

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan yang harus dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pengetahuan dan informasi yang terus berkembang. Dalam kurikulum tingkat satuan Pendidikan (KTSP) pemahaman sudah dimulai di kelas III (fase A) dengan kemampuan membaca teks standar, dengan teks yang intensif (100-150 kata) dan berulang. Semakin meningkat tingkat pendidikan pemahaman anak-anak terhadap bacaan menjadi semakin kompleks, di fase B anak dituntut untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan teks yang telah dibaca sebelumnya. Tujuan pemahaman membaca yaitu kesenangan, memaksimalkan membaca nyaring, menggunakan strategi yang tepat, memperluas pengetahuan tentang suatu topik, menghubungkan informasi baru dengan informasi yang diketahui sebelumnya, memperoleh informasi untuk laporan lisan maupun tertulis, mengkonfirmasi dan menolak suatu dugaan, prediksi, dan menjawab pertanyaan (Ambarita et al., 2021).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di jenjang sekolah dasar, terdapat empat keterampilan berbahasa yang menjadi fokus utama yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan untuk menggunakan Bahasa merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia. Sebagai makhluk sosial, manusia perlu berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama, baik melalui komunikasi lisan maupun tulisan dengan menggunakan bahasa sebagai medianya. Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Madrasah Ibtidaiyah untuk membentuk kepribadian siswa, memperkaya wawasan serta mengasah pengetahuan dan kemampuan berbahasa (Saefudin, 2022).

Keterampilan membaca merupakan fondasi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama di jenjang pendidikan dasar seperti Madrasah Ibtidaiyah (MI). Berdasarkan studi literatur terkini, keterampilan membaca di Indonesia sering kali terkendala oleh faktor-faktor seperti kurangnya motivasi siswa, metode pembelajaran konvensional, dan keterbatasan akses teknologi. Siswa sekolah dasar di

Indonesia memiliki tingkat pemahaman bacaan yang rendah karena kurangnya latihan interaktif, dengan rata-rata skor pemahaman membaca di bawah standar nasional (Sulfa, 2023). Hal ini diperkuat oleh data dari *Program for International Student Assessment* (PISA) 2018, di mana Indonesia berada di peringkat bawah dalam literasi membaca global, dengan skor rata-rata 371. Integrasi teknologi digital dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas rendah melalui permainan edukasi, yang meningkatkan pemahaman dan pemahaman bacaan hingga 25% (Wahyuni, 2020). Dalam konteks madrasah, penelitian Islamiyah dkk. (2021) menemukan bahwa siswa Madrasah Ibtidaiyah sering menghadapi tantangan tambahan seperti integrasi nilai agama dengan materi akademik, sehingga metode pembelajaran yang menarik seperti pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dan media digital menjadi solusi potensial. Literatur ini menekankan bahwa *cooperative learning* mendorong kolaborasi siswa, meningkatkan retensi pengetahuan, dan sesuai dengan prinsip pendidikan Islam yang menekankan solidaritas.

Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa sejak dini, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar. Pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), khususnya fase B, siswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan membaca pemahaman untuk mendukung proses belajar secara keseluruhan. Namun dalam praktiknya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam membaca, seperti kurangnya motivasi, keterbatasan pemahaman, dan metode pembelajaran yang kurang menarik, sehingga mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Frans et al., 2023).

Keterampilan membaca siswa pada fase B menghadapi berbagai kesulitan, permasalahan tersebut terutama pada kemampuan mereka untuk mengidentifikasi gagasan utama, dan kemampuan mereka untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks tersebut. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam pemahaman bacaan, pelafalan terdeteksi, dan intonasi yang tepat. Rendahnya keterampilan membaca ini juga dipengaruhi juga terdampak oleh rendahnya motivasi dan minat siswa terhadap kegiatan membaca, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses

pembelajaran. Penggunaan metode pengajaran yang lebih konvensional dan kurang fleksibel, membuat sulit untuk mengembangkan keaktifan dan keterlibatan siswa secara aktif. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan menghambat kemampuan siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia (Yunita, 2023).

Di MI Negeri 1 Kota Bandung, sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam yang fokus pada pengembangan karakter dan pengetahuan, tantangan ini menjadi lebih kompleks karena siswa harus mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan keterampilan akademik. Di sisi lain tuntutan kurikulum yang mengharuskan siswa mencapai kompetensi literasi membuat guru untuk lebih kreatif dalam memilih model dan pendekatan pembelajaran agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru bahasa Indonesia di MI Negeri 1 Kota Bandung, sebagian besar dinyatakan bahwa siswa fase B, sering kesulitan dalam memahami isi bacaan. Siswa lebih antusias ketika menggunakan media visual, namun akses terhadap sarana teknologi masih terbatas. Hasil ini sejalan dengan literatur yang menyoroti kurangnya interaktivitas, dan mendukung penggunaan *cooperative learning* berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca. Sementara observasi menunjukkan potensi *wordwall* dalam membuat pembelajaran lebih menarik, mengkonfirmasi temuan Wahyuni dan Sari (2020) tentang efektivitas teknologi digital.

Pendidikan di era digital saat ini menuntut penerapan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah model pembelajaran *cooperative learning* berbantuan *wordwall*, yang memungkinkan siswa untuk belajar Bersama dan saling berbagi pengetahuan. Media yang digunakan dalam konteks ini belum pernah digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Negeri 1 Kota Bandung, sehingga dengan adanya media digital *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran *cooperative learning* yang didukung oleh media *wordwall* merupakan pendekatan yang menggabung kerjasama antar siswa dengan

pemanfaatan media digital *wordwall* sebagai alat bantu. Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran secara kolektif, sementara *wordwall* digunakan untuk menyajikan materi, menciptakan aktivitas interaktif, dan melakukan penilaian (Fatimah & Apriono, 2024). *Wordwall* dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang efektif bagi guru dalam menyusun materi. *Wordwall* sangat direkomendasi untuk proses pembelajaran, terutama pembelajaran Bahasa Indonesia (Arsini et al., 2022).

Model pembelajaran merupakan penunjang dalam pembelajaran. Banyak sekali model dalam pembelajaran salah satunya model *cooperative learning* mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Sudjana, 1989). Model pembelajaran *kooperatif learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya mengedepankan manfaat kelompok-kelompok peserta didik. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-5 orang dengan struktur kelompok heterogen (Slavin, 2010). Sedangkan dalam belajar kooperatif peserta didik belajar bersama sebagai satu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran kolaboratif berbantuan media digital menawarkan banyak manfaat serta dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa. Dengan memfasilitasi interaksi, diskusi, dan kerja sama, model ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk tantangan di masa depan (Trianto, 2009).

Model pembelajaran *kooperatif learning* yang dikenal sebagai *Teams Games Tournament* (TGT) termasuk salah satu model yang simpel diimplementasikan. Model ini melibatkan partisipasi aktif semua siswa tanpa membedakan status, di mana siswa berperan sebagai tutor sebaya, dan melibatkan unsur penguatan dan permainan

(Andono, 2024). Kelebihan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), terdapat kompetisi akademik yang terjadi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dalam turnamen ini, tiap anggota dalam kelompok bertindak sebagai perwakilan kelompok mereka dalam kompetisi. Karakteristik utama *Teams Games Tournament* (TGT) adalah siswa belajar dalam kelompok kecil dan ada permainan turnamen dalam proses pembelajaran, di mana kelompok akan mendapatkan penghargaan. model *Teams Games Tournament* (TGT) diartikan sebagai model pembelajaran secara kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompokkelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Agar pembelajaran lebih efektif dan efisien penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dibantu dengan media.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana keterampilan membaca siswa fase B di MI Negeri 1 Kota Bandung pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak menerapkan model *cooperative learning* di kelas kontrol?
2. Bagaimana keterampilan membaca siswa fase B di MI Negeri 1 Kota Bandung pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan model *cooperative learning* berbantu *wordwall* di kelas eksperimen?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan membaca siswa fase B di MI Negeri 1 Kota Bandung yang menerapkan model *cooperative learning* berbantuan *wordwall* di kelas eskperimen dan yang tidak menggunakan model *cooperative learning* di kelas kontrol?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan peneliti yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui keterampilan membaca siswa fase B di MI Negeri 1 Kota Bandung tidak menggunakan model *cooperative learning* di kelas kontrol.

2. Untuk mengetahui keterampilan membaca siswa fase B di MI Negeri 1 Kota Bandung dengan menerapkan model *cooperative learning* berbantuan *wordwall* di kelas eksperimen.
3. Untuk perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan membaca siswa fase B di MI Negeri 1 Kota Bandung yang menerapkan model *cooperative learning* berbantuan *wordwall* di kelas eskperimen dan yang tidak menggunakan model *cooperative learning* di kelas kontrol.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari peneliat berikut ini diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teori tentang model pembelajaran *cooperative learning* terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa tingkat dasar.
- b) Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan mata pelajaran Bhasa Indonesia kelas IV.

2. Manfaat Praktis

a) Manfaat Bagi Siswa

Meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif dalam keterlibatan proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

b) Manfaat Bagi Guru

Memberikan wawasan strategis baru bagi guru dalam mengimplementasikan model pembelajaran *cooperative learning* yang berbantuan teknologi mata pelajaran Bahasa Indonesia fase B.

c) Manfaat Bagi Sekolah

Peneliti dapat memberi informasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan kurikulum dan metode pengajaran yang lebih efektif di fase B dan mendorong inovasi untuk Pendidikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

E. Kerangka Berpikir

