

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar sangat penting untuk perkembangan anak, terutama, di lingkungan pendidikan global yang semakin dipengaruhi oleh teknologi. Di seluruh dunia pandemi Covid-19 telah mengubah cara pembelajaran, termasuk di Indonesia sejak tahun 2020. Pembelajaran *online* telah menjadi alternatif utama untuk mempertahankan pendidikan, tetapi membawa beberapa tantangan bagi pendidik dan peserta didik (Hestina Martanti, 2021). Kurikulum merdeka merupakan pengembangan dari kurikulum darurat yang di gunakan selama pandemi Covid-19. Sebelum kurikulum darurat, di Indonesia menerapkan kurikulum 2013 atau kurikulum tematik integrative.

Sebagai kurikulum alternatif, kurikulum merdeka mengatasi terjadinya kemunduran belajar pada saat pandemi dengan memberikan pendidik dan kepala sekolah dalam kebebasan “belajar merdeka“. Kurikulum yang di implementasikan di sekolah harus mempertimbangkan kebutuhan dan kemampuan peserta didik (Hartoyo & Rahmadayanti, 2022). Melalui merdeka belajar dan penguatan profil pelajar pancasila kurikulum merdeka sendiri diharapkan dapat menangani masalah pendidikan pada saat ini dan yang akan datang di masa depan.

(PP No. 19, 2021) UU No.19 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menyatakan “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai orientasi, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai orientasi pendidikan tertentu“. Kurikulum sendiri berorientasi untuk memudahkan dalam pendidikan.

Perubahan kurikulum di Indonesia menyebabkan mekanisme pendidikan di negara ini menjadi terbatas. Sampai pada sekarang ini perubahan kurikulum di negara ini masih sering terjadi. Dimulai tahun 1947 sampai tahun 2013 (Vhalery et al., 2022). Pembelajaran di sekolah dasar adalah fase penting dalam perkembangan anak di mana peserta didik belajar melalui pengalaman konkret.

Kurikulum yang terorganisir dan lingkungan yang mendukung sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran di tingkat ini. Media pembelajaran berlaku sebagai perantara untuk memahami suatu informasi. Penggunaan media pembelajaran yang bagus dapat berkontribusi pada mempermudah akan terjadinya peningkatan literasi. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dengan berbagai cara dan mendorong pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik untuk mengembangkan mekanisme belajar dan mencapai orientasi pembelajaran dengan baik (Daniyati et al., 2023).

Orientasi penggunaan dari media pembelajaran yaitu membantu pendidik dan peserta didik untuk berinteraksi antara satu sama lain. Penggunaan media pembelajaran dapat bermanfaat bagi kegiatan menjadi lebih menarik dan efisien. Pemilihan metode pembelajaran sangat memengaruhi media yang digunakan peserta didik untuk belajar. Efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat ditinjau dari hasil validasi sebuah media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu kegiatan literasi peserta didik (Mehnaz, 2025). Literasi membaca ialah kemampuan membaca yang memungkinkan peserta didik bukan hanya membaca, tetapi juga memahami, menemukan, dan mengevaluasi teks bacaan. Membaca juga dianggap sebagai kegiatan membangun makna, mengaitkan informasi teks dengan pengalaman

mereka sendiri dan memahami makna tersebut (Barus, 2019). Meskipun awalnya didefinisikan sebagai keterampilan membaca dan menulis, pengertian literasi sendiri sudah banyak berkembang.

Literasi lebih bergantung pada keterampilan informasi, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, pemahaman literasi berkembang menjadi kemampuan baca, bicara, menyimak dan menulis. Kurikulum merdeka menunjukkan pentingnya pembelajaran berbasis literasi di semua bidang, dikarenakan literasi adalah keterampilan kognitif untuk mengenali, memahami, menafsirkan dan mentransfer sebuah informasi dalam kegiatan berbahasa (Rokmana Rokmana et al., 2023).

Kegiatan berbahasa memiliki empat kemampuan dalam berbahasa bersifat kronologis yang berarti menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis. Ke-empat kemampuan berbahasa ini terikat dan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan terbagi menjadi dua kategori : kemampuan membaca dan menulis serta kemampuan mendengarkan dan berbicara (Ernawati & Rasna, 2020).

Literasi berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, literasi sendiri berbentuk sebagai 6 komponen seperti literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, dan budaya dan kewarganegaraan (Risdaliani et al., 2022). Faktor pendukung peningkatan literasi salah satunya adalah media pembelajaran.

Sesuai dengan temuan observasi untuk kelas 2 pada tanggal 23 Oktober 2024 di SD Negeri 2 Pakisaji ketika mekanisme pembelajaran berlangsung, terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan saat pendidik menerangkan. Tidak semua peserta didik aktif dan antusias saat mekanisme pembelajaran

berlangsung. Kurangnya penggunaan media pembelajaran selama mekanisme pembelajaran berlangsung. Pembelajaran di dalam kelas tidak menarik perhatian beberapa peserta didik. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk materi membaca kalimat sederhana. Media ini berguna sebagai perantara pemahaman materi kepada peserta didik.

Hal ini diperkuat dengan adanya wawancara pada pendidik wali kelas 2 pada tanggal 16 Oktober 2024 di SD Negeri 2 Pakisaji yang menyebutkan bahwasannya fasilitas sekolah dalam hal media pembelajaran masih kurang memadai, difokuskan pada kegiatan literasi materi membaca kalimat sederhana, menyebabkan peserta didik kurang tertarik akan minat berliterasi. Media yang digunakan selama pembelajaran berlangsung tetap melemah, disebabkan karena fasilitas media yang diberikan oleh pihak sekolah masih kurang memadai. Banyak peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan pembelajaran ini terdapat banyak bacaan. Melalui adanya *Media Literacy snakes and ladders* peserta didik akan tertarik pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan pembelajaran membaca tidak akan membosankan melainkan akan menyenangkan bila dilakukan dengan belajar dan bermain.

Berdasarkan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran harus menarik supaya peserta didik menarik dan tidak membosankan pada saat mekanisme pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara pendidik mengatakan bahwasannya media untuk kelas 2 di SD Negeri 2 Pakisaji masih terbatas dan kurang memadai. Peserta didik merasa media yang sebelumnya digunakan oleh pendidik masih berupa media digital internet *youtube* serta media konkret berupa kartu kata kurang menarik dan membosankan. Peserta didik di SD ini juga kurang akan

mengetahui nilai edukasi. Pembuatan media didasarkan pada *literacy snakes and ladders* berbasis *education games* materi membaca kalimat sederhana.

Sedangkan menurut riset terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media *Big Ladder Snake* Dalam Materi Pengukuran Berbasis Kearifan Lokal Batu di Kelas 2 Sekolah Dasar” (Candra, 2023). Media *Big Ladder Snake* memiliki hasil yaitu dapat memotivasi dan menarik perhatian peserta didik. Persamaan dengan media ini keduanya menggunakan media ular tangga yang besar dan dadu serta implementasi pada kelas 2 sekolah dasar. Perbedaan dalam media ini yaitu akan meneliti pembelajaran Bahasa Indonesia dan permainan ini dibalut permainan edukasi di mana setelah bermain peserta didik akan mendapatkan nilai edukatif serta pada saat permainan *Literacy snakes and ladders* ini pertanyaan dikemas dalam kartu yang menarik.

Menurut riset terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Sederhana Peserta didik Kelas 2I SDIT AL-Uswah 02 Banyuwangi” (Putri, 2021). Hasil uji coba yang dilakukan pada produk media *puzzle* kata menunjukkan bahwa itu menarik dan kemenarikan untuk mengajarkan Bahasa Indonesia kepada peserta didik kelas 2I SDIT Al-Uswah 02 Banyuwangi. Peserta didik memperoleh skor 92,4 untuk respons mereka terhadap kemenarikan media, termasuk kriteria yang sangat menarik. Hasil analisis perhitungan uji-t menunjukkan bahwa media ini kemenarikan, dengan hasil hitung (5,82) dan label (2,101) dan H diterima. Persamaan dari riset ini yaitu sama-sama menggunakan materi kalimat sederhana, sedangkan untuk perbedaan terletak pada implementasi kelas. Implementasi kelas pada riset tersebut di kelas 2I sekolah dasar serta media yang digunakan berbeda. Pada riset tersebut media yang digunakan adalah *puzzle*.

Berdasarkan riset pendahuluan riset berjudul “**Pengembangan Media Literacy snakes and ladders Berbasis Education games Pada Materi Membaca Kalimat Sederhana Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar**” baru dan penting untuk diteliti. Penting untuk diteliti dalam artian untuk meningkatkan angka literasi peserta didik di Indonesia yang tergolong rendah dari tahun ke tahun menurun. Media tersebut berupa permainan ular tangga besar. Pemilihan mengembangkan media ular tangga ini urgensinya ialah media ini menawarkan solusi pembelajaran outdoor di era dominasi teknologi saat ini. Urgensinya antara lain meningkatkan kesehatan fisik peserta didik melalui aktivitas luar ruangan, mendorong interaksi sosial, dan menyediakan akses pendidikan yang inklusif dan efektif untuk semua kalangan. Pada media ini peserta didik menjadi pion permainan, serta permainan ini akan di *design* setiap beberapa kotak terdapat kartu pertanyaan yang menarik. Pembuatan media ini agar dapat menarik peserta didik supaya berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Pada media ini menggunakan materi membaca kalimat sederhana yang dikaitkan dengan permainan edukasi peserta didik tidak hanya bermain tetapi mendapatkan nilai edukatif dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian pengembangan media *Literacy Snakes and Ladders* berbasis *education games* ini bertujuan untuk mengembangkan media yang valid dan menarik serta dengan didasarkannya atas riset pengembangan terdahulu yang telah membuktikan manfaat serupa. Media *Literacy Snakes and Ladders* berbasis *education games* ini menawarkan sejumlah keunggulan yang memperkuat proses pembelajaran, terutama dalam menyampaikan pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kalimat sederhana peserta didik kelas 2. Kelebihan utamanya adalah desain yang disesuaikan dengan *edu games* sehingga peserta didik tidak

hanya belajar dan bermain tetapi mendapatkan pemahaman mengenai materi yang diajarkan.

*Education games* sendiri berperan sebagai alat pembelajaran yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan terintegrasi dalam sebuah permainan seperti tantangan dan visualisasi. Dengan adanya media berbentuk konkret ini mempermudah peserta didik dalam meningkatkan pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi yang jelas dan nyata. Sebagaimana dikemukakan oleh .(Taupik & Fitriani, 2021) pengalaman langsung dengan media yang konkret mampu mengilustrasikan hasil belajar peserta didik secara akurat dan membantu mereka lebih mendekati kondisi di dunia nyata. Secara keseluruhan, kepraktisan mengembangkan media ini sangat tinggi karena sifatnya yang sederhana, mudah, dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran. Bukan terletak hanya di teori, tetapi bisa langsung diterapkan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih menarik.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang sebelumnya, adapun rumusan masalah yang ingin diteliti yaitu: “Bagaimana mengembangkan media *Literacy snakes and ladders* berbasis *Education games* pada materi membaca kalimat sederhana peserta didik kelas 2 yang valid dan menarik?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

Orientasi riset & pengembangan berdasarkan rumusan masalah di atas sebagai berikut: Mengembangkan media *Literacy snakes and ladders* berbasis *Education games* pada materi membaca kalimat sederhana peserta didik kelas 2 yang valid dan menarik.

#### D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu berupa media permainan dan pengayaan *Literacy snakes and ladders* yang mengacu pada kegiatan literasi peserta didik dan berisikan materi tentang membaca kalimat sederhana. Produk ini digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum merdeka kelas 2 sd, berikut adalah penjelasan mengenai konten dan konstruk media permainan *Literacy Snakes and Ladders*:

##### 1. Konstruk (tampilan)

- a. Produk ini dikembangkan dalam bentuk fisik berupa persegi panjang.
- b. Bahan yang digunakan adalah *banner*.
- c. Ukuran dari *banner* ini menyesuaikan ukuran lapangan yaitu 4x2 meter.
- d. Media *Literacy snakes and ladders* ini dibuat dalam ukuran *big size*.
- e. Menggunakan 1 dadu berukuran sedang berbahan flanel.
- f. Ada 55 kotak dalam media *Literacy Snakes and Ladders*.

##### 2. Konten (komponen isi produk)

- a. Materi yang akan dikembangkan pada media *Literacy snakes and ladders* ini terhitung pada capaian pembelajaran dan Orientasi pembelajaran sebagaimana berikut :
  - (1) Capaian pembelajaran pada media ini yaitu peserta didik mampu membaca kalimat yang dikenali sehari-hari dengan fasih.
  - (2) Orientasi pembelajaran pada media ini yaitu melalui membaca terbimbing, peserta didik dapat membaca kalimat yang sering ditemui sehari-hari dengan kombinasi subjek, predikat, objek dan keterangan.

- b. Media *Literacy snakes and ladders* memiliki buku panduan untuk memudahkan peserta didik pada saat memainkan media.
- c. Media *Literacy snakes and ladders* berisikan gambar-gambar ular tangga pada umumnya.
- d. Media *Literacy snakes and ladders* memiliki 1 soal dalam 15 kartu permainan.
- e. Media *Literacy snakes and ladders* memuat materi kalimat sederhana.

#### **E. Manfaat Penelitian & Pengembangan**

Diharapkan bahwa riset ini akan membantu riset berikutnya. Salah satu keuntungan dari riset ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan adanya riset ini bisa dimanfaatkan guna referensi dan bahan informasi untuk pendidikan yang relatif lebih baik di masa yang akan mendatang serta dapat memperkaya pemahaman tentang kemampuan membaca berdampak pada literasi peserta didik.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, peneliti mengharapkan riset ini dapat menjadi sarana implementasi pengembangan pengalaman yang dimiliki.
- b. Bagi peserta didik, riset ini memiliki kemampuan untuk memotivasi peserta didik untuk belajar dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Bagi pendidik , media *Literacy snakes and ladders* dapat menjadi alternatif media pembelajaran dalam kegiatan membaca kalimat sederhana peserta didik kelas 2.
- d. Bagi sekolah, diharapkan bahwa riset ini akan meningkatkan kesadaran serta kepedulian sekolah pada literasi membaca peserta didik.

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

Riset dalam pengembangan media pembelajaran ada asumsi dan keterbatasan riset dan pengembangan pada materi membaca kalimat sederhana di kelas 2 SDN 2 Pakisaji, diantaranya adalah sebagai berikut :

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Sekolah dapat mengimplementasikan kurikulum merdeka secara lebih luas.
- b. Peserta didik dapat bekerjasama dalam sebuah kelompok.
- c. Peserta didik sudah mengenal huruf dan abjad.
- d. Sekolah memiliki lapangan atau ruangan yang luas.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Media *Literacy snakes and ladders* membutuhkan lahan yang luas dan besar.
- b. Produk media *Literacy snakes and ladders* dikembangkan untuk membaca kalimat sederhana dengan kombinasi subjek, predikat, objek, dan keterangan.
- c. Media *Literacy snakes and ladders* dipergunakan untuk Kelas 2
- d. Batasan istilah bahasa Indonesia kalimat sederhana memuat SPOK materi kesehatan mata
- e. Batasan pada *education games* di mana terbatas pada permainan ular tangga.

## **G. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadinya ketidak tahuan dalam riset ini atau penafsiran terhadap permasalahan yang sedang dibahas, pemaparan dalam definisi operasional sebagai berikut:

## 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat menyampaikan pesan dengan berbagai cara dan mendorong pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik untuk mengembangkan mekanisme belajar dan mencapai orientasi pembelajaran. *Literacy snakes and ladders* ini berfokus pada literasi peserta didik Fase A.

## 2. *Literacy Snakes and Ladders berbasis Education Games*

Permainan literacy snakes and ladders yang didasarkan pada konsep game pendidikan merupakan modifikasi dari permainan tradisional snakes and ladders, yang dibuat khusus guna memperkuat keterampilan literasi seperti kemampuan membaca, menulis, serta pemahaman kalimat SPOK melalui metode bermain yang menghibur dan interaktif. Implementasinya melibatkan papan berbentuk grid petak ukuran 4x2m, lengkap dengan nomor urut, jalur mundur lewat ular dan jalur naik via tangga, di mana setiap petak disisipi unsur literasi seperti latihan membaca kata-kata dan kalimat sederhana memuat materi kesehatan mata, menjawab soal yang berkaitan dengan kartu, menyusun kalimat sesuai petunjuk dengan bantuan peralatan seperti dadu dan kartu aktivitas. Tujuan pokoknya adalah menguatkan kemampuan literasi melalui interaksi outdoor, yang menarik, dengan efektivitas diukur melalui Tingkat keberhasilan tugas permainan ini diukur dengan presentasi kebenaran peserta didik menjawab soal

## 3. Kalimat Sederhana

Kalimat sederhana adalah kalimat tunggal yang terdiri dari klausa atau struktur predikat. Fungsi predikat menunjukkan inti kalimat yang mengandung informasi yang dikenal sebagai predikat. Kalimat sederhana biasanya ditandai dengan SPOK (subjek, predikat, objek, dan keterangan).