

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi yang semakin kompetitif saat ini, kualitas pendidikan adalah salah satu faktor utama yang menentukan kemajuan sebuah negara. Indonesia menempati peringkat ke-69 dari 80 negara berdasarkan data dari Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) 2022 yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*. Penilaian ini mencakup kemampuan siswa dalam literasi, yang merupakan keterampilan yang sangat penting untuk menghadapi tantangan yang akan datang di abad ke-21. Negara Indonesia memiliki skor membaca hanya 359, jauh di bawah rata-rata global. Capaian ini menunjukkan bahwa sistem pendidikan nasional menghadapi banyak masalah, terutama dalam hal meningkatkan kualitas pembelajaran literasi. Semua penguasaan pengetahuan lainnya bergantung pada literasi, yang merupakan kemampuan untuk memahami, menilai, dan menggunakan data secara kritis. Capaian ini berdampak pada kualitas siswa secara pribadi dan daya saing nasional secara keseluruhan (Hanifah, 2024).

Berdasarkan hasil Pra Observasi kunjungan ke sekolah dan wawancara dengan salah satu guru yang telah peneliti lakukan, diperoleh informasi dari guru kelas 1 SD N 1 Makarti Jaya bahwa masih terdapat siswa yang terbata-bata saat membaca, kesulitan mengucapkan huruf dengan benar, dan kesulitan membedakan satu huruf dengan huruf lainnya, kesulitan menulis dengan cepat jika melihat teks di papan tulis, dan masih ada yang keliru menulis huruf. Kondisi ini menunjukkan

bahwa sebagian siswa belum sepenuhnya menguasai kemampuan dasar membaca yang meliputi pengenalan huruf dan pengucapannya, Kesulitan membedakan huruf dengan benar disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya kemampuan awal siswa saat masuk sekolah dan metode pembelajaran yang perlu lebih disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Pembelajaran di sekolah dasar selain mengajarkan ilmu pengetahuan juga memberikan bekal keterampilan. Adapun keterampilan yang dikuasai yaitu keterampilan berbahasa, karena bahasa merupakan hal penting untuk mengungkapkan ide ataupun gagasan yang ada dalam pikiran. Terdapat empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca (Navida et al., 2023)

Literasi adalah kemampuan untuk menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan berpikir. Membaca, adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan, informasi, dan berita yang dapat meningkatkan kemampuan manusia untuk berpikir kritis dan mengembangkan ide-ide baru (Rafida, Samsudin, & Doyin, 2022).

Literasi baca-tulis diartikan sebagai pengetahuan dan kemampuan membaca dan menulis, mengolah dan memahami informasi saat melakukan proses membaca dan menulis, serta kemampuan menganalisis, menanggapi, dan menggunakan Bahasa. Literasi baca-tulis dikembangkan dan diimplementasikan berlandaskan pada lima prinsip dasar. Kelima prinsip dasar pengembangan dan implementasi literasi baca-tulis yang dimaksud adalah keutuhan dan kemenyeluruhan (*holistik*), keterpaduan (*terintegrasi*), keberlanjutan (*sustainability*), kontekstualitas, dan

responsif kearifan lokal. Konsep Kurikulum literasi sering diterapkan di sekolah untuk mewujudkan konstruk literasi antitesis sebagai keterampilan “otonom” (Suardipa, Putrayasa, & Wiguna, 2022).

Pendidikan telah mengalami perubahan besar seiring berkembangnya teknologi. Di era informasi saat ini, peran guru dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa SD sangat penting. Banyak teknologi pendidikan dan media yang tersedia, termasuk platform pembelajaran digital dan aplikasi. Untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, penggunaan platform pembelajaran digital seperti *Wordwall* (Prahesty, & Zumrotun, 2023).

Wordwall merupakan alat pendidikan digital yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif untuk mengajar membaca dan kosakata. *Wordwall* memiliki banyak fitur yang membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar karena tampilannya yang mirip dengan game. Salah satu dari delapan belas *fitur Wordwall* yang tersedia adalah *match up*. Aktivitas pada fitur ini meminta siswa untuk mengacak huruf, kata atau frasa tertentu dan kemudian menyusunnya kembali menjadi kata atau frasa yang benar. *Wordwall* sering menggunakan *Anagram* untuk mengajarkan keterampilan pengenalan kata, ejaan, dan pemahaman bahasa secara interaktif. Ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan, seperti mengajar kosakata, bahasa asing, atau permainan kata yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Prahesty, & Zumrotun, 2023).

Untuk mempersiapkan penelitian, peneliti menggunakan beberapa penelitian sebelumnya. Hasil penelitian terdahulu antara lain penelitian pertama, Amri, & Rochmah, (2021) dengan judul “Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca

Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh signifikan antara kemampuan literasi membaca dengan prestasi belajar siswa. Penelitian kedua (Widadari & Jampel, 2022) melakukan penelitian dengan judul ” *Digital Choice Board* Pada Topik Cerita Fiksi Berbasis Literasi Baca Tulis Untuk Siswa Kelas IV” menunjukkan bahwa penggunaan *Digital Choice Board* pada topik cerita fiksi berbasis literasi baca tulis dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran di kelas IV. Lebih lanjut, penelitian ketiga yang dilakukan (Agusti & Aslam, 2022) dengan judul ” Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi *Wordwall* secara statistik berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti *Wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti tertarik mengkaji lebih lanjut mengenai *Platform Wordwall* pada fitur *Match Up* dengan judul “**Pengaruh Kemampuan Literasi Baca Tulis Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD**”

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diketahui permasalahan di dalam kemampuan literasi baca tulis terhadap hasil belajar belajar siswa kelas 1 SD, sebagai berikut :

- 1) Masih ada siswa yang terbata-bata saat membaca, sulit membedakan huruf dengan benar dan masih ada yang sulit membedakan satu huruf dengan huruf lainnya.
- 2) Masih ada siswa yang kesulitan menulis dengan cepat jika melihat teks di papan tulis, dan masih ada yang keliru menulis huruf.
- 3) Guru belum mampu menyajikan pembelajaran yang mengikuti arus perkembangan teknologi di dalam menyajikan materi. guru masih terlalu sering menggunakan pembelajaran tradisional seperti ceramah, tanya jawab dan diskusi.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Agar ruang lingkup masalah dalam penelitian ini tidak terlalu luas, maka penulis menetapkan beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

- 1) Kesulitan siswa dalam membaca, seperti terbata-bata, sulit membedakan huruf, dan kesalahan membedakan satu huruf dengan huruf lainnya.
- 2) Kesulitan siswa dalam menulis, seperti lambat saat menyalin teks dari papan tulis dan sering membuat kesalahan dalam menulis huruf.
- 3) Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 1 Makarti Jaya.
- 4) Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah bab 5, Teman Baru, Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 1 SD.
- 5) Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Platfrom Wordwall*.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: **Adakah Pengaruh Kemampuan Literasi Baca Tulis Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD?**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Kemampuan Literasi Baca Tulis Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang penerapan Literasi Baca Tulis dengan memanfaatkan *platform wordwall* Berbasis Digital sebagai alternatif cara meningkatkan kemampuan siswa.

1.4.2 Manfaat secara praktis

1. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran literasi, sehingga mampu membaca dan menulis dengan menyenangkan, mudah diingat dan dipahami serta meningkatkan hasil belajar khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan panduan kepada guru sebagai alternatif metode pembelajaran berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi kepala sekolah untuk menyusun program yang mendukung penerapan teknologi dalam pembelajaran, serta mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pendidikan berdasarkan kebutuhan siswa dan guru.