

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan membaca permulaan adalah fondasi penting dalam perkembangan literasi anak usia dini. Membaca bukan hanya keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas awal, tetapi juga merupakan keterampilan yang menentukan keberhasilan mereka dalam mata pelajaran lain, seperti matematika, ilmu pengetahuan alam dan sosial, serta mata pelajaran lainnya. Di tingkat sekolah dasar, terutama pada kelas I, pembelajaran membaca permulaan menjadi fokus utama dalam rangka membentuk kemampuan kognitif dan literasi peserta didik. Indonesia belum mengalami peningkatan yang signifikan dalam literasi anak, khususnya di tingkat sekolah dasar. Hal ini terlihat dari penurunan skor PISA 2022 serta rendahnya aktivitas literasi secara umum. Indonesia menempati peringkat 68 dengan skor 379 untuk matematika, 398 untuk sains, dan 371 untuk membaca (OECD, 2023). Tingkat literasi membaca nasional juga masih rendah, terbukti dari skor 57,40 pada aspek Budaya Literasi dalam indeks Pembangunan Kebudayaan Nasional pada tahun 2022 (Nasrullah & Asmarini, 2024). Kondisi ini menekankan perlunya perbaikan variasi pembelajaran membaca permulaan terutama yang dapat mengakomodasi kebutuhan dan kemampuan membaca beragam peserta didik. Variasi tersebut dapat berupa variasi dalam gaya mengajar, variasi menggunakan alat dan media pembelajaran, serta variasi pola interaksi.

Menurut Pratiwi & Ediyono (2019), variasi mengajar adalah upaya guru untuk mengubah kegiatan belajar mengajar hingga mencapai hasil yang diharapkan.

Guru dapat membantu peserta didik mencapai hasil pembelajaran yang optimal dengan melakukan tindakan yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan semangat dan motivasi peserta didik. Motivasi belajar peserta didik yang rendah dapat menjadi penghambat utama dalam pembelajaran membaca permulaan. Peserta didik yang mengalami kesulitan dalam membaca cenderung mudah merasa frustrasi yang kemudian berdampak pada menurunnya semangat belajar mereka.

Dalam konteks kelas I SD, proses belajar membaca sering kali dipandang sebagai aktivitas yang membosankan karena keterbatasan bahan untuk belajar membaca dan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas membaca yang interaktif (Ismiyati & Afandi, 2022). Kondisi ini diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif sehingga antusiasme peserta didik dalam belajar menjadi rendah. Menurut Fatria (2017: 140), media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik memahami, mengingat, dan menguasai materi pelajaran secara lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, diperlukan media yang tidak hanya berfokus pada kemampuan kognitif peserta didik, tetapi juga memperhatikan aspek motivasi dan keterlibatan peserta didik secara aktif. Media pembelajaran yang menarik, seperti permainan dapat menjadi salah satu cara untuk mendorong motivasi belajar peserta didik. Menurut Arends yang dikutip oleh Paksi (2022), pembelajaran aktif memungkinkan peserta didik untuk terlibat lebih intensif dalam proses belajar.

Dalam dunia pendidikan modern, media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman dan penyebaran informasi. Media harus ada atau digunakan di setiap kelas karena pentingnya sebagai bagian sistem pembelajaran (Wandini dkk., 2021). Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan observasi

pertama pada pra penelitian yang dilakukan di UPTD SD Negeri Kamal 2 pada 2 Oktober 2024, diketahui bahwa fasilitas di sekolah sebenarnya cukup lengkap, seperti perpustakaan dan pojok baca di setiap kelas yang berisi buku bacaan. Namun pemanfaatannya kurang optimal karena peserta didik jarang diarahkan untuk memanfaatkan fasilitas tersebut dalam pembelajaran membaca. Guru lebih banyak mengandalkan papan tulis sebagai alat utama pembelajaran, sementara media pembelajaran yang mendukung pembelajaran belum dikembangkan. Akibatnya, pembelajaran membaca di kelas I masih bergantung pada buku ajar peserta didik yang kurang sesuai untuk peserta didik yang belum mampu membaca dengan lancar. Berdasarkan hal ini, peneliti melakukan observasi kedua untuk menggali lebih dalam kemampuan membaca peserta didik serta proses pembelajaran membaca di kelas I.

Berdasarkan hasil observasi kedua yang dilakukan di UPTD SD Negeri Kamal 2 pada 10 Oktober 2024, pada saat pembelajaran, seluruh peserta didik menerima konten pembelajaran yang sama tanpa mempertimbangkan variasi kemampuan membaca peserta didik. Akibatnya 10 peserta didik dengan kemampuan membaca rendah merasa kesulitan untuk mengikuti pembelajaran yang sama dengan peserta didik lain yang sudah lebih lancar membaca. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung, guru memberikan soal dengan terlebih dahulu membacakan soal tersebut kemudian peserta didik menyimak karena masih banyak peserta didik yang belum mampu membaca soal secara mandiri. Karakteristik dari peserta didik kelas I ini adalah suka bermain sendiri ketika pembelajaran sehingga mereka kurang mendengarkan ketika guru membacakan kata atau kalimat serta ada beberapa peserta didik yang malas tidak mau

mendengarkan dan juga tidak mau ketika diajak membaca. Dalam pembelajaran membaca permulaan ini, guru tidak menggunakan media sehingga peserta didik cepat bosan dalam pembelajaran membaca. Padahal, menurut Dwiqi dkk, (2020) media pembelajaran berperan penting dalam menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Selain itu, penggunaan media juga efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan (Mukti & Nurcahyo, 2017).

Pada pra penelitian, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas pada 3 Oktober 2024 untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai proses pembelajaran di UPTD SDN Kamal 2. Dari hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa tantangan yang paling mendesak terjadi di kelas I karena guru kelas I kesulitan dalam mengajarkan semua materi pelajaran disebabkan oleh banyaknya peserta didik yang belum mampu membaca. Dari 22 peserta didik yang sudah lancar membaca hanya 5, 7 peserta didik mampu membaca namun masih belum lancar, dan 10 peserta didik lainnya belum mampu membaca. Media pembelajaran yang digunakan guru terbatas pada gambar-gambar saja. Hasil wawancara pertama juga diperkuat oleh hasil wawancara kedua dengan guru kelas I di UPTD SD Negeri Kamal 2 pada 12 Oktober 2024. Menurut guru kelas I, kesulitan saat mengajarkan membaca adalah saat motivasi belajar peserta didik rendah. Peserta didik yang belum mampu membaca, mereka belum mampu menggabungkan huruf dengan baik. Menurut Pramesti (2018), kurangnya motivasi belajar adalah penyebab peserta didik memiliki kemampuan literasi baca tulis yang rendah. Guru kelas I mengatakan bahwa peserta didik kurang berpartisipasi dengan baik saat belajar, peserta didik masih memerlukan bimbingan khusus dan harus

dituntun pelan-pelan, masih suka bermain saat pembelajaran, dan kurang bisa fokus. Pendekatan yang diterapkan guru kelas I ini dalam mengatasi rendahnya motivasi peserta didik adalah dengan mengelompokkan peserta didik yang kurang mampu membaca dengan peserta didik yang lancar membaca, agar peserta didik yang lancar membaca dapat memberikan bantuan bagi peserta didik yang kesulitan membaca.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru mengharapkan adanya pengembangan media seperti berbentuk permainan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik yang membuat peserta didik terlibat aktif karena peserta didik kelas I ini masih suka bermain. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket kebutuhan peserta didik yang dilaksanakan pada 15 oktober 2024, 81,9% peserta didik menyatakan ingin belajar membaca sambil bermain permainan. Hasil angket ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan peserta didik yang menunjukkan bahwa mereka lebih termotivasi saat belajar melalui permainan. Peserta didik mengungkapkan *“Saya senang jika belajar membaca dengan permainan karena seru dan jadi lebih semangat”*. Jadi dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Lebih lanjut, berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik sebesar 77% peserta didik menyatakan bahwa membaca adalah kegiatan yang tidak menyenangkan di sekolah. Presentase yang cukup besar ini menunjukkan bahwa 17 peserta didik dari 22 peserta didik dalam satu kelas menganggap aktivitas membaca sebagai suatu yang kurang menarik atau membosankan. Hasil wawancara, peserta didik mengungkapkan bahwa *“Kadang-kadang bosan karena belajarnya cuma*

membaca buku terus”. Faktor yang menjadi penyebabnya adalah kurangnya variasi media pembelajaran dalam mengajarkan membaca pada peserta didik sehingga di kelas I UPTD SDN Kamal 2 ini membutuhkan media pembelajaran yang menarik agar aktivitas membaca dapat lebih menyenangkan serta meningkatkan minat baca peserta didik di sekolah.

Sebagai pelengkap dari observasi dan wawancara, peneliti juga melakukan tes diagnostik kemampuan membaca permulaan kepada 22 peserta didik menggunakan EGRA (*Early Grade Reading Assessment*) dengan aspek membaca huruf, membaca kata bermakna, membaca kata tidak bermakna, membaca nyaring, pemahaman membaca, dan pemahaman mendengar (Usaid Indonesia, 2017: 12). Hasil tes menunjukkan bahwa terdapat 10 peserta didik yang belum mampu membaca, mereka baru mengenal huruf dan belum mampu membaca kata. Sebanyak 7 peserta didik kemampuan membacanya sedang, mereka sudah mampu membaca beberapa kata tetapi masih belum lancar dan terdapat 5 peserta didik yang sudah lancar membaca, mereka sudah mampu membaca kalimat namun kurang dalam intonasi. Dengan demikian, hasil yang diperoleh dari tes ini dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai kemampuan peserta didik dalam membaca.

Berdasarkan hasil uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa di kelas I UPTD SDN Kamal 2 terdapat beberapa permasalahan yang signifikan dalam pembelajaran membaca. Salah satu kendala yang ditemukan adalah terbatasnya media pembelajaran inovatif yang digunakan sehingga menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam membaca, karena karakteristik peserta didik kelas I ini masih suka bermain. Selain itu, dalam pembelajaran, guru

memberikan konten yang sama tanpa mempertimbangkan perbedaan kemampuan membaca peserta didik sehingga peserta didik yang memiliki kemampuan membaca rendah merasa kesulitan untuk mengikuti pembelajaran yang sama dengan peserta didik yang kemampuan membacanya tinggi. Hal ini berdampak pada kesenjangan pencapaian kemampuan membaca. Dari 22 peserta didik, hanya 5 peserta didik yang sudah lancar membaca, 7 peserta didik lainnya mampu membaca namun belum lancar, dan 10 peserta didik masih belum mampu membaca. Ketimpangan ini disebabkan dari kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam.

Masalah tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk menciptakan media dan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas I SD. Salah satu solusi permasalahan yang ditawarkan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar membaca. Melalui bermain, diharapkan peserta didik mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan (Uliyah & Isnawati, 2019). Selain itu, aktivitas bermain di kelas dapat mencegah atau bahkan menghilangkan rasa jenuh yang sering dirasakan peserta didik selama pembelajaran (Supardi dalam Siskawati dkk., 2016).

Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan. Peneliti akan mengembangkan media permainan papan pintar bernama papan petualangan baca. Media papan pintar adalah sebuah media yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan

dapat membuat suatu media yang tepat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Adapun kelebihan papan pintar ini adalah media papan pintar dapat menarik perhatian peserta didik karena adanya gambar-gambar dan berwarna (Darniyanti dkk., 2024). Selaras dengan pendapat Fahirah (2022) bahwa papan kata dapat menarik perhatian peserta didik karena dari media tersebut banyak tema yang dapat dipilih untuk dikembangkan dan semua peserta didik memperoleh kesempatan yang sama untuk mendapatkan pengalaman mencoba. Secara tidak langsung penggunaan papan kata dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran membaca sehingga meningkatkan hasil belajar.

Selain media permainan papan petualangan baca, solusi lain yang ditawarkan peneliti adalah melalui pendekatan diferensiasi pembelajaran. Pembelajaran berdiferensiasi, menurut Kristiani dkk. (2023) adalah belajar mengajar yang mana peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran sesuai dengan kemampuan, apa yang disukai, dan kebutuhannya masing-masing sehingga mereka tidak frustrasi dan merasa gagal dalam pengalaman belajarnya. Pendekatan diferensiasi ini didukung oleh kebijakan Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum Merdeka, sebuah pendekatan yang bertujuan untuk membantu peserta didik menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan berdaya saing, adalah salah satu inovasi pendidikan terbaru di Indonesia (Jayadi dkk. 2020).

Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran mandiri dan berpusat pada peserta didik, di mana setiap peserta didik diberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan potensi dan kemampuan mereka masing-masing. Salah satu prinsip utama dari Kurikulum Merdeka adalah fleksibilitas

dalam pemberian materi. Susiloningtyas dkk. (2024) menyatakan bahwa struktur kurikulum ini dimaksudkan untuk memberikan fleksibilitas, memungkinkan guru untuk menyesuaikan pendekatan dan media pembelajaran dengan peserta didik.

Dalam konteks membaca, diferensiasi memungkinkan guru memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik yang sudah mampu membaca lebih lanjut dapat diberikan tugas yang lebih sulit, sementara peserta didik yang mengalami kesulitan dapat diberikan bimbingan dan latihan tambahan yang lebih sederhana. Dengan demikian, diferensiasi menjadi salah satu strategi yang sangat relevan dalam mengatasi masalah variasi kemampuan membaca di kelas I SD.

Oleh karena itu, media papan petualangan baca berdiferensiasi diimplementasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif untuk mendukung kemampuan peserta didik dalam membaca permulaan serta memfasilitasi perbedaan kemampuan membaca peserta didik. Dalam permainan ini, kata-kata yang harus dibaca oleh peserta didik dapat dibedakan berdasarkan tingkat kesulitan, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Media ini tidak hanya membantu peserta didik menguasai dasar-dasar membaca secara lebih menyenangkan dan efektif, tetapi juga memudahkan guru dalam mengajarkan peserta didik membaca. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memungkinkan mereka untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan memberikan guru sarana yang lebih efisien dalam mengajar keterampilan membaca permulaan.

Salah satu fitur unggulan dalam media ini adalah penggunaan *QR Code* yang dapat dipindai oleh peserta didik ketika mengalami kesulitan dalam membaca suatu

kata. Melalui fitur ini, peserta didik dapat secara mandiri mengakses bantuan berupa suara yang membacakan kata yang terdapat pada kartu permainan sehingga mereka tidak selalu bergantung pada guru. Media papan petualangan baca berdiferensiasi berbasis *QR Code* ini merupakan bagian dari bentuk media visual yang dirancang dalam bentuk kartu berisi gambar, kata, dan *QR Code* (Zaviti, 2014). Kode QR tersebut dapat dipindai menggunakan *smartphone* guru untuk memberikan akses langsung ke materi yang telah disediakan. *Quick Response Code* sendiri merupakan kode matriks dua dimensi untuk menyimpan informasi yang dapat dipindai menggunakan kamera tablet atau *smartphone* (Huzaifah, 2023). Peneliti memilih *QR Code* sebagai teknologi yang diintegrasikan dalam media papan petualangan baca karena aksesibilitasnya yang mudah, memungkinkan peserta didik memperoleh bantuan dengan cepat melalui pemindaian menggunakan perangkat yang tersedia.

Penelitian terdahulu terkait media papan pintar membaca yang dilakukan oleh Darniyanti dkk. (2024) membuktikan bahwa layak dan efektif untuk membaca permulaan peserta didik. Tujuan pengembangan media papan pintar dalam penelitian ini adalah untuk menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas I SD. Media papan pintar membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.. Media ini dibuat untuk menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan sehingga membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep dasar membaca dan mendorong mereka terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Devi (2022), membuktikan bahwa media papan kartu suku kata dikatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai media

pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk menyediakan alternatif pembelajaran inovatif yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik kelas I SD. Media ini dirancang agar proses belajar membaca menjadi lebih menyenangkan dengan menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran berbasis suku kata. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mengenali dan memahami struktur kata secara bertahap. Namun, salah satu kekurangan dari kedua penelitian terdahulu tersebut adalah belum mengakomodasi perbedaan tingkat kemampuan membaca di kelas. Aturan dan alur permainan yang seragam cenderung membuat peserta didik dengan kemampuan membaca rendah merasa kesulitan mengikuti jalannya permainan, sementara peserta didik yang lebih mahir mungkin merasa kurang tertantang.

Berdasarkan penelitian tersebut, media papan petualangan baca memiliki potensi efektif untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan peserta didik I, tetapi perlu pengembangan lebih lanjut untuk mengatasi kekurangan yang ada, terutama dalam mengakomodasi perbedaan kemampuan membaca. Peneliti menemukan bahwa peserta didik kelas I di UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan mengalami kesulitan membaca permulaan. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan membaca permulaan secara menyeluruh dengan pendekatan yang menyenangkan.

Menurut Darniyanti dkk. (2024) peserta didik sekolah dasar cenderung menyukai kegiatan bermain, sehingga media pembelajaran berbasis permainan, seperti papan pintar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran. Dengan demikian,

pengembangan media papan petualangan baca berdiferensiasi yang akan peneliti kembangkan dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas I. Media ini dirancang agar peserta didik dengan kemampuan membaca yang berbeda-beda tetap dapat mengikuti permainan secara optimal sekaligus memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

Guru tentu saja juga membutuhkan bantuan media berbasis permainan karena pembelajaran yang menyenangkan dapat memicu motivasi peserta didik dalam belajar dan dengan adanya motivasi ini, peserta didik akan terdorong untuk belajar membaca. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas I, dengan judul **“Pengembangan Media Papan Petualangan Baca Berdiferensiasi Berbasis *QR Code* pada Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media Papan Petualangan Baca Berdiferensiasi Berbasis *QR Code* yang valid pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan?
2. Bagaimana mengembangkan media Papan Petualangan Baca Berdiferensiasi Berbasis *QR Code* yang efektif pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan?

3. Bagaimana mengembangkan media Papan Petualangan Baca Berdiferensiasi Berbasis *QR Code* yang menarik pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media Papan Petualangan Baca Berdiferensiasi Berbasis *QR Code* yang valid pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan ditinjau dari angket validasi ahli.
2. Mengembangkan media Papan Petualangan Baca Berdiferensiasi Berbasis *QR Code* yang efektif pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.
3. Mengembangkan media Papan Petualangan Baca Berdiferensiasi Berbasis *QR Code* yang menarik pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan ditinjau dari lembar angket respon guru dan peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk untuk media papan Petualangan Baca berdiferensiasi berbasis *QR Code* yang dirancang dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk dikembangkan memuat kurikulum merdeka didukung oleh muatan bahasa Indonesia pembelajaran membaca permulaan.
2. Produk dikembangkan dengan pendekatan diferensiasi berdasarkan tingkat kemampuan membaca peserta didik.

3. Produk berbentuk papan kayu berukuran 50 cm x 50 cm didesain menggunakan Canva.
4. Komponen permainan meliputi papan petualangan baca, dadu, pion, kartu kata, kartu tantangan, kartu hukuman, kartu bonus, dan kartu poin.. Selain itu, juga dilengkapi dengan buku panduan untuk membantu guru dan peserta didik dalam penggunaan media.
5. Produk ini juga dilengkapi dengan *QR Code* yang terdapat pada kartu kata. *QR Code* ini dapat dipindai menggunakan smartphone guru untuk memberikan akses langsung ke suara pelafalan kata yang sesuai. Fitur ini bertujuan untuk membantu peserta didik, terutama yang masih mengalami kesulitan membaca, agar dapat belajar secara mandiri dengan mendengarkan pengucapan kata yang benar. Penggunaan *QR Code* dalam media ini memberikan kemudahan akses terhadap materi, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, serta meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan media papan petualangan baca berdiferensiasi berbasis *QR Code* pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan ialah sebagai berikut:

1. Pemilihan materi sifatnya terbatas hanya digunakan pada kelas I yang terintegrasi dengan muatan bahasa Indonesia pada pembelajaran membaca permulaan. Materi yang digunakan hanya berfokus pada kosakata yang dikenali sehari-hari.

2. Media papan petualangan baca yang dikembangkan dirancang untuk berbagai tingkat kemampuan membaca permulaan peserta didik, namun tidak mencakup diferensiasi pada aspek lain, seperti penalaran atau keterampilan bahasa lainnya.
3. Hanya diuji cobakan pada satu sekolah, yaitu UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media papan petualangan baca berdiferensiasi berbasis *QR Code* pada pembelajaran membaca permulaan di kelas I UPTD SDN Kamal 2 Bangkalan ialah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Melalui pendekatan diferensiasi, peserta didik dengan kemampuan membaca yang berbeda dapat belajar dengan media yang sesuai dengan level mereka, sehingga mereka merasa lebih termotivasi dan percaya diri. Penggunaan media monopoli kata juga membuat proses belajar membaca menjadi lebih menyenangkan, yang berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik secara efektif.

2. Bagi Guru

Dapat membantu guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan dan sesuai dengan kemampuan peserta didik serta membantu dalam proses pembelajaran yang lebih variatif.

3. Bagi Sekolah

Dapat memperkaya variasi media pembelajaran yang ada di sekolah serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi pembelajaran yang dapat berdampak positif terhadap prestasi akademik dan minat belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Memberikan kontribusi bagi pengembangan terbaru dan praktek pendidikan di bidang literasi permulaan serta dapat menjadi acuan bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran untuk kemampuan membaca permulaan khususnya pada prinsip diferensiasi.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah mencakup berbagai istilah yang digunakan untuk merujuk pada konsep-konsep yang berkaitan dengan masalah atau variabel penelitian.

Berikut adalah definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini:

1. Media Pembelajaran

Menurut Kustandi & Darmawan (2020) media pembelajaran adalah perangkat yang dapat mendukung proses belajar mengajar dengan cara memperjelas pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan optimal.

2. Suku Kata

Suku kata merupakan bagian-bagian dari kata yang dibentuk berdasarkan cara pengucapannya dan biasanya terdiri dari beberapa fonem. Menurut Stetson dalam Erniati (2017), suku kata terkait dengan hentakan yang terjadi diantara kelompok urat (denyut dada) sehingga pada suatu waktu penutur menghasilkan suku kata sebagai getaran-getaran urat yang berdiri sendiri.

3. Membaca Permulaan

Menurut Muammar (2020), membaca permulaan merupakan tahapan awal dalam proses belajar membaca di kelas rendah. Pada tahap ini, peserta didik dikenalkan pada huruf atau kombinasi huruf yang diubah menjadi bunyi bahasa

melalui teknik-teknik tertentu. Penekanan dalam membaca permulaan adalah ketepatan dalam melafalkan tulisan, intonasi yang tepat, serta kelancaran dan kejelasan suara.