

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak merupakan generasi penerus yang akan melanjutkan kelangsungan hidup bangsa. Sebagai penerus kehidupan bangsa, kualitas bangsa ditentukan dari kecerdasan dan pengetahuan anak yang didapatkan melalui pendidikan di sekolah. Dalam pendidikan di sekolah, keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan dari kemampuan anak dalam menyerap informasi dari pendidik. Selain itu diperlukan juga penyerapan informasi lain seperti dari buku cerita, buku pelajaran, berita dan lain-lain, sehingga anak diharapkan memiliki kemampuan yang baik di bidang literasi. Semakin tinggi dan luas kemampuan literasi siswa, semakin besar pula daya serap informasi yang dimilikinya, yang pada akhirnya akan memperluas wawasan mereka (Nurul, 2020).

Literasi adalah kemampuan dalam perkembangan bahasa yang mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Nurul, 2020). Kemampuan ini diperoleh anak melalui Pelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, melalui lisan maupun tertulis. Kemampuan membaca ini memiliki empat aspek utama, yakni membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Keempat aspek itu perlu diajarkan kepada siswa (Rimhasni, 2020).

Fakta menunjukkan bahwa survei yang dilakukan oleh Central Connecticut State University menempatkan Indonesia di peringkat ke-60 dari 61 negara yang diteliti, hanya unggul satu tingkat dari Botswana. Penelitian ini menilai tingkat literasi negara-negara tersebut berdasarkan berbagai indikator, seperti skor PISA, jumlah perpustakaan, distribusi surat kabar, kualitas sistem pendidikan, dan aksesibilitas komputer. (Kemendikbud, 2022).

Sejalan dengan survei tersebut, saat ini banyak siswa-siswa sekolah dasar yang perkembangan bahasanya masih belum berkembang secara optimal. Hal tersebut tercermin dari hasil Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) atau Indonesia National Assessment Programme (INAP), yang mengukur kemampuan membaca siswa sekolah dasar, menunjukkan bahwa secara nasional, 46,83 persen siswa tergolong dalam kategori kurang dalam kemampuan membaca (Panduan GLN 2017, Kemdikbud). Penelitian ini mengklasifikasikan Tingkat literasi negara-negara yang diteliti dipengaruhi oleh berbagai variabel, termasuk hasil PISA,

jumlah perpustakaan, distribusi surat kabar, sistem pendidikan, dan aksesibilitas komputer. (Robiansyah, 2022).

Badan Pusat Statistik turut melaporkan bahwa pada tahun 2022, persentase penduduk yang masih buta aksara di Provinsi Jambi mencapai 5,14 persen. Angka ini mencerminkan peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya yang tercatat sebesar 4,88 persen.

Data ini cukup memprihatinkan, di mana kemampuan berbahasa juga diperlukan anak untuk bersosialisasi dan mengekspresikan emosinya dengan tepat. Kemampuan berbahasa sangat diperlukan ketika anak sudah memasuki sekolah, salah satunya yaitu saat mereka harus bisa mengenal huruf, mengeja dan membaca. Untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak di sekolah, kemampuan berbahasa sangat penting untuk dikuasai anak sebagai dasar untuk mengikuti pembelajaran di sekolah (Dewi, 2020).

Perkembangan bahasa adalah proses di mana seorang anak mulai mengekspresikan dirinya melalui interaksi sosial, baik dalam bentuk komunikasi, tulisan, atau isyarat, dengan menggunakan simbol-simbol sesuai dengan aturan yang telah disepakati bersama. Kemampuan berinteraksi ini dipengaruhi oleh perkembangan biologis otak, sehingga anak mampu membedakan bahasa yang tepat. dan mana yang tidak baik untuk digunakan (Nelwati, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ambarita (2021) di SDN 3 Nagri Kaler pada siswa kelas 1 – 3 SD, diketahui bahwa kemampuan membaca siswa di sekolah dasar tersebut masih kurang. Faktor penyebabnya antara lain kurangnya ketertarikan dan kegiatan membaca, perbedaan kemampuan siswa, serta keterbatasan fasilitas yang tersedia untuk siswa. Hal ini selaras dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan D, sebagai wali kelas 1 SD di SDN 93/IX Tempino, yaitu terdapat lebih dari 15 anak di kelas 1 yang belum mampu mengenal huruf, tidak bisa membaca dan menulis dengan baik. Akibatnya saat mengikuti pembelajaran di kelas, anak-anak yang belum bisa membaca tersebut menjadi kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh wali kelasnya. Berikut merupakan kutipan hasil wawancaranya:

