

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukkan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan. Pendidikan diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tata laku seorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Setiap individu memiliki kewajiban atas akses terhadap pendidikan dan kewenangan tersebut merupakan hak dasar manusia yang dilindungi secara internasional. (Saidah,2016).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD antara lain bertujuan agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra dan mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Adapun tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia antara lain agar peserta didik memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya. Pengajaran Bahasa Indonesia juga dimaksudkan untuk melatih keterampilan mendengar,berbicara, membaca dan menulis yang masing-masing erat hubungannya. Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia baik bahasa lisan maupun tulisan(Susanto, 2016:245).

Membaca merupakan proses kognitif yang berusaha menemukan berbagai informasi yang terkandung dalam sebuah kegiatan kalimat. Melalui membaca, siswa memperoleh informasi, memperkaya kosa kata, dan mengembangkan berbagai wawasan dan pengetahuan (Iswantining & Veny, 2022). Menurut Nutbrown & Cloudh (2015) keterampilan membaca merupakan membantu anak mengasosiasikan bunyi dengan kalimat dan mendorong mereka untuk memulai membaca serta menulis. Keterampilan membaca sangat penting dalam kehidupan, karena setiap aspek kehidupan tidak luput dari kegiatan membaca. Oleh karena itu, keterampilan membaca harus segera dikuasai oleh para siswa di SD karena keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan berbagai buku pelajaran, buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar lainnya, akibat kesulitan membaca tersebut kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan teman-temannya yang tidak mengalami kesulitan dalam membaca.

Keterampilan membaca bisa diperoleh dimana saja, keterampilan membaca pada umumnya diperoleh dengan cara mempelajarinya di sekolah. Keterampilan membaca merupakan kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam melihat dan memahami makna yang terkandung dalam sebuah tulisan dengan tepat dan fasih dengan tujuan untuk menyampaikan pesan dari penulis melalui tulisannya agar dapat ditangkap dan dipahami maknanya oleh pembaca dengan baik dan tepat (Febrianingsih & Dian, 2021).

Lembaga pendidikan formal seperti sekolah terus berupaya untuk memperbaiki sistem dan strukturnya. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman demi melancarkan pencapaian tujuan

penyelenggaraan sebuah pendidikan. Upaya –upaya tersebut dapat tercermin dari berubahnya kebijakan – kebijakan yang diterapkan oleh pemerintah, seperti pergantian kurikulum merdeka. Kurikulum merupakan rancangan pembelajaran, bahan ajar, pengalaman belajar yang sudah diprogramkan terlebih dahulu. Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi siswa. Kemandirian dapat diartikan bahwa setiap siswa diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Dalam kurikulum ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung disekolah maupun diluar sekolah dan juga menuntut kekreatifan terhadap guru maupun siswa (Boang dkk,2022).

Dalam pemilihan media perlu memperhatikan tahapan perkembangan anak. Menurut Piaget tahap perkembangan kognitif anak melalui 4 tahap. Setiap tahapan ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru. Keempat tahapan itu adalah usia 0 – 2 tahun (*sensori- motorik*), 2-7 tahun (*pra-operasional*), 7- 11(*operasional konkrit*), dan 11 tahun- dewasa (*opersional formal*). Berdasarkan tahapan tersebut usia siswa sekolah dasar pada tahap ketiga yaitu tahap operasional konkrit, pada tahapan ini siswa masih berpikir logis. Dari usia –usia perkembangan kognitif, siswa SD masih terikat dengan objek yang nyata dan menarik dilihat oleh panca indra. Dalam pembelajaran siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat menarik pembelajaran menjadi bermakna. Oleh karena itu dalam kegiatan perlu dengan adanya media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi (Nenden dkk, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada SDN Tlekung 02 pada kelas I pembelajaran bahasa Indonesia yaitu membaca, menulis, dan menyimak. Akan tetapi ada siswa yang masih belum bisa dalam keterampilan membaca, terutama dalam menggandengkan huruf. Hal tersebut dipengaruhi rasa kurang minatnya siswa dalam belajar ialah media yang digunakan pada saat pembelajaran sangat sederhana dan tidak ada ketertarikan belajar membaca. Sekolah juga memberikan fasilitas pada siswa yang kurang lancar dalam membaca yaitu setiap hari Rabu pagi diberi bimbingan latihan membaca untuk melatih siswa tersebut. Selain di sekolah siswa juga sudah difasilitasi orang tua wali juga memberi dorongan kepada siswa dengan membelaari membaca, akan tetapi siswa masih saja belum tertarik dalam belajar keterampilan membaca.

Untuk mengatasi hal tersebut, dalam suatu kegiatan di sekolah siswa berperan sangat penting dalam mencapai suatu keberhasilan pembelajaran. Agar siswa yang mengalami kesulitan dapat diatasi dibutuhkan media untuk cocok untuk meningkatkan keterampilan membaca yaitu *monopoli* kata.

