

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi bahasa Indonesia merupakan keterampilan penting yang harus dimiliki oleh siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Literasi dalam KKBI adalah kemampuan membaca dan menulis. Permana dalam Khoerul Amin Ade Putra, 2023). Literasi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Literasi menjadi sarana peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkannya di bangku sekolah. Saat ini menyosialisasikan dan meningkatkan kemampuan gerakan literasi di sekolah belum begitu membuahkan hasil yang maksimal karena masih rendahnya pendampingan dan pelatihan untuk meningkatkan kesadaran dan kemampuan literasi di kalangan siswa dan guru. Masih banyak guru yang beranggapan bahwa literasi menjadi tanggungjawab guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, bahan bacaan dan teks yang tersedia di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa. Hasilnya gerakan literasi yang dicanangkan di sekolah tidak dapat terlaksana dengan baik. Penumbuhan minat baca melalui kegiatan 15 menit membaca sesuai Permendikbud No 23 tahun 2015 bukan tujuan akhir. Guru harus memahami bahwa upaya pengembangan literasi tidak berhenti ketika siswa dapat membaca dengan lancar dan memiliki minat baca yang baik sebagai hasil dari pembiasaan budaya literasi. Pengembangan literasi perlu terjadi pada pembelajaran di semua mata pelajaran untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Media pembelajaran yang bervariasi dapat dipergunakan oleh guru SD dalam mengajar guna mempermudah proses pembelajara terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam kemampuan literasi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Dengan menggunakan media,

siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, yang akan mendorong mereka untuk menulis, berbicara, dan mengembangkan imajinasi mereka. Dengan adanya media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Jika peserta didik merasa pembelajaran menyenangkan, maka tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik lebih maksimal. Namun, masih banyak guru yang tidak menggunakan media yang bervariasi di kelas dalam mengajar.

Oleh karena itu, diperlukan media yang inovatif dan lebih bervariasi dalam meningkatkan kemampuan literasi mereka. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran game edukasi. Game edukasi atau permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi unsur muatan pendidikan dan pengajaran. Game edukasi atau permainan edukatif ini merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan (Permana dalam Khoerul Amin Ade Putra, 2023)

Sama halnya seperti pembelajaran di SD Negeri 060937 Medan, yang dimana dalam hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di sekolah tersebut pada tanggal 3 September 2024, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi yang dimana guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran di kelas. Padahal banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar, seperti media game edukasi yang dimana bisa dengan menggunakan media proyektor dan laptop guru dapat membuat media seperti PPT, Video Pembelajaran dan Juga Game edukasi, Karena di SD Negeri 060937 Medan sudah memiliki proyektor dikelas hanya saja guru jarang menggunakan media tersebut . Maka peneliti ingin menggunakan media Game Edukasi susun Kata, dimana game tersebut tidak memerlukan banyak alat dan persiapan hanya menggunakan laptop dan proyektor, tetapi bisa menjadi salah satu media lain yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Sehingga media yang digunakan tidak hanya itu-itu saja, tetapi dengan

media game edukasi ini diharapkan bisa menjadi salah satu media bervariasi yang dapat memancing tumbuhnya semangat dan antusias peserta didik.

Dalam hasil observasi tersebut yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 060937 Medan, peneliti melihat beberapa peserta didik yang terlihat bosan selama proses pembelajaran seperti ada beberapa peserta didik yang terlihat lesu, mengantuk dan tidak memperhatikan guru yang menjelaskan materi di kelas. Karena kurangnya semangat dan konsentrasi peserta didik, hal tersebut menyebabkan hasil belajar mereka pun kurang maksimal. Hal tersebut dilihat dari masih banyak hasil belajar peserta didik yang belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Berikut adalah tabel nilai hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 060937 Medan:

Tabel 1.1 :

Nilai Hasil Belajar Siswa Pelajaran Bahasa Indonesia

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
75	<75	17	70,8%
	>75	7	29.2%
Jumlah		24	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi KKTP pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga diperlukannya solusi dalam masalah tersebut. Maka berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas 1v Sd 060937 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah di SD Negeri 060937 Medan sebagai berikut:

1. Rendahnya Kemampuan Literasi Bahasa Indonesia Siswa
2. Kurangnya Pemanfaatan Media Pembelajaran bervariasi
3. Hasil belajar peserta didik belum maksimal yang dimana masih banyak peserta didik yang belum memenuhi KKTP

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan sebelum menggunakan media pembelajaran game edukasi
2. Bagaimana kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan sesudah menggunakan media pembelajaran game edukasi
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran game edukasi terhadap kemampuan literasi Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 060937 Medan

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dan keterbatasan kemampuan peneliti, maka peneliti membatasi penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 060937 Medan dengan menggunakan media game edukasi yaitu dengan membuat game susun kata menggunakan media pada kemampuan literasi siswa kata di kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi kalimat efektif.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa di kelas IV SD Negeri 060937 Medan sebelum menggunakan media game edukasi.
2. Untuk mengetahui kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa kelas IV di SD Negeri 060937 Medan sesudah menggunakan media pembelajaran game edukasi
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran game edukasi terhadap kemampuan literasi bahasa Indonesia di kelas SD Negeri 060937 Medan

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan alternatif media pengajaran yang inovatif bagi guru, sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi pelajaran.

2. Bagi Siswa

Peningkatan Kemampuan Literasi: Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi bahasa Indonesia siswa melalui penggunaan media game edukasi yang menarik dan interaktif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi dasar penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan terkait media pembelajaran yang inovatif yaitu game edukasi.