“Kebanyakan kelas 1 sekarang beda dengan tahun kemarin, ini ni lebih banyak yang ya susah, misalnya disuruh nulis dan baca itu banyak yang

ngeluh, hah Bu dak bisa, kayak gitu, yang lancar cuman 1 atau 2 atau 3 oranglah yang lainnya masih mengeja, yang belum, belum hafal huruf, mungkin tau huruf tapi belum bisa merangkai itu ado”

(D, 26 tahun, Wali kelas 1, diwawancarai pada 20 Desember 2023)

Berdasarkan hasil dari asesmen yang telah dilakukan di SDN 93/IX Tempino dengan subjek 20 orang siswa dari kelas 1 – 3 SD, didapatkan informasi bahwasannya anak-anak tersebut memiliki permasalahan dalam perkembangan bahasanya yaitu belum mengenal huruf abjad, kurang lancar membaca, dan belum bisa merangkai huruf menjadi kata atau kalimat. Menurut Hurlock (1994), anak usia sekolah dasar seharusnya telah memahami huruf vokal. seperti A, I, U, E, O dan huruf mati yaitu S,T,W, Z, namun kenyataannya di SDN 93/IX Tempino banyak siswa dari kelas 1, 2 dan 3 yang belum mengenal huruf tersebut. Hal tersebut didukung pula dengan kutipan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 2 SD di SDN 93/IX Tempino.

“...disini kan ada 15 siswa disitu ada 3 orang yang dia itu bisa membaca, eee kayak mana yo, bisa mengenal huruf tapi dia tu belum bisa menyatukan untuk mengeja gitu kan”

(S, 27 tahun, Wali kelas 2, diwawancarai pada 20 Desember 2023)

Mengutip hasil dari wawancara di atas, dapat disimpulkan kemampuan siswa kelas 1 – 3 dalam perkembangan bahasa masih belum mengalami peningkatan seperti siswa belum mengenal huruf, belum bisa mengeja kata dan menulis tugas yang diberikan oleh guru.

Menurut Hurlock (1994), idealnya anak yang sudah memasuki usia sekolah, yaitu kelas satu SD, seharusnya telah mengetahui anak pada usia ini umumnya memiliki sekitar 20.000 hingga 24.000 kata. Pada tahap ini, mereka biasanya sudah dapat menyebutkan huruf mati seperti z, w, d, s, dan g, serta kombinasi huruf mati seperti st, str, dr, dan fl. Selain itu, kosakata mereka berkembang pesat dengan mempelajari kata-kata yang sering digunakan, seperti "baik" dan "buruk", serta "memberi" dan "menerima". Anak juga mulai mampu menyusun kalimat yang terdiri dari enam hingga delapan kata. anak mencapai kelas 6 SD, sebagian besar di antaranya idealnya sudah mengetahui sekitar 50.000 kata, termasuk kosakata etiket, warna, bilangan, waktu, serta kata-kata populer.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada murid-murid kelas satu, dua dan tiga di SDN 93/IX Tempino, ditemukan bahwa perkembangan bahasa anak masih

kurang dari yang diharapkan, seperti belum mengenal huruf abjad, belum bisa membaca, kurang fasih dalam mengucapkan huruf, serta kesulitan dalam merangkai huruf menjadi sebuah kata. Kesulitan yang dialami anak-anak tersebut dapat menimbulkan berbagai hambatan, seperti tidak dapat fokus dalam kegiatan belajar di kelas dan tidak memperhatikan guru yang sedang berbicara saat pelajaran dimulai. Hal ini kemudian memberikan dampak negatif lain pada anak seperti gangguan dalam berkomunikasi, gangguan pengendalian emosi, stress, kebingungan dan kejenuhan dalam belajar (Wulansuci, 2019). Dampak negatif lainnya termasuk wawasan dan keilmuan yang terbatas sehingga anak-anak lebih mudah dipengaruhi oleh doktrin dan pemahaman negatif. Minimnya minat membaca juga dapat menghambat perkembangan kreativitas siswa (Anisa, 2021).

Sejak tahun 2016, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah memperkenalkan program bernama Gerakan Literasi Nasional, yang mencakup Gerakan Literasi Keluarga, Gerakan Literasi Masyarakat, dan Gerakan Literasi Sekolah (GLS), dengan tujuan untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca. Program ini telah berkontribusi pada perkembangan budaya membaca, yang salah satunya dapat dipantau melalui pelaksanaan GLS.

Seiring dengan program di atas, pemerintah juga berupaya Meningkatkan keterampilan literasi di sekolah melalui Kampus Mengajar. Program ini berfokus untuk memperbaiki keterampilan literasi dan numerasi siswa, serta menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, yang pada gilirannya akan memperkuat pengajaran penguasaan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung di sekolah.. (Kemendikbud, 2022).

Selain itu, Natsir (2022) juga melakukan intervensi di SDN 17 Binamu Kabupaten Jeneponto dengan menggunakan permainan kartu kata digunakan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca. Hasilnya, siswa kelas 2 SD menunjukkan peningkatan dalam keterampilan membaca, terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai nilai KKM, yaitu 26 siswa dengan persentase sebesar 87%.

Sejalan dengan penelitian di atas, hasil riset yang dilakukan oleh Wati (2017) menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran dalam kemampuan berbahasa menggunakan media alat permainan edukatif, ular tangga menunjukkan kemajuan yang signifikan. Total nilai meningkat dari 92 menjadi 98, dan rata-rata skor naik dari 3,83 menjadi 4,08. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berbicara telah diterapkan dengan baik oleh guru di SDN Sambirejo 1 Kabupaten Ngawi.

Namun ditinjau dari hasil wawancara yang telah dilakukan, sistem pembelajaran tersebut tidak ditemukan di SDN 93/IX Tempino. SDN 93/IX Tempino masih menggunakan metode pembelajaran dengan berceramah, di mana setelah selesai ceramah, guru memberikan tugas kepada siswa tanpa adanya monitoring. Ternyata hal ini tidaklah efektif, sehingga banyak siswa yang tertinggal dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan teori standar ideal pada perkembangan bahasa siswa sekolah dasar menurut Hainstock (2002) dalam Sunanah (2017), membaca adalah proses pengenalan huruf-huruf atau bunyi huruf dilakukan dengan cara melihat, menyentuh, dan mendengarkan setiap huruf yang diucapkan satu per satu, lalu digabungkan untuk membentuk kata-kata pendek.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mendukung kreativitas dan inovasi dalam meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa siswa, diciptakan alat permainan edukatif, yaitu Ular Tangga Bicara. Permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan gambar dengan jumlah pemain empat orang atau lebih.

Permainan ini menghubungkan petak-petak menggunakan gambar ular dan tangga, dan pemain menggunakan bidak untuk melintasi petak-petak tersebut. Alur permainan ditentukan oleh hasil putaran dadu (Astuti, 2019). Kehadiran media permainan ular tangga ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru untuk digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan kemampuan berbicara siswa.

Dalam permainan ular tangga, akan muncul berbagai bentuk komunikasi antara para siswa.. Komunikasi ini akan terungkap secara alami karena siswa terlibat dalam alur permainan yang menyenangkan.. Metode pembelajaran menggunakan modul ini dipilih karena cocok untuk perkembangan anak yang perkembangannya dalam tahap *golden age* (0-8 tahun) yang mana anak masih memerlukan pembelajaran dengan melibatkan permainan dan komunikasi yang akan mendukung pertumbuhan kapasitas otaknya agar perkembangan bahasa anak dapat berjalan dengan optimal.

Media permainan adalah metode dan materi yang bisa digabungkan dengan keterampilan lainnya, seperti membaca, menulis, dan menyimak. Penerapan metode ini dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan siswa dengan efektif, terutama ketika guru memberikan tes berbicara, di mana siswa diminta

untuk menceritakan pengalaman mereka bermain ular tangga dengan cara mereka sendiri (Wati, 2017).

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media permainan ular tangga yang lebih kreatif, di mana permainan ular tangga ini dimodifikasi menjadi Ular Tangga Bicara atau disingkat dengan UTARA. Utara diciptakan dengan tujuan untuk mendukung anak dalam mempercepat perkembangan bahasa mereka, dengan mendesain papan ular tangga berwarna-warna di setiap kotak-kotaknya, seperti warna biru, kuning, hijau dan merah. Utara dibagi menjadi tiga papan kertas, yaitu papan khusus penambahan kosa kata, papan khusus untuk pelafalan kata, papan khusus untuk membentuk kalimat. Di setiap bagiannya terdapat berbagai tantangan yang dapat melatih kemampuan bahasa anak, seperti papan penambahan kosa kata terdapat tantangan tebak angka yang dapat melatih kemampuan numerasi anak, tebak nama huruf, tebak nama hewan, dan tebak nama warna.

Alat Permainan Edukasi (APE) ini merupakan sarana permainan yang sangat sesuai untuk dimainkan oleh anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuraeni (2022), dalam permainan ini, proses pengajaran membaca diutamakan tanpa adanya paksaan, sehingga anak dapat melakukannya dengan senang hati. Selain itu, permainan ular tangga memberikan peningkatan signifikan dalam aktivitas anak, khususnya dalam menyimak, berbicara, dan menceritakan. Hasil belajar menunjukkan peningkatan bahasa anak dari 20,32 persen menjadi 71,25 persen. Dengan demikian, permainan ini dapat mendukung penerapannya sebagai media perkembangan bahasa anak.

Permainan Ular Tangga Bicara ini juga dilengkapi dengan kartu-kartu pengenalan huruf, kartu tebakan serta kartu ejaan kata. Kartu ini akan digunakan saat bidak yang dimainkan oleh anak berada di dalam kotak-kotak yang berisi tantangan yang dapat menambah kosa kata, dan kemampuan perkembangan bahasa anak.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui “Bagaimana hasil uji validitas dari isi Modul UTARA: Ular Tangga Bicara dalam meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa anak di SDN 93/IX Tempino?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui validitas dari isi modul UTARA dalam meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa pada siswa kelas 1 dan 2 di SDN 93/IX Tempino.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui validitas isi modul UTARA di setiap sesi kegiatan pada siswa kelas 1 dan 2 SD dalam meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa anak di SDN 93/IX Tempino.
2. Untuk mengetahui hasil *Aiken's V* lembar uji validitas isi modul UTARA.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini di antaranya adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memperluas pemahaman dan pengetahuan tentang perkembangan bahasa pada anak-anak yang berada di usia sekolah dasar.
2. Penelitian ini diharapkan dapat mendorong penelitian-penelitian lainnya, khususnya yang berfokus pada perkembangan bahasa pada anak-anak usia sekolah dasar.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa sebagai sumber referensi terkait perkembangan bahasa pada anak usia sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi lembaga pendidikan, hasil penelitian dapat bermanfaat untuk menjadi dasar pengembangan program pendidikan untuk guru agar dapat mengembangkan metode belajar yang inovatif dan menyenangkan siswa kelas 1, 2 dan 3 SD dalam meningkatkan perkembangan bahasa.

2. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi suatu sumber informasi mengenai cara permainan Ular Tangga Bicara dalam meningkatkan bahasa siswa kelas 1 dan 2 SD.
3. Bagi tenaga pendidik, hasil penelitian dapat dijadikan sumber pengetahuan atau ilmu baru untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak.
4. Bagi orang tua, hasil penelitian dapat dijadikan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dilingkungan rumah.
5. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian terkait perkembangan bahasa atau variabel lain yang ditemukan dalam penelitian ini.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keabsahan modul ular tangga bicara dalam mendukung peningkatan perkembangan bahasa anak-anak usia sekolah dasar, yaitu 7 hingga 8 tahun. Variabel yang diuji dalam penelitian ini adalah perkembangan bahasa sebagai variabel terikat, sementara ular tangga bicara menjadi variabel bebas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan khusus yang sesuai dengan kriteria tertentu. Teknik ini digunakan ketika peneliti memiliki alasan-alasan tertentu dalam memilih sampel untuk tujuan tertentu (Santina, 2021).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan uji validitas isi (content validity) yang diterapkan melalui Aiken's V. Penelitian ini dimulai dengan pengumpulan data di SDN 93 Tempino pada periode Maret hingga Mei 2023, dengan sampel yang terdiri dari 4 anak kelas 1 dan 6 anak kelas 2, menggunakan lembar validitas.

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian dalam penelitian sangat penting untuk memastikan bahwa topik yang akan diteliti bersifat baru, autentik, dan berbeda dari penelitian yang sudah ada sebelumnya.

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu:

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No.	Peneliti (Tahun)	Judul	Metode	Hasil Penelitian
1.	Fitri Astuti, Nirwana, Muhammad Awin Alaby (2019)	Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga	Penelitian kuantitatif ekspreimen	Peningkatan kemampuan kognitif anak dalam bidang sains melalui penggunaan permainan ular tangga menunjukkan hasil yang signifikan.
2.	Mera Putri Dewi, Neviyarni S, Irdamurni. (2020)	Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Sekolah Dasar.	Penelitian kualitatif	Perkembangan bahasa, emosi, dan sosial anak biasanya dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka, seperti keluarga, sekolah, dan teman-teman sebaya. Anak yang cepat berinteraksi cenderung mengalami perkembangan yang lebih cepat dalam hal bahasa, emosi, dan sosial, karena mereka lebih banyak berinteraksi dengan orang lain.
3.	Sunanih (2017)	Kemampuan Membaca Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah Bagian Dari Pengembangan Bahasa	Penelitian kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengajar membaca pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangannya, di mana anak dikenalkan dengan berbagai huruf yang menarik, sehingga dapat menumbuhkan rasa penasaran dan

				keingintahuan.
4.	Puji Rahayu (2019)	Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak	Penelitian kualitatif	Penggunaan media digital dapat memperlambat perkembangan bahasa anak, terutama pada anak di bawah usia 2 tahun. Namun, apabila digunakan dengan bijak dan sesuai tujuan, media digital justru dapat memperbaiki kemampuan bahasa anak.
5.	Nola Sandra Rekysika, Haryanto (2019)	Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.	Penelitian kuantitatif eksperimen	Penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara pre- test dan post-test. Perubahan yang paling mencolok terjadi pada anak-anak yang sebelumnya memiliki masalah kognitif.

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya, peneliti menemukan perbedaan dan persamaan. Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu adanya variabel yang sama yaitu perkembangan bahasa dan permainan ular tangga. Perbedaan yang akan dilakukan yaitu di SDN 93/IX Tempino dengan subjek siswa/i kelas 1 dan 2 SD yang memiliki hambatan dalam perkembangan bahasa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat validitas permainan ular tangga bicara (utara) terhadap perkembangan bahasa anak usia 7- 8 tahun di SDN 93/IX Tempino.