Media pembelajaran banyak sekali macam- macamnya diantaranya, *Monopoli kata*. *Monopoli* adalah papan yang didalamnya memuat gambar dan dapat dimainkan menggunakan dadu dan ada peraturan tertentu yang bertujuan untuk dapat mengauai semua petak (Adi Prayogo, Budi, Sukarjo, 2017).

Berdasarkan uraian, maka peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran Monopoli yang bisa membantu guru untuk mengembangkan suatu media terutama pada aspek keterampilan membaca yang menarik, inovatif dan kreatif untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul

“ PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI KATA(MOKA) PADA MATERI MEMBACA SISWA KELAS 1 SD “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan penelitian pengembangan ini adalah “ bagaimana pengembangan media *Monopoli* Kata (MOKA) pada materi materi membaca siswa kelas 1 SD? “

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan di atas maka tujuan dari penelitian pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk mengembangkan media monopoli kata pada materi membaca kelas 1 sekolah dasar.

D. Spesifik Produk yang diinginkan

Untuk karakteristik yang akan dikembangkan agar menghasilkan media yang menarik dan bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran maka seperti ini rancangan media *monopoli*:

1. Dilihat dari konten (isi)
 - a. Capaian Pembelajaran (CP)

Fase A

Elemen : Membaca dan Memirsa

Peserta didik mampu bersikap menjadi pembaca dan pemirsa yang menunjukkan minat dan 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.

b. Tujuan Pembelajaran (TP)

Peserta didik mampu membaca kata-kata yang dikenalnya sehari-hari dengan fasih.

c. Indikator

1. Peserta didik mampu menyebutkan (C1) huruf abjad yang ditunjukkan dengan benar
2. Peserta didik mampu melatih (P2) membaca kata dengan benar

2. Dilihat dari konstruk (tampilan)

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media Monopoli sebagai media siswa kelas 1. Media ini dirancang sesuai dengan konsep membaca yang sederhana, sehingga dapat meningkatkan siswa dalam belajar membaca. Dalam media ini terdapat sajian gambar yang bervariasi, terdapat kartu yang berisikan suku kata dan ukuran papan Monopoli ini A4 dicetak menggunakan kertas art.

Rincian spesifik produk media Monopoli dijabarkan sebagai berikut:

1. Monopoli
Permainan ini di desain dengan menggunakan corel draw agar terlihat menarik, yang menggunakan kertas art.

2. Isi permainan

Dalam permainan Monopoli tersebut mencakup gambar dan kartu yang disajikan suku kata sederhana sesuai gambar yang ada pada kolom – kolom permainan monopoli tersebut.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Dalam pengembangan media Monopoli dapat membantu guru dan siswa dalam proses meningkatkan kelancaran membaca begitu pula juga dapat membantu siswa yang kurang lancar membaca menjadi lancar dalam membaca pada kelas 1 SD.

Penting nya penelitian pengembangan :

1. Manfaat teoritis

a. Penelitian mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan temabahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media Monopoli kelas 1 SD.

b. Sebagai referensi pada penelitian – penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media. Khususnya media Monopoli dan menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Dengan adanya media Monopoli siswa dapat belajar dan bersemangat dalam latihan membaca dan diharapkan siswa yang

kurang lancar membaca mampu meningkatkan keterampilan membaca pada kelas 1 SD.

b. Bagi sekolah

Penelitian pengembangan ini tidak hanya berfokus pada siswa maupun guru. Akan tetapi penelitian ini juga bermanfaat pada sekolah untuk memberikan kontribusi dalam perbaikan keterampilan membaca khususnya kelas 1 sekolah dasar pada siswa yang masih kurang lancar dalam keterampilan membaca.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang penggunaan media Monopoli untuk meningkatkan keterampilan membaca dan memperluas pengalaman peneliti terkait pengembangan dan penggunaan media dalam proses keterampilan membaca pada siswa kelas 1 yang kurang lancar dalam aspek membaca.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam melakukan penelitian ini adalah:

1. Asumsi penelitian dan pengembangan
 - a. Sekolah yang sudah menggunakan kurikulum merdeka
 - b. Siswa kelas 1 yang memiliki kemampuan membaca permulaan
 - c. Siswa memahami permainan Monopoli
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Media ini terbatas hanya untuk aspek keterampilan membaca

- b. Penyajian materi hanya untuk yang memiliki unsur visual
- c. Kemampuan Siswa yang didapatkan dari media Monopoli ini adalah kemampuan keterampilan membaca kelas 1 SD

G. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media

Pengembangan media merupakan cara yang diperoleh peneliti untuk mengembangkan produk suatu bahan ajar untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan dan menguji kelayakan dan keefektifan suatu produk dengan kriteria yang dihasilkan.

2. Media

Media merupakan suatu alat bantu atau cara yang digunakan guru dalam membantu meningkatkan suatu aspek keterampilan sehingga dapat menunjang keberhasilan siswa dalam meningkatkan suatu aspek keterampilan.

3. Media Monopoli

Media monopoli merupakan media papan berukuran besar yang didalamnya berisikan gambar dan kartu.

4. Keterampilan membaca

Keterampilan membaca merupakan suatu proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis.