

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia karena berfungsi sebagai sarana komunikasi, alat interaksi sosial, serta media untuk beradaptasi dengan lingkungan. Dengan bahasa, individu dapat melakukan kerja sama, berinteraksi, serta mengenali identitas diri melalui percakapan, perilaku, dan norma kesopanan yang diterapkan. Materi pembelajaran tata bahasa sebaiknya juga menggabungkan keterampilan berbahasa secara menyeluruh, meliputi kemampuan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Pengajaran membaca idealnya dimulai sejak tingkat pendidikan dasar, mengingat kemampuan membaca merupakan pondasi penting dalam penguasaan bahasa dan memiliki peran sentral dibandingkan aspek bahasa lainnya (Gunawan, 2023).

Membaca merupakan keterampilan awal yang diajarkan guru kepada siswa pada fase A, kegiatan ini mencakup beberapa aspek kebahasaan, yakni menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Pada pembelajaran kelas II SD Negeri Polowijen 1 Malang, kegiatan membaca mengacu pada Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 mengenai standar kompetensi satuan pendidikan, serta Lampiran Nomor 008/H/Kr/2022 tentang capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka. Dalam tahap ini, siswa ditargetkan mampu mengenal huruf, membaca suku kata, menyusun kata, hingga membaca kalimat sederhana dengan intonasi serta pelafalan yang tepat (Herliana, 2019).

Namun, praktik pembelajaran membaca di lapangan masih menemui hambatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri Polowijen 1 Malang menunjukkan bahwa dari 17 siswa (7 perempuan dan 9 laki-laki), terdapat 11 anak yang keterampilan membaca permulaannya belum berkembang optimal. Hal ini tampak dari nilai rata-rata membaca permulaan yang hanya mencapai 63,21, serta hanya enam siswa yang mampu membaca kata atau kalimat dengan benar. Selain rendahnya keterampilan, guru juga menyoroti lemahnya minat siswa terhadap kegiatan membaca.

Berdasarkan data, 64,71% siswa masih berada pada kategori keterampilan membaca permulaan yang rendah, sedangkan 35,29% sudah menunjukkan perkembangan yang cukup baik. Minat membaca pun relatif rendah, di mana lebih dari separuh siswa belum menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan membaca. Di sisi lain, pada aspek pembelajaran lain seperti menyimak, berbicara, dan menulis, guru tidak menghadapi masalah yang berarti.

Hasil wawancara dengan guru pada 1 November 2023 mengungkapkan beberapa penyebab rendahnya kemampuan membaca permulaan. Pertama, minimnya pembiasaan membaca di rumah maupun di sekolah menyebabkan siswa merasa terbebani saat diberi tugas membaca. Kedua, pembelajaran membaca belum didukung dengan media yang bervariasi dan menarik. Guru memang telah mencoba berbagai metode seperti diskusi, tanya jawab, maupun kunjungan lapangan, serta menyediakan bahan ajar dan LKS, tetapi penggunaan media pendukung masih terbatas.

Kondisi tersebut mengakibatkan keterampilan membaca siswa belum mencapai target yang diharapkan. Banyak kesalahan ditemukan pada aspek pengenalan huruf, suku kata, hingga pembentukan kata. Siswa sering tertukar dalam membaca huruf yang bentuknya mirip (misalnya b/d atau p/q), bahkan salah menyusun kata, seperti kata “pesawat” terbaca “sepawat”. Ada pula kesalahan berupa penghilangan huruf, misalnya “terbang” menjadi “terang”. Selain itu, tulisan tangan yang kurang rapi semakin menyulitkan siswa dalam mengenali dan membedakan huruf. Akibatnya, tujuan pembelajaran membaca permulaan belum sepenuhnya tercapai.

Merujuk pada Permendikbudristek Nomor 5 Tahun 2022 serta Lampiran Nomor 008/H/Kr/2022 dalam Kurikulum Merdeka fase A, siswa diharapkan mampu membaca berbagai jenis teks seperti deskripsi sederhana, recount pengalaman pribadi, narasi fiksi, prosedur, maupun eksposisi. Agar capaian tersebut berhasil, pembelajaran membaca harus dirancang semenarik mungkin sehingga tidak membosankan. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik sehingga motivasi dan hasil belajar dapat meningkat.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang melengkapi metode pengajaran. Pemilihan media yang tepat akan mendukung metode yang digunakan sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif (Widyawati & Sukadari, 2023). Berdasarkan hasil observasi, guru di SD Negeri Polowijen 1 telah menerapkan berbagai metode pembelajaran, namun belum tersedia media yang secara khusus membantu siswa dalam mengenali huruf dan membaca dengan benar. Akibatnya, sebagian siswa masih sering tertukar dalam

membaca huruf yang bentuknya mirip—misalnya huruf “b” dibaca “d” atau kata “padi” terbaca “dapi”. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pendukung pembelajaran membaca permulaan belum optimal dalam membantu penguasaan huruf dan suku kata. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi penting agar dapat mendukung proses pengenalan huruf serta bersinergi dengan metode pengajaran yang diterapkan guru.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan keterampilan membaca dan berbicara di tingkat sekolah dasar telah mengidentifikasi berbagai metode dan strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Salah satu penelitian yang relevan dilakukan oleh Wening Nadzifah, yang meneliti peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui penerapan metode SQ3R pada peserta didik kelas IV SD Negeri Katongan I. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode SQ3R tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan membaca siswa, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode SQ3R efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Melalui strategi ini, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada peningkatan hasil belajar secara signifikan dibandingkan sebelum penerapan metode tersebut (Nadzifah, 2016).

Pemanfaatan media pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami konsep abstrak menjadi lebih nyata dengan memanfaatkan objek-objek yang tersedia di sekitar siswa (Afriani et al., 2022). Cara ini memberikan

kemudahan bagi peserta didik dalam mengasah kemampuan membaca permulaan. Di sisi lain, keterbatasan guru dalam merancang media khusus membaca permulaan menjadi salah satu faktor penting perlunya pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia, yang diarahkan guna meningkatkan kelancaran membaca awal peserta didik kelas II di SD Negeri Polowijen 1 Malang.

Media pembelajaran merupakan salah satu produk teknologi pendidikan yang berfungsi sebagai sumber belajar bagi peserta didik dan sebagai sarana pengantar informasi dari sumber (guru) kepada penerima (peserta didik) melalui metode tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fauzi, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran bisa membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Media memiliki fungsi dan peran penting dalam dunia pendidikan karena berperan sebagai perantara komunikasi selama kegiatan pembelajaran di kelas (Amelia, 2019).

Pembelajaran menggunakan media *Scrabble* adalah bentuk inovasi media pembelajaran berupa permainan susun kata dan huruf yang digunakan untuk membaca permulaan, hal ini merupakan alasan memilih media ini dibandingkan dengan media yang lainnya (Suswandari, 2020). Permainan ini bisa dimainkan dengan mengisi atau menyusun kartu yang bertuliskan potongan suku kata dan huruf pada atas papan permainan agar bisa membentuk suku kata yang mempunyai makna (Destian et al., 2022). *Scrabble* diharapkan bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran membaca permulaan pada kelas II SD Negeri Polowijen 1 Malang. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat mengasah keterampilan membaca permulaan melalui kartu yang didesain

dengan warna yang bermacam-macam. Media pembelajaran ini dibuat guna bisa diterapkan oleh peserta didik kelas II secara individu maupun berkelompok.

Media permainan *Scrabble* memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca dan berbicara peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar. Pertama, *Scrabble* mendorong peserta didik guna berpartisipasi aktif dipembelajaran melalui permainan yang menyenangkan, sehingga menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik terhadap bahasa. Selain itu, permainan ini membantu siswa dalam memperluas kosakata mereka dengan cara yang interaktif; mereka belajar menyusun kata dari huruf-huruf yang tersedia, yang memperkuat pemahaman mereka tentang struktur kata dan ejaan. Dengan demikian, *scrabble* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga membuat lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa (Dewantari et al., 2024).

Hasil dari penelitian terdahulu yang telah dilakukan Dayarni (2020), tentang “*Permainan Scrabble untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas I SDN 002 Belakang Padang Kota Batam*” bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh permainan Scrabble terhadap kemampuan membaca awal peserta didik. Penelitian tersebut menitikberatkan pada peningkatan aspek pengenalan huruf, penyusunan kata, kelancaran membaca, dan pemahaman makna sederhana sebagai fokus variabel yang diukur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Scrabble dapat meningkatkan kemampuan membaca awal siswa, terutama dalam hal mengenal huruf, menyusun kata, serta meningkatkan konsentrasi dan keterlibatan peserta didik

selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini juga menekankan pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif seperti permainan untuk mendukung perkembangan kemampuan membaca siswa di tingkat dasar. Diperoleh pula bukti bahwa siswa yang terlibat aktif dalam permainan ini menunjukkan perkembangan membaca yang lebih baik dibandingkan dengan penerapan metode konvensional yang hanya mengandalkan buku teks.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada permasalahan tersebut dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Scrabble pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Negeri Polowijen 1 Malang.” Penelitian ini mengharapkan bahwa penggunaan media Scrabble bisa membuat sebuah inovasi pendidikan yang menarik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yang pada gilirannya mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik. Melalui penerapan media Scrabble tersebut, diharapkan proses pembelajaran keterampilan membaca permulaan menjadi lebih optimal dan efektif, terutama bagi peserta didik kelas II di SD Negeri Polowijen 1 Malang.

## **B. Rumusan Masalah**

Setelah menguraikan latar belakang serta melakukan analisis kebutuhan, maka penelitian ini menyajikan rumusan masalah yang mana sebagai berikut: “Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran *Scrabble* Berbasis *Storytelling* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD?”.

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Mengacu pada permasalahan yang telah ditemukan, penelitian ini bertujuan untuk “Mengembangkan Media Pembelajaran *Scrabble* Berbasis *Storytelling* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD”.

### D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Hasil penelitian dan pengembangan yang diharapkan berupa media pembelajaran Bahasa Indonesia berbentuk *Scrabble* dengan fokus pada capaian pembelajaran “membaca permulaan”. Spesifikasi produk *Scrabble* tersebut dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Konstruksi Produk

Media *scrabble* di desain dalam bentuk dikembangkan diharapkan sebagai berikut:

- a. Produk akhir berupa papan *Scrabble* dengan dimensi 32 x 48 cm.
- b. Media ini berbentuk permainan edukatif yang terdiri atas papan permainan serta kumpulan kartu huruf dan kartu suku kata.
- c. Papan *Scrabble* dibuat dari bahan karton berbentuk persegi panjang, sementara kartu huruf dan kata terbuat dari kardus yang dilapisi dengan kertas berwarna berbeda untuk tiap kata dan hurufnya. Selain itu, tersedia sebuah kotak sebagai wadah penyimpanan papan permainan, kartu-kartu tersebut, dan buku petunjuk penggunaan media *Scrabble*.

- d. Kartu-kartu huruf dan suku kata pada media *scrabble* membaca permulaan bersifat dua dimensi.
- e. Tulisan huruf dan suku kata dicetak hanya pada bagian depan kartu.
- f. Setiap kartu didesain dengan latar belakang warna yang bervariasi untuk menambah daya tarik serta memotivasi peserta didik.

## 2. Konten Produk

Penelitian ini ditujukan guna menciptakan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbentuk Scrabble yang difokuskan pada keterampilan membaca permulaan bagi peserta didik kelas II SD. Capaian pembelajaran yang ingin dicapai meliputi kemampuan peserta didik untuk menunjukkan keterampilan membaca permulaan secara tepat dan benar. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat membacakan kata dengan penulisan huruf besar dan tanda baca yang benar.

Kartu suku kata dan huruf dalam media ini dirancang dengan berbagai jenis aksara dan disajikan dengan latar belakang warna cerah yang beragam. Dengan cara ini, peserta didik diharapkan lebih terbantu dalam memahami perbedaan antara huruf kapital dan huruf kecil. Kartu-kartu tersebut dapat diposisikan di atas papan permainan dan disusun membentuk kata bermakna, yang kemudian dapat dikembangkan menjadi kalimat lengkap. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, media scrabble ini dilengkapi dengan sistem pemberian skor, dimana peserta didik dengan perolehan skor tertinggi ditetapkan sebagai pemenang. Pada materi tersebut, terdapat tujuan dan capaian pembelajaran yang dirumuskan sebagai berikut:

- a. Capaian Umum

Peserta didik mampu memahami teks narasi dan melakukan kegiatan pramembaca yang menyenangkan dengan menggunakan media Scrabble. Dalam kegiatan ini, siswa dapat bermain Scrabble untuk mengenali huruf dan kata-kata, sehingga meningkatkan keterampilan membaca mereka. Misalnya, setelah mendengarkan cerita tentang keluarga atau hewan, siswa dapat menggunakan papan Scrabble untuk menyusun kata-kata kunci dari cerita tersebut.

b. Tujuan Pembelajaran

- 1) Peserta didik dapat mengenali dan membaca huruf serta suku kata dengan benar menggunakan media Scrabble.
- 2) Peserta didik dapat menyusun huruf menjadi kata sederhana dengan urutan yang tepat.
- 3) Peserta didik dapat membaca kata atau kalimat sederhana dengan lafal dan urutan huruf yang benar.

c. Elemen dan Capaian Pembelajaran

Elemen dalam fase A yang ditekankan adalah berbicara dan mempresentasikan. Capaian pembelajaran ini menekankan kemampuan peserta didik untuk menceritakan kembali isi informasi yang dibaca atau didengar, serta menceritakan teks narasi yang dibacakan dengan topik diri, keluarga, dan lingkungan. Dengan demikian, siswa diharapkan tidak hanya memahami cerita tetapi juga dapat menyampaikannya dengan baik, sehingga dapat berlatih keterampilan komunikasi yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pentingnya pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini dapat diuraikan sebagaimana berikut:

1. Melalui pengembangan media *scrabble* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca.
2. Melalui pengembangan media *scrabble* diharapkan dapat menjadi media dalam memahami materi pembelajaran membaca permulaan.
3. Guru dapat melakukan proses belajar mengajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah disusun di dalam modul ajar.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
  - a. Keterampilan membaca permulaan mulai dimiliki oleh peserta didik. Peserta didik harus memahami cara membaca yang baik dan benar yang terdapat dalam *scrabble*. Sehingga memudahkan peserta didik untuk mengenal/memahami teks yang mereka baca dengan baik dan benar.
  - b. Guru kelas sangat antusias dengan dikembangkannya media *scrabble* ini karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum banyak bervariasi.
  - c. Peserta didik kelas II mulai memiliki kemampuan untuk membuat contoh kata dan kalimat yang terdapat dalam *scrabble*.

d. Peserta didik kelas II menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media *scrabble*, karena akan tercipta suasana belajar sambil bermain.

## 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini akan membatasi pada fokus yang diteliti sebagai berikut:

- a. Penelitian ini berfokus pada siswa sekolah dasar kelas 2 SDN Polowijen 01.
- b. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan tujuan menghasilkan media pembelajaran Scrabble berbasis storytelling. Tahapan yang dilakukan mencakup mengumpulkan informasi awal, perencanaan, pembuatan produk, uji coba, revisi, hingga penyebarluasan hasil penelitian.

## G. Definisi Operasional

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan proses perancangan pembelajaran yang dilaksanakan secara rasional dan terstruktur dengan tujuan menetapkan berbagai aspek yang nanti diterapkan pada kegiatan belajar, dengan tetap memperhatikan potensi serta kompetensi yang dimiliki peserta didik.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk benda, alat, maupun komponen yang bisa dimanfaatkan guru guna membantu menyalurkan materi pelajaran kepada peserta didik.

### 3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, fokus utamanya yaitu aktivitas pendidikan yang ditujukan guna membekali peserta didik melalui keterampilan berkomunikasi, baik secara lisan ataupun tulisan, menggunakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah yang telah diterapkan.

#### 4. Scrabble

*Scrabble* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan permainan interaktif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa dan kreativitas peserta didik. Melalui aktivitas yang menyenangkan, *scrabble* membantu siswa memahami struktur bahasa dan memperluas kosakata mereka.

#### 5. Storytelling

*Storytelling* adalah kegiatan menceritakan sebuah cerita secara terstruktur, bertujuan untuk menghibur dan mendidik pendengar, terutama anak-anak. Dengan menggunakan berbagai media, *storytelling* menciptakan pengalaman mendengarkan yang menarik, meningkatkan minat baca, serta membantu anak-anak memahami nilai-nilai kehidupan dan membangun imajinasi mereka.