuai dengan Hasanudin dan Puspita dalam Giri Indra Kharisma yang menyatakan bahwa membaca adalah kunci keberhasilan dalam belajar karena melalui membaca, anak dapat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.¹ Dengan demikian, keberhasilan belajar anak selanjutnya bergantung pada kemampuan membacanya. Membaca membantu siswa mendapatkan pengetahuan baru, yang sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan berpikir, sosial, dan emosional mereka. Namun, masih ada siswa yang belum mengenal huruf, kesulitan menyusun kata menjadi kalimat, atau membaca dengan suara pelan karena merasa malu.²

Menurut Slamet sebagaimana yang dikutip oleh Saputri, seseorang memiliki kemampuan membaca permulaan ditandai dengan empat aspek,

¹ Giri Indra Kharisma And Faizal Arvianto, "Pengembangan Aplikasi Android Berbentuk Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Bagi Siswa Kelas 1 SD/MI," *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 9, No. 2 (2019): 203–13.

² Nifa Nailul Rahmah And Nurrohmatul Amaliya, "Efektivitas Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, No. 3 (2022): 738–45, <https://doi.org/10.31949/Jcp.V8i3.2581>.

yaitu lafal dan intonasi yang tepat, kelancaran, serta kejelasan suara.³ Dengan demikian, Ketepatan lafal memastikan kata-kata diucapkan dengan benar, sementara intonasi yang tepat membantu menyampaikan makna dan emosi dalam teks. Kelancaran membaca menunjukkan kemampuan untuk membaca dengan ritme yang alami, dan kejelasan suara penting agar pembaca terdengar dan mudah dipahami. Namun, hasil observasi peneliti menemukan bahwa beberapa siswa kelas II di MI Islamiyah Ciwaru belum mencapai kemampuan membaca permulaan yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain rendahnya minat baca, kurangnya pengenalan huruf, kesulitan membedakan huruf yang mirip, kesulitan melafalkan kata atau simbol bunyi, serta ketidakmampuan menyambung kata. Selain itu, siswa sering tidak memperhatikan atau berisik selama pembelajaran, dan media belajar membaca yang tersedia masih terbatas.

Proses pembelajaran sangat bergantung pada media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berperan membantu siswa dalam memahami materi dan memudahkan guru dalam penyampaian materi.⁴ Menurut Susilawati et al., media adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian bahan ajar serta sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara guru dan

³ Afifah Arih Saputri, "Kemampuan Membaca Permulaan Ditinjau Dari Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas I SDN I Pakunden Ponorogo" (Iain Ponorogo, 2024).

⁴ Lara Kumala Sari, Rury Rizhardi, And Mega Prasrihamni, "Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 4, No. 4 (2022): 1576–81, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5509>.

siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵ Dengan demikian, media pembelajaran adalah sarana penting dalam kegiatan belajar mengajar yang membantu penyampaian materi agar mudah dipahami siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Namun, pada proses pembelajaran membaca permulaan belum ditemukan media yang mampu menyampaikan informasi secara keseluruhan dan bertahan lama.⁶

Saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak pada bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran yang berpengaruh langsung terhadap aktivitas belajar dan bermain siswa, seperti melalui penggunaan media pembelajaran.⁷ Pada tingkat sekolah dasar, peserta didik cenderung menyukai permainan yang mudah dimainkan, berwarna cerah, dan memiliki gambar animasi yang menarik.⁸ Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *digital* dapat dimanfaatkan karena sejalan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik dunia anak yang akrab dengan kegiatan bermain. Namun, proses pembelajaran di sekolah dasar masih banyak menggunakan media konvensional, seperti papan tulis, dengan

⁵ Siti Azizah Susilawati Et Al., *Pengantar Pengembangan Bahan Dan Media Ajar* (Muhammadiyah University Press, 2021).

⁶ Ferty Tri Widyowati, Intan Rahmawati, And Wawan Priyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar," *International Journal Of Community Service Learning* 4, No. 4 (2020): 332–37, <https://doi.org/10.23887/Ijcsl.V4i4.29714>.

⁷ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Prenada Media, 2018).

⁸ Anyan Anyan Et Al., "Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional," *Jurnal Informasidanteknologi*, 2023.

pendekatan yang berpusat pada guru.⁹ Oleh karena itu, pemilihan media sangat penting bagi pendidik untuk menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah *wordwall*. Menurut Putri dalam Salsabela, media *wordwall* merupakan media yang berbentuk *platform* yang memiliki banyak variasi permainan diantaranya, kuis, kartu acak, *crossword* dan lain sebagainya. Media *Wordwall* bisa berupa tulisan konsep inti pembelajaran dengan tambahan gambar, diagram, atau obyek nyata dengan ukuran yang bisa dibaca siswa dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi siswa di dalam kelas.¹⁰ Dengan demikian, *wordwall* mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan dan kreativitas. Namun, pembuatan media berbasis teknologi perlu mempertimbangkan beberapa hal, seperti aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam platform tersebut, memakan waktu pembuatan media, menggunakan data, dan lain-lain.

⁹ Iis Sa'diyyah, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN 1 Selabintana Melalui Media Kartu Huruf Kecamatan Sukabumi," *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, No. 10 (2022): 2617–28, <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/Jabdi.V1i10.1600>.

¹⁰ Sinta Salsabela, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 SDN Panggung Lor Semarang," In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 2, 2024, 191–200.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebagai upaya untuk mengidentifikasi bagaimana cara untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, melalui pengukuran variabel-variabel yang diduga memberikan pengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian yang dilakukan oleh Laras Eka dan Erna., menyimpulkan bahwa hasil analisis data peneliti mengetahui terdapat peningkatan kemampuan membaca siswa dengan bantuan media *wordwall* yang ditunjukkan dengan peningkatan sebesar 20,00%.¹¹ Sejalan dengan Vadya Fayza mengatakan bahwa hasil penelitian mengetahui terdapat pengaruh penggunaan *wordwall* sebagai alat evaluasi terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas III yang ditunjukkan dengan peningkatan sebesar 15,70%.¹² Akan tetapi baik Vadya dan Laras meneliti pengaruh media *game* belajar *digital* berbasis *wordwall* dalam kemampuan membaca yang berbeda-beda. Laras meneliti pengaruh media *wordwall* dalam kemampuan membaca pemahaman. Vadya meneliti pengaruh media *wordwall* dalam kemampuan membaca intensif. Demikian juga dengan subjek yang terlibat di dalam penelitian. Laras melakukan penelitian pada siswa di kelas VI SD dan Vadya melakukan penelitian pada siswa kelas III. Dengan demikian, tidak ditemukan penelitian lain yang menguji pengaruh media pembelajaran *game* belajar *digital* dalam

¹¹ Laras Eka Prahesty and Erna Zumrotun, "Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 3 (2023): 2859–68, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11115>.

¹² Vadya Fayza, "Pengaruh Penggunaan Wordwall Sebagai Alat Evaluasi Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III MI Al-Mursyidiyyah Pamulang" (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, n.d.).

kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas II. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengujian atau eksperimen untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *game* belajar *digital* terhadap kemampuan membaca permulaan di kelas II.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. 65% siswa belum menunjukkan kemampuan membaca permulaan sesuai dengan harapan.
2. Siswa belum mengenal huruf dengan tepat, sering keliru dalam membedakan huruf-huruf yang bentuknya hampir sama, dan kesulitan dalam melafalkan kata atau simbol bunyi.
3. Proses pembelajaran membaca tidak menggunakan media pembelajaran selain papan tulis dan buku LKS dan masih menggunakan model konvensional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan masalah dititikberatkan sebagai berikut.

1. Penelitian dilakukan di kelas II MI Islamiyah Ciwaru pada mata pembelajaran bahasa Indonesia pokok bahasan membaca permulaan.
2. Teori kemampuan membaca permulaan mengacu kepada pendapat Slamet.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dalam Identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kemampuan membaca sebelum penggunaan media pembelajaran *game* belajar *digital* siswa Kelas II MI Islamiyah Ciwaru?
2. Bagaimana kemampuan membaca sesudah penggunaan media pembelajaran *game* belajar *digital* siswa Kelas II MI Islamiyah Ciwaru?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *game* belajar *digital* terhadap kemampuan membaca siswa Kelas II MI Islamiyah Ciwaru?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini Sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan membaca sebelum penggunaan media pembelajaran *game* belajar *digital* siswa Kelas II MI Islamiyah Ciwaru.
2. Untuk mendeskripsikan kemampuan membaca sesudah penggunaan media pembelajaran *game* belajar *digital* berbasis masalah siswa Kelas II MI Islamiyah Ciwaru.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *game* belajar *digital* terhadap kemampuan membaca siswa Kelas II MI Islamiyah Ciwaru.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat teoritik dan praktis. Penjelasan lebih lanjut mengenai manfaat teoritik dan praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai salah satu landasan teori bagi penelitian selanjutnya atau penelitian lain yang terkait dengan hubungan antara media pembelajaran *game* belajar *digital* dengan kemampuan membaca permulaan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian dapat digunakan oleh para pengambil kebijakan dalam hal ini pimpinan/kepala sekolah/madrasah sebagai dasar untuk membuat kebijakan terkait dengan pemecahan permasalahan kemampuan membaca permulaan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdapat 5 (lima) bab, sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan teori terdiri dari kajian teoritis, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, pengajuan hipotesis.

BAB III Metodologi penelitian terdiri dari metode penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, teknik sampling, jenis dan sumber data, variabel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan pembahasan terdiri dari hasil penelitian, deskripsi data, uji prasyarat, prosedur penelitian, hipotesis statistik, dan pembahasan.

BAB V Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.