

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah. Membaca permulaan ini merupakan keterampilan dasar yang melibatkan aktivitas psikomotorik, khususnya koordinasi antara pengenalan simbol huruf dan pengucapan bunyi secara lisan. Membaca menjadi pintu gerbang utama untuk memahami berbagai pengetahuan yang terdapat dalam mata pelajaran lainnya. Menurut Wulandari et al. (2022: 17-18) pada tahap awal, siswa kelas I tidak hanya belajar mengenal huruf dan bunyinya, tetapi mengembangkan keterampilan membaca serta menguasai teknik membaca yang diperlukan, serta memahami isi bacaan secara efektif. Kemampuan siswa dalam membaca ini mempunyai peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar mereka. Jika siswa menghadapi kesulitan didalam membaca, mereka akan mengalami kesulitan dalam mempelajari semua mata pelajaran.

Dalam perspektif Islam, pentingnya membaca tercermin dari wahyu pertama yang diturunkan, yaitu perintah *Iqra'* (bacalah) sebagaimana tercantum dalam QS. Al-Alaq [96]:1 sampai 5 yang berbunyi sebagai berikut:

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ قَرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Arti: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia

mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” QS. Al-Alaq [96]:1-5.

Ayat tersebut menegaskan pada ayat 1 bahwa “Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan”, lalu Allah mengajarkan manusia dengan qalam apa yang belum diketahuinya (ayat 4–5). Hal itu menunjukkan bahwa membaca bukan sekadar teknik, tetapi merupakan ibadah dan amanah yang diamanatkan oleh Allah sebagai pintu ilmu dan pengetahuan hakiki. Oleh karena itu, pembelajaran membaca sejak dini harus dirancang sedemikian rupa tidak hanya efisien, tetapi juga bermakna dan sesuai dengan kodrat manusia yang diciptakan untuk belajar (Putri et al. 2023: 157–65).

Penelitian kontemporer menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan permainan edukatif secara signifikan mempercepat penguasaan membaca awal, meningkatkan motivasi siswa serta membuat keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi lebih tinggi. Hal ini sesuai dengan penelitian Sugiarti (2021: 94) pada siswa kelas I sebuah SD menemukan bahwa setelah tiga siklus pembelajaran dengan game Wordwall yang menggunakan metode suku kata, ketuntasan belajar meningkat dari 50% menjadi 94% pada *post-test* siklus ketiga.

Penggunaan media permainan bahasa terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas I yang sebelumnya belum lancar membaca, karena permainan tersebut menyediakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi. Sebagai contoh pada penelitian Sari et al., (2024: 97) yang memperlihatkan bahwa penerapan media permainan bahasa dalam dua siklus Penelitian Tindakan Kelas menghasilkan

peningkatan ketuntasan belajar membaca dari 53 % pada siklus pertama menjadi 82 % pada siklus kedua, dengan kenaikan skor rata-rata kelas dari 69 menjadi 78.

Dalam penelitian Zianidar (2021: 1375) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu huruf bergambar di MIN Kota Jambi secara nyata mampu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil membaca permulaan siswa kelas I dibandingkan kondisi sebelum menggunakan media, karena media tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipatif. Dalam penelitian tersebut, yang menggunakan desain *pre-test* dan *post-test* di satu kelompok, skor rata-rata dan ketuntasan belajar siswa mengalami kenaikan dari siklus I ke siklus berikutnya: dari sekitar 50 % pada siklus awal meningkat menjadi 70,60 % pada siklus kedua, dan mencapai 88,23 % pada siklus ketiga.

Sekolah yang menjadi fokus penelitian ini adalah MIN 6 Boyolali, khususnya kelas I A. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas I yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca huruf, suku kata, dan kata sederhana. Selain itu, proses pembelajaran membaca permulaan masih didominasi metode konvensional dan penggunaan media yang terbatas sehingga aktivitas belajar siswa kurang melibatkan aspek psikomotorik secara optimal.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran inovatif yang dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas I karena siswa pada tahap ini sedang berada dalam fase awal perkembangan membaca. Pada tahap tersebut, mereka tidak hanya dituntut mengenal huruf dan bunyinya, tetapi juga mulai belajar mengeja,

merangkai kata, hingga memahami kalimat sederhana, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang tepat agar mereka dapat mengenal huruf, mengeja kata, hingga memahami kalimat sederhana dengan baik.

Meskipun berbagai strategi telah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pada praktiknya masih ditemukan sejumlah kendala di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IA pada 9 September 2025 dan observasi awal pada 18 September 2025, diperoleh informasi bahwa 16 siswa dari 28 siswa masih mengalami kesulitan membaca permulaan. Saat guru meminta siswa membaca kata atau kalimat sederhana, beberapa siswa terlihat terbata-bata, salah mengeja, bahkan ada yang enggan mencoba karena takut melakukan kesalahan. Kondisi ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa belum berkembang secara optimal.

Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton, yaitu membaca bergantian dari buku teks. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan kurang terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Guru menyampaikan bahwa diperlukan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan membaca.

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat memfasilitasi peningkatan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa melalui pendekatan belajar sambil bermain. Salah satu alternatif yang potensial untuk mengatasi permasalahan

tersebut adalah penggunaan media permainan edukatif yang mampu menghadirkan aktivitas belajar sambil bermain. Media berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran membaca permulaan (Khotimah, Maliki, & Winarto, 2024: 48917–48921). Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti mengembangkan media permainan edukatif berbentuk Ular Tangga Literasi yang dirancang untuk melatih keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas I.

Hal ini mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah media literasi Ular Tangga pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IA MIN 6 Boyolali untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang efektif, praktis, interaktif, dan mampu memotivasi siswa dalam kegiatan membaca tanpa harus dipaksa oleh guru.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas I masih rendah berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas yang menunjukkan bahwa sebagian siswa belum lancar membaca huruf, suku kata, dan kata sederhana.
2. Pembelajaran membaca masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan aktivitas psikomotorik

3. Metode pembelajaran membaca yang digunakan guru masih monoton, yaitu membaca bergantian dari buku teks.
4. Belum tersedia media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan membaca.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka untuk memudahkan penelitian ini, permasalahan dibatasi pada upaya pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang berfokus pada peningkatan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas rendah. Penelitian ini hanya menitikberatkan pada aspek membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat sederhana dalam rangka membangun keterampilan dasar membaca yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah difokuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media literasi ular tangga dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IA MIN 6 Boyolali?
2. Bagaimana efektivitas media literasi ular tangga dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IA MIN 6 Boyolali?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media literasi Ular Tangga dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas IA MIN 6 Boyolali.
2. Untuk mengetahui efektivitas media literasi Ular Tangga dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas IA MIN 6 Boyolali.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hasil penelitian dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis permainan, terutama media permainan literasi Ular Tangga, yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas rendah. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis mengenai strategi dan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tahap perkembangan anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Siswa terbantu dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik melalui penggunaan media literasi Ular

Tangga. Siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan, lebih termotivasi untuk membaca, dan memperoleh kesempatan berlatih mengenal huruf, mengeja kata, hingga memahami kalimat sederhana dalam suasana yang interaktif dan tidak membosankan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif inovasi dalam pembelajaran membaca di kelas rendah. Media Literasi Ular Tangga dapat digunakan guru sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Hasil pengembangan ini diharapkan membantu guru dalam menyampaikan materi membaca permulaan dengan cara yang lebih efektif, variatif, dan memotivasi siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan bahan pertimbangan bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang lebih variatif, baik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan pengembangan lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, sehingga menghasilkan karya ilmiah yang semakin bermanfaat dalam bidang pendidikan dasar.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif berupa Media Literasi Ular Tangga yang

digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan berbasis psikomotorik siswa kelas IA MIN 6 Boyolali.

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bentuk dan Ukuran Media

Produk berupa papan permainan ular tangga berukuran besar (media cetak 1 buah) yang digunakan secara berkelompok di dalam kelas. Ukuran papan dibuat cukup besar agar dapat dilihat dengan jelas oleh seluruh siswa sehingga mendukung pembelajaran interaktif dan keterlibatan siswa secara langsung.

2. Desain Tampilan Media

Papan ular tangga didesain dengan:

- a. Warna yang menarik dan cerah sesuai karakteristik siswa kelas rendah
- b. Terdapat kotak-kotak permainan yang bernomor
- c. Dilengkapi gambar ular dan tangga
- d. Setiap kotak memiliki warna tertentu sebagai penanda jenis aktivitas membaca

3. Komponen Media Pembelajaran

Media Literasi Ular Tangga terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu:

- a. Papan ular tangga 150 cm x 150 cm (1,5 m x 1,5 m)
- b. Dadu sebagai alat untuk menentukan langkah permainan
- c. Pion sebagai penanda posisi pemain (siswa) (tinggi 12,4 cm dan diameter 6,6 cm)
- d. Kartu soal literasi yang berisi materi membaca

4. Isi Materi dalam Media

Materi dalam media disusun secara bertahap sesuai kemampuan membaca permulaan siswa, meliputi:

- a. Pengenalan huruf
- b. Membaca suku kata
- c. Membaca kata sederhana
- d. Membaca kalimat sederhana

Setiap materi disajikan dalam bentuk kartu soal yang harus dibaca siswa sesuai dengan warna kotak yang ditempati.

5. Sistem Permainan Media

Cara penggunaan media adalah:

- a. Siswa bermain secara berkelompok
- b. Siswa melempar dadu dan menjalankan pion
- c. Saat berhenti di suatu kotak, siswa mengambil kartu soal sesuai warna kotak
- d. Siswa diminta membaca isi kartu secara lisan
- e. Guru melakukan penilaian keterampilan membaca (lafal, kelancaran, dan pemahaman sederhana)

6. Karakteristik Media

Media yang dikembangkan memiliki karakteristik:

- a. Interaktif dan berbasis permainan (*learning by playing*)
- b. Melibatkan aktivitas psikomotorik (melempar dadu, memindahkan pion)
- c. Menarik dan menyenangkan bagi siswa
- d. Mudah digunakan oleh guru dalam pembelajaran kelas