

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses transformasi perilaku, perluasan pengetahuan, dan perolehan pengalaman hidup untuk membantu siswa mengembangkan sikap dan cara berpikir yang lebih matang (Dwi Tsoraya et al., 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bagian utama dari pendidikan dasar yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi peserta didik, baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu keterampilan dasar yang diajarkan sejak awal pendidikan adalah keterampilan membaca (Pristiwanti Desi, n.d., 2022). Membaca merupakan keterampilan yang sangat mendasar, karena dengan membaca, siswa dapat mengakses berbagai pengetahuan, mengembangkan imajinasi, serta membangun kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, pengajaran membaca pada tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas 1, memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kognitif dan akademik siswa.

Pada kelas 1 SD, pembelajaran membaca dimulai dengan pengenalan terhadap huruf dan suara yang membentuk kata, dan kemudian melanjutkan pada pembacaan kata, kalimat, hingga teks yang lebih kompleks. Proses ini dikenal dengan istilah membaca permulaan. (Suryani et al., 2020). Keterampilan membaca permulaan merupakan tahapan awal yang penting dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa. Di tahap ini, anak-anak

mulai mengenal hubungan antara huruf dan bunyi, serta belajar untuk menghubungkan bunyi menjadi kata yang dapat dimengerti dan diucapkan dengan benar. Oleh karena itu, pembelajaran membaca permulaan memerlukan metode yang tepat dan pengajaran yang sistematis agar siswa dapat memperoleh dasar yang kuat untuk mengembangkan keterampilan membaca di jenjang pendidikan berikutnya.

Namun, meskipun pembelajaran membaca permulaan di kelas 1 SD menjadi sangat penting, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan membaca pada tahap awal ini. Beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan tersebut antara lain kurangnya minat baca, keterbatasan metode pengajaran yang digunakan, serta berbagai faktor internal yang dimiliki oleh masing-masing siswa, seperti kemampuan kognitif dan perkembangan bahasa yang bervariasi. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang efektif untuk mengatasi tantangan tersebut dan memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan serta memadai bagi siswa kelas 1.



Gambar 1.1 Grafik Data Literasi Membaca PISA 2023

Berdasarkan dari data PISA 2022 menurut Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, dibandingkan dengan PISA 2018, peringkat capaian pembelajaran literasi Indonesia meningkat 5 sampai 6 peringkat. Dari segi peringkat, peningkatan ini merupakan pencapaian terbesar Indonesia dalam sejarah partisipasinya dalam PISA. Kenaikan peringkat ini menunjukkan seberapa baik sistem pendidikan Indonesia telah pulih dari hilangnya pembelajaran terkait pandemi. Hal ini didukung oleh data hasil studi pendahuluan.

Tabel 1.1 Hasil Studi Pendahuluan

No.	Pokok Pembahasan	Metode	Subjek	Waktu	Keterangan
1.	Modul Ajar	Observasi	Guru	5 Agustus 2024	- Guru sudah membuat modul ajar sesuai dengan kurikulum merdeka yang telah digunakan - Modul ajar berisi : Informasi umum, capaian dan tujuan pembelajaran, rencana assesment di awal dan akhir pembelajaran, langkah pembelajaran, media Pembelajaran \ lembar kerja siswa.
2.	Kegiatan pembelajaran	Observasi	Guru dan siswa	7 Agustus 2024	- Guru dominan menggunakan pendekatan <i>Teacher Centered Learning</i> dengan metode ceramah. - Guru mengharapkan pada media untuk membaca permulaan lebih menarik 24 dari 30 siswa kurang memperhatikan guru saat belajar mereka sibuk

					sendiri, mengobrol dengan teman sebangku.
		Wawancara	Siswa		• Siswa lebih senang belajar sambil bermain agar tidak merasa bosan dalam pembelajaran dikelas.



No.	Pokok Pembahasan	Metode	Subjek	Waktu	Keterangan
					Siswa berharap ada media yang menarik untuk membaca permulaan
3.	Sumber dan Media	Wawancara	Guru	12 – 14 Agustus 2024	- Buku yang digunakan menggunakan buku guru Bahasa Indonesia terbitan Pusat Kurikulum dan perbukuan badan penelitian dan pengembangan dan perbukuan Kemendikbud, - Materi mengenai bentuk dan melafalkan bunyi abjad a-z dengan tepat - Materi pada halaman 8 – 12 hanya memuat Latihan soal tanpa contoh. - Sesekali guru membuat media yang menggunakan poster abjad - Siswa senang jika media pembelajaran yang digunakan menyenangkan.
4.	Hasil Belajar Siswa	Observasi	Siswa	18 September 2024	Nilai hasil belajar siswa yaitu 60% atau 12 siswa dari 30 siswa belum lolos KKM pada materi mengenali bentuk dan melafalkan bunyi abjad a-z, dengan rata – rata , nilai tertinggi 8,0 dan nilai terendah 5,0.

Peneliti sudah melakukan studi pendahuluan di sekolah SDN Kayu Putih 03 Jakarta. Penelitian ini dilakukan melalui observasi serta wawancara dengan pokok pembahasan terkait dengan modul ajar, kegiatan pembelajaran, sumber dan media, serta sumber dan media untuk belajar. Dari hasil penelitian tersebut, peneliti mendapatkan hasil bahwa guru sudah membuat modul ajar sesuai dengan kurikulum merdeka yang telah digunakan. Pada kegiatan pembelajaran guru dominan menggunakan *Teacher Centered*

Learning dengan metode ceramah. Selain itu terdapat 15 dari 30 siswa kurang memperhatikan guru saat belajar, mereka sibuk sendiri, mengobrol dengan teman sebangkunya. Sumber dan media yang digunakan adalah buku Bahasa Indonesia terbitan Pusat Kurikulum dan perbukuan badan penelitian dan pengembangan dan perbukuan. Materi yang digunakan yaitu materi mengenali bentuk dan melafalkan abjad A-Z dengan tepat. Terdapat kekurangan pada buku Bahasa Indonesia yang digunakan, tepatnya pada halaman 8-12 yaitu hanya memuat Latihan soal tanpa contoh.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti menyadari bahwa terdapat kekurangan di buku Bahasa Indonesia pada materi mengenali bentuk dan melafalkan bunyi abjad A-Z dengan tepat, selain itu materi pada melafalkan bunyi abjad A-Z belum lengkap, pada halaman 8 – 12 hanya terdapat latihan soal yang sedikit serta tidak adanya contoh pada latihan soal. Secara keseluruhan hasil belajar siswa belum optimal karena kemampuan membaca permulaan masih sangat kurang sehingga siswa masih bingung untuk mengerjakan karena kesulitan membaca dan bertanya kepada temannya yang sedang mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan teori yang menyatakan bahwa “*Monopoly is that the players are each landlords, buying, selling, and developing valuable pieces of real estate in an effort to become the richest player in the game*” (Fullerton, 2008: 40). Monopoli dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan ini berisi tentang strategi, ketekunan, kedisiplinan, pengetahuan umum, serta kerja sama antar kelompok. Permainan dalam pembelajaran merupakan salah satu contoh penerapan edutainment, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan juga menghibur (Hamid, 2014: 18).

Penelitian masalah ini juga didukung penelitian yang berjudul *Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool*. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat

perbedaan rata-rata hasil ujian diantara dua kelas yaitu kelas yang menggunakan monopoli dan kelas yang tidak menggunakan monopoli sebagai alat pembelajaran. Terdapat peningkatan rata-rata hasil ujian sebesar 5-7% pada kelas yang menggunakan monopoli sebagai alat pembelajaran (Barnhart & Barnhart, 2010).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monosa (Monopoli Bahasa) digital berbantuan *flash card* merupakan salah satu media untuk memahami kata-kata yang diucapkan dan monosa (Monopoli Bahasa) digital berbantuan *flash card* sebagai alat untuk mempersiapkan dasar untuk membangun kemampuan membaca, mengekspresikan, serta kosa kata. Penggunaan media monosa (Monopoli Bahasa) digital berbantuan *flash card* ini nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SDN Kayu Putih 03 Jakarta.

Berdasarkan penjelasan maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran MONOSA (Monopoli Bahasa) *Digital* berbantu *flash card* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

1. Terdapat 20 dari 30 siswa belum memahami perbedaan huruf kapital.
2. Terdapat 24 dari 30 siswa belum sepenuhnya lancar membaca.
3. Terdapat 25 dari 30 siswa belum sepenuhnya optimal dalam hasil belajar dengan rata-rata nilai 6,0.

C. Batasan Penelitian

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN Kayu Putih 03 Jakarta tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 30 orang, yang terdiri dari laki laki 13, dan perempuan 17.
2. Penelitian ini direncanakan pengembangan media Monosa (Monopoli Bahasa) Digital berbantu *Flash Card* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal bentuk dan melafalkan bunyi abjad A-Z dengan tepat.

D. Rumusan Masalah

Menurut dari permasalahan yang ada dilatar belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan proses media pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) berbantuan *flash card* digital untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta.
2. Bagaimana kelayakan produk media Monosa (Monopoli Bahasa) *digital* berbantuan *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta
3. Bagaimana efektivitas produk media Monosa (Monopoli Bahasa) *digital* berbantuan *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan tahapan proses pengembangan media pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) digital berbantuan *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) digital berbantuan *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta.
3. Mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) digital berbantuan *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, peneliti berharap dalam pengembangan media pembelajaran monosa dengan flashcard ini di antaranya lain :

1. Manfaat Teoretis

Menambah khazanah keilmuan terkait pengembangan media pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) digital berbantuan *Flash Card* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SDN Kayu Putih 03 Jakarta. sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca siswa dalam penerapan pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil produk media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif serta memberikan perhatian yang

lebih kepada siswa. Serta diharapkan dapat membantu menyampaikan materi mata pelajaran

Bahasa Indonesia.

b. Siswa

Hasil produk pada penelitian ini dapat digunakan oleh siswa kelas 1 SD Kayu Putih 03 Jakarta sebagai bahan ajar agar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

c. Peneliti

Dengan dilaksanakan penelitian, diharapkan agar peneliti dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru, serta dapat mengasah kemampuan dan kreativitas peneliti dalam mengembangkan produk pembelajaran.

G. Kebaruan Penelitian

Berdasarkan hasil studi literatur dan analisis bibliometric maka dapat disimpulkan bahwa kebaruan dari penelitian ini diantaranya: penelitian dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran Monosa (Monopoli Bahasa) berbantuan *Flash Card* digital untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, dengan siswa yang berjumlah 30 siswa. Adapun kebaruannya berdasarkan 2 analisis tersebut adalah:

1. Kajian Literatur

Berdasarkan eksplorasi penulis, ditemukan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini yang akan menjadi acuan *state of the art* (unsur kebaruan) dalam penelitian yang akan dikembangkan. Jika melihat penelitian yang relevan dengan kaitan pengembangan media pembelajaran sebelumnya dapat dilihat pada hasil dari tinjauan literatur dari beberapa artikel mendapatkan hasil bahwa dengan menggunakan media Monosa (Monopoli Bahasa) dengan *Flash Card* digital dapat

menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai konteks pembelajaran. Media ini efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa, baik dalam mengenali abjad, membaca, maupun pembelajaran bahasa.

Dari hasil penelusuran literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa unsur kebaruan dari penelitian yang penulis kembangkan ini, yaitu kebaruan tipe I (Invention) yaitu Pengembangan Media Monosa (Monopoli Bahasa) dan kebaruan tipe II (Improvement) yaitu melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *Flash Card* digital.

Tabel 1.2 Penelitian Terdahulu

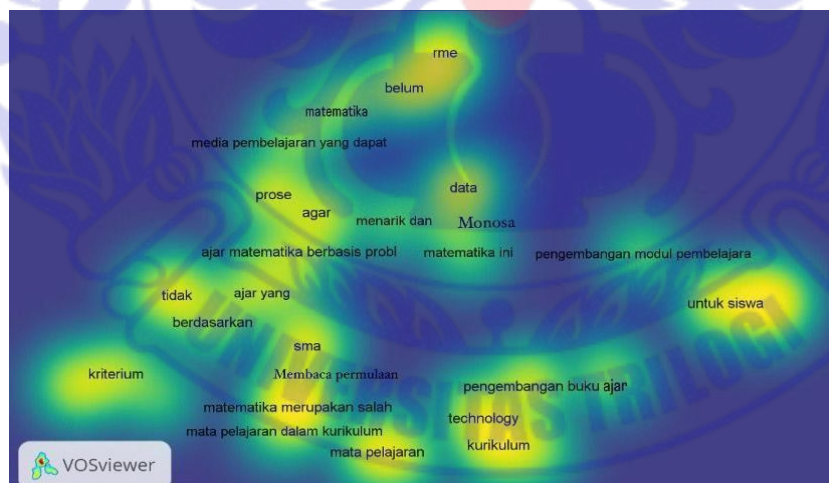
Tahun	Judul, Penulis, Tahun, Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan
2022	Pengembangan Media <i>Flash Card</i> Berbasis Permainan Monopoli Penulis : Mukhamat Taufikurrohman Saleh Tahun : 2022 Metode : Research and Development (R&D)	Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa pengembangan media flashcard berbasis permainan monopoli efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP/MTs.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media flashcard berbasis permainan monopoli untuk meningkatkan keterampilan belajar pada siswa SMP/MTs
2022	Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Kelancaran Membaca pada siswa kelas II SDN Palesanggar 5 Penulis : Yunita Tri Widiyanti, Ismaniyah, Andika A Tahun : 2022 Metode : jenis penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif	Hasil penelitian menunjukan bahwa pada siklus pertama yang memenuhi presentase > 70 adalah 2 siswa sedangkan pada siklus 2 yang memenuhi presentase < 70 adalah 10 siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media monopoli memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kelancaran berbahasa.	Penelitian ini berfokus pada penerapan media monopoli untuk meningkatkan kelancaran membaca dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek kelas II SDN Palesanggar 5.

2022	Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD di Gugus Nusa Karanganyar Penulis : Syalfifi Tahun : 2022 Metode : Penelitian kuasi eksperimen.	Hasil dari penelitian ini adalah Media monopoli secara signifikan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, terutama dalam pelajaran tematik.	Fokus pada tema pembelajaran tematik dan siswa kelas IV.
Tahun	Judul, Penulis, Tahun, Metode	Hasil Penelitian	Perbedaan
2022	Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar dengan Media Permainan Monopoli Penulis : Nurul Aviqoh Tahun : 2022 Metode : Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Terjadi peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah penggunaan media monopoli dalam dua siklus.	Penelitian ini berfokus pada membaca pemahaman, bukan keterampilan membaca awal.
2020	Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis Permainan Edukatif untuk Siswa Kelas 1 SD Penulis : Dwi Hastuti, Yuliana Tahun : 2020 Metode : Research and Development (R&D)	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif efektif untuk meningkatkan hasil membaca permulaan serta memotivasi siswa dalam belajar.	Penelitian ini berfokus pada permainan edukatif.

Dari hasil penelusuran literatur diatas, dapat disimpulkan bahwa unsur kebaruan dari penelitian yang penulis kembangkan ini, yaitu kebaruan tipe I (Invention) yaitu Pengembangan Media Monosa (Monopoli Bahasa) dan kebaruan tipe II (Improvement) yaitu melakukan inovasi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa bantuan *Flash Card* digital.

1. Visualisasi Bibliometrik

Menurut Irfan et al. (2023) kata bibliometrik berasal dari kata bibliography dan matrices, biblio memiliki arti buku sedangkan matrices memiliki arti mengukur bibliometrik memiliki tujuan memberikan gambaran untuk penelitian yang dilakukan dimasa depan apakah suatu topik tertentu sudah atau belum banyak diteliti. Sedangkan menurut Wijaya (2018) analisis bibliometrik merupakan pemetaan hubungan antar konsep, memetakan arah penelitian, memetakan kebaharuan dalam suatu penelitian, serta memberikan wawasan mengenai topik atau masalah penelitian selanjutnya, jadi dapat disimpulkan analisis bibliometrik adalah pemetaan suatu kata kunci pada penelitian untuk dapatkan hasil keterkaitan antar variabel dalam judul penelitian guna mencari kebaharuan. Berikut hasil analisis bibliometrik dengan menggunakan aplikasi *Publish or Perish* dan *VOS viewer*.



Gambar 1.1 Bibliometrik kebaruan atau Penemuan Penelitian

Dari hasil Bibliometrik di atas menunjukkan bahwa salah satu variabel membaca permulaan sudah terlihat terang warnanya yang berarti sudah banyak yang melakukan penelitian dengan variable tersebut, tetapi belum melakukan penelitian lebih lanjut dengan dua variable tersebut.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam buku digital berbasis kearifan lokal Jawa melalui aplikasi canva materi keragaman budaya adalah :

- a. Monosa (Monopoli Bahasa) digital berbantuan *flash card* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva.
- b. Materi yang dikembangkan adalah buku Bahasa Indonesia dengan terbitan Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. berbasis *barcode digital* yang berisi gambar yang dilengkapi dengan informasi bacaan buku ini dibuat untuk siswa yang bosan dengan pembelajaran yang monoton dan dikemas secara digital.
- c. Gambar pada monosa (Monopoli Bahasa) digital berbantuan *flash card* yang dikembangkan diambil dari *elements* pada Canva dan Google.
- d. Jenis huruf yang digunakan judul dari buku menggunakan *font* “Courgette” dan “Yeseva one” dengan ukuran *font* 35 dan 43, *font* isi buku digital menggunakan *font* “Canva Sans” dan “Yeseva One” ukuran yang disesuaikan dengan halaman yang ada di buku digital. Ukuran dan jenis huruf pada isi buku digital selanjutnya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas I SD.
- e. Materi yang terdapat di dalam buku yang dikembangkan disertai sumber dari *Web* dan *Journal*.