

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemampuan membaca permulaan menjadi fondasi yang harus dikuasai siswa sejak awal masuk sekolah. Bagi siswa sekolah dasar di kelas rendah, membaca menjadi keberhasilan utama untuk mengasah kemampuan membaca pada tingkat berikutnya. Peran mendasar dalam membangun keterampilan membaca dan merangsang pertumbuhan kognitif siswa di kelas II SD Muammar (2020: 85). Hal ini terlihat dari penurunan skor PISA 2022 serta rendahnya aktivitas literasi secara umum. Indonesia menempati peringkat 77 dari skor 370 untuk membaca (OECD, 2023). Rendahnya tingkat membaca juga tercermin pada aspek Budaya Literasi dalam indeks Kebudayaan Nasional pada tahun 2022 yang memperoleh skor 57, 40 (Nasrullah dan Asmarini, 2024). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya capaian literasi membaca perlu menekankan perbaikan variasi pembelajaran membaca permulaan. Variasi tersebut mencakup penerapan gaya mengajar sesuai tahap perkembangan membaca permulaan siswa, penggunaan alat dan media pembelajaran yang mendukung latihan membaca secara bertahap dan terstruktur, serta pengembangan pola interaksi yang memungkinkan siswa berlatih membaca secara terbimbing maupun melalui kerja sama antar siswa.

Dalam konteks kelas II SD, pembelajaran membaca permulaan sering dipandang sebagai aktivitas yang membosankan akibat keterbatasan bahan untuk belajar membaca dan hasil belajar siswa dalam membaca permulaan (Ismiyati & Afandi, 2022). Kondisi ini diperparah dengan minimnya penggunaan media pembelajaran. Minimnya penggunaan media pembelajaran turut menyebabkan

rendahnya antusiasme siswa dalam belajar membaca permulaan. Media pembelajaran membaca yang baik adalah media yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa dalam membaca permulaan, sehingga membantu mengenalkan hubungan kata dan bunyi secara bertahap serta mendukung pemahaman bacaan secara bermakna (Fatria, 2017: 140). Dengan demikian, diperlukan media yang tidak sekedar berfokus pada kognitif siswa, melainkan membantu siswa dalam keterampilan membaca permulaan.

Dalam dunia pendidikan modern, media pembelajaran berperan sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman dan penyebaran informasi. Media harus ada atau digunakan di setiap kelas karena pentingnya sebagai bagian sistem pembelajaran (Wulandari dkk., 2023). Peneliti melakukan observasi yang dilakukan di UPTD SDN Tajungan Bangkalan pada 14 Februari 2026, diketahui rata-rata hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II adalah 71 dari total 20 siswa, karena mata pelajaran lain memiliki nilai rata-rata 75-81. Perbedaan rata-rata nilai menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia masih relatif lebih rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, mata pelajaran Bahasa Indonesia dipilih sebagai fokus dalam penelitian dan pengembangan.

Pada tahap pra penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas II pada 14 Februari 2026 untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran di UPTD SDN Tajungan Bangkalan. Hasil dari wawancara tersebut ditemukan bahwa kendala yang terjadi di kelas II yaitu keterbatasan ketersediaan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Media yang tersedia masih terbatas pada penggunaan kartu gambar dan video dari youtube saja. Dalam pelaksanaannya, guru harus menghentikan atau menjeda video ketika akan beralih

menggunakan kartu gambar, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan untuk mengulang bacaan di rumah, karena media kartu gambar hanya tersedia di sekolah dan tidak dapat diakses kembali oleh siswa di luar jam pembelajaran. Selain itu, kemampuan siswa dalam membaca permulaan masih rendah karena pembelajaran lebih banyak menggunakan buku paket dan LKS yang menyebabkan siswa cepat bosan. Hasil wawancara tersebut menunjukkan bahwa guru mengharapkan adanya pengembangan media menggunakan teknologi yang terintegrasi dalam satu kesatuan, tidak terpisah-pisah guna mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa.

Lebih lanjut, fasilitas yang ada di sekolah sebenarnya cukup lengkap, seperti perpustakaan dan pojok baca di ruang kelas II yang berisi buku bacaan. Namun pemanfaatannya kurang optimal. Guru lebih banyak mengandalkan buku paket dan LKS sebagai alat utama pembelajaran. Dalam praktik pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan seperti kartu gambar belum terintegrasi dengan audio. Apabila guru ingin menambahkan unsur suara, guru harus membuka media lain seperti youtube secara terpisah. Selain itu, penggunaan *googleform* yang digunakan untuk melatih siswa dalam tes evaluasi juga harus membuka web secara terpisah. Keterbatasan waktu pembelajaran juga membuat siswa tidak memiliki kesempatan belajar membaca yang sama, karena di sekolah mata pelajaran Bahasa Indonesia hanya 2jp yaitu 70menit dalam seminggu. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru sering menggunakan media buku paket dan LKS sehingga siswa cepat bosan.

Hal ini diperkuat dengan hasil angket kebutuhan siswa yang dilaksanakan pada 14 Februari 2026, diketahui bahwa 75% atau 15 siswa menyatakan ingin belajar membaca menggunakan media digital dan 25% atau 5 siswa menyatakan bahwa membaca adalah kegiatan yang tidak menyenangkan di sekolah. Hasil angket ini diperkuat dengan wawancara siswa. Siswa mengungkapkan “*Saya senang jika belajar membaca menggunakan media digital karena lebih menyenangkan dan membantu saya untuk belajar membaca*”. Kondisi tersebut didukung oleh ketersediaan izin dari kepala sekolah dan wali kelas untuk membawa *handphone* dan laptop pribadi unruk dibawa ke sekolah yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran. Pemilihan media digital tidak hanya selaras dengan kesiapan teknologi yang dimiliki siswa, tetapi juga sejalan dengan tuntutan kurikulum merdeka yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya dukungan fasilitas dan kebijakan kurikulum tersebut, penggunaan media digital diharapkan dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sebagai pelengkap dari observasi dan wawancara, peneliti juga melakukan tes diagnostik kemampuan membaca permulaan kepada 20 siswa menggunakan EGRA (*Early Grade Reading Assesment*) 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 13 siswa yang belum mampu membaca, mereka baru mengenal huruf dan belum mampu membaca kata, sebanyak 6 siswa kemampuan membacanya sedang, mereka sudah mampu membaca beberapa kata tetapi masih belum lancar membaca dan terdapat 1 siswa yang sudah lancer 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 siswa kelas II dalam membaca permulaan.

Berdasarkan hasil uraian di atas, permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan antara lain media pembelajaran yang digunakan belum terintegrasi, penggunaan media masih terpisah antara visual, audio, dan evaluasi, serta proses pembelajaran yang kurang efisien dari segi waktu. Media kartu gambar yang digunakan belum dilengkapi dengan unsur audio, sehingga guru harus membuka media lain seperti youtube secara terpisah untuk memberikan penjelasan tambahan. Selain itu, pelaksanaan evaluasi melalui *googleform* juga mengharuskan guru membuka web lain di luar media utama, yang menyebabkan alur pembelajaran terputus dan mengganggu konsentrasi siswa.

Masalah tersebut menunjukkan adanya keharusan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas II. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran membaca permulaan BIMAU menggunakan *articulate storyline* dan *canva*. Media pembelajaran ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Adapun kelebihan *articulate storyline* dan *canva* ini adalah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa karena adanya gabungan teks, gambar, suara. Selaras dengan pendapat Muzdalifah, (2025) bahwa media pembelajaran *articulate storyline* dapat menarik perhatian siswa karena media tersebut dapat mengeluarkan suara apabila ditekan dan dapat menambahkan gambar dan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama untuk mendapatkan pengalaman mencoba.

Secara tidak langsung penggunaan media BIMAU dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan berdampak pada motivasi siswa dalam keterampilan membaca permulaan.

Oleh karena itu, media BIMAU di implementasikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung kemampuan hasil belajar siswa dalam membaca permulaan. Media ini tidak hanya membantu siswa menguasai dasar-dasar membaca secara lebih efektif, tetapi juga memudahkan guru dalam mengajarkan siswa membaca permulaan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca permulaan, serta meningkatkan motivasi belajar siswa yang berdampak pada keterampilan membaca permulaan.

Salah satu fitur unggulan dalam media ini adalah mengeluarkan suara apabila ditekan tombolnya oleh siswa ketika mengalami kesulitan membaca kata. Melalui fitur ini, siswa dapat secara mandiri mengakses kosakata yang ada dalam Bahasa Indonesia. *articulate storyline* dan canva menyimpan informasi yang dapat dibuka di laptop maupun hp. Peneliti memilih *articulate storyline* dan canva karena aksesibilitasnya yang mudah, memungkinkan siswa memperoleh bantuan dengan cepat melalui web *link* yang telah di publikasi.

Penelitian terdahulu terkait pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* yang dilakukan oleh (Akmalia & Alimuddin, 2025) membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline* dikatakan layak dan efektif untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Tujuan pengembangan media pembelajaran BIMAU menggunakan *Articulate Storyline* dalam pengembangan ini adalah untuk menyediakan alternatif media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia bagi siswa kelas II. Media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa dalam kegiatan belajar.

Penelitian lain juga dilakukan oleh (Khosiyono dkk., 2025) membuktikan bahwa layak dan efektif untuk membaca suku kata dalam Bahasa Indonesia karena media ini dapat ditambahkan gambar sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk menyediakan alternatif pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa kelas II. Media ini dirancang agar proses kegiatan belajar membaca Bahasa Indonesia menjadi lebih menyenangkan. Namun, salah satu kesenjangan dari kedua penelitian terdahulu adalah belum mengakomodasi adanya fitur tambahan suara, dan game dalam media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan penelitian yang belum dijelajahi dengan judul penelitian **“Pengembangan Media BIMAU (Bijak Memakai Uang) Pada Keterampilan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan”**. Media pembelajaran BIMAU ini dirancang untuk pembelajaran membaca permulaan dengan mengakomodasi fitur suara yang ditambahkan, serta memanfaatkan teknologi dengan berbagai media interaktif seperti teks, gambar, audio, soal latihan serta game menjadi satu platform.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media BIMAU (Bijak Memakai Uang) pada keterampilan membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan?
2. Bagaimana keefektifan media BIMAU (Bijak Memakai Uang) pada keterampilan membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan?
3. Bagaimana kemenarikan media BIMAU (Bijak Memakai Uang) pada keterampilan membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

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

1. Untuk mengetahui kevalidan media BIMAU (Bijak Memakai Uang) pada keterampilan membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan ditinjau dari angket validasi ahli.
2. Untuk mengetahui keefektifan media BIMAU (Bijak Memakai Uang) pada keterampilan membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan ditinjau dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media BIMAU (Bijak Memakai Uang) pada keterampilan membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan dari lembar angket respon guru dan siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk untuk media BIMAU pada keterampilan membaca permulaan yang dirancang dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk dikembangkan memuat kurikulum merdeka didukung oleh muatan Bahasa Indonesia.
2. Desain produk menggunakan canva untuk tampilan visualisasi.
3. Produk berbentuk *link* yang dikembangkan menggunakan *articulate storyline*. penggunaan *link* dalam media ini juga memberikan kemudahan bagi siswa karena bisa untuk mengakses materi, menjadikan media pembelajaran ini menjadi lebih interaktif serta meningkatkan pengalaman belajar siswa.
4. Komponen media pembelajaran meliputi menu home, tujuan pembelajaran, materi, game, soal evaluasi, kesimpulan dan penutup.
5. Produk ini dilengkapi juga dengan fitur suara pelafalan kata yang sesuai. Fitur ini bertujuan untuk membantu siswa, terutama yang masih kesulitan membaca permulaan, agar dapat belajar secara mandiri dengan mendengarkan pengucapan kata yang benar.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan media BIMAU pada keterampilan membaca permulaan Bahasa Indonesia kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan sebagai berikut:

1. Pemilihan materi sifatnya terbatas hanya digunakan pada kelas II yang terintegrasi dengan muatan Bahasa Indonesia materi yang digunakan hanya berfokus pada membaca permulaan kelas II.
2. Media BIMAU hanya bisa diakses melalui internet.

3. Hanya diuji cobakan pada satu sekolah, yaitu UPTD SDN Tajungan Bangkalan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media BIMAU pada keterampilan membaca permulaan di kelas II UPTD SDN Tajungan Bangkalan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Melalui penggunaan media BIMAU menggunakan membuat siswa lebih percaya diri, dan membuat proses pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik, dan berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa secara efektif.

2. Bagi Guru

Guru memperoleh solusi alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan dan sesuai dengan kemampuan siswa dalam membantu proses pembelajaran yang lebih bervariasi.

3. Bagi Sekolah

Sekolah memperoleh ide dalam variasi media pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran yang berdampak positif terhadap prestasi akademik belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Memberikan kontribusi bagi pengembangan terbaru dan praktek pendidikan, serta menjadi acuan bagi penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran untuk pemahaman Bahasa Indonesia.

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 Digital

Media digital merupakan media yang digunakan sebagai alat bantu untuk menerima dan menyampaikan pesan melalui platform digital. Media digital dijadikan opsi guru untuk menyampaikan pengetahuan yang signifikan juga menarik perhatian siswa. Pembelajaran menggunakan media digital menawarkan pengalaman belajar yang lebih luas dan beragam tanpa batasan waktu atau tempat. Pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar yaitu penggunaan media digital dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar. Media digital dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar. Selain itu, media digital juga memberi kemudahan untuk guru dalam membagikan informasi dan materi ajar Jadidah, dkk. (2023).

2. *Articulate Storyline*

Menurut Amiroh 2019 dalam (Hafiedz & Nurhamidah, 2023) berpendapat bahwa *articulate storyline* merupakan authoring tools yang memiliki kegunaan untuk membuat media pembelajaran menjadi interaktif seperti menggabungkan media berbentuk grafik, video, teks, suara. Software yang digunakan sebagai media dalam memberikan pesan dan komunikasi lewat media presentasi. Dalam aplikasi tersebut membuat presentasi lebih menarik dengan penggunaan berbagai fitur seperti animasi bergerak, backsound dan gambar.

3. Canva

Canva adalah aplikasi atau sebuah platform yang menyediakan desain dan komunikasi visual. Aplikasi canva juga dapat dapat mengupload gambar, audio. Pada aplikasi canva juga bisa memakai fitur lainnya seperti font, barcode, dan berbagai bentuk desain dan gift Dahlina (2023).

4. Media Bimau

Media BIMAUI merupakan akronim dari Bijak Memakai Uang. Penamaan ini didasarkan pada tema cerita yang terdapat dalam buku siswa kelas II kurikulum merdeka, yaitu tema kebiasaan menabung dan menyimpan uang dengan bijak dalam kehidupan sehari-hari. Pemilihan tema ini bertujuan agar media yang dikembangkan selaras dengan materi yang sudah ada dalam buku siswa, sehingga memudahkan guru dalam mengintegrasikan media BIMAUI ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, tema bijak memakai uang dipilih karena dekat dengan pengalaman nyata siswa kelas II SD sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami isi bacaan sekaligus melatih kemampuan membaca permulaan.

5. Membaca Permulaan

Tarigan (2008: 9) menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari oleh siswa. Pada tahap membaca permulaan, anak diperkenalkan dengan bentuk huruf abjad A sampai Z, kemudian huruf-huruf tersebut dilafalkan dan dihafalkan sesuai dengan bunyi intonasinya, dan juga memahami pola-pola bahasa dari gambaran yang tertulis. Membaca permulaan diberikan pada kelas rendah SD yaitu kelas satu sampai kelas tiga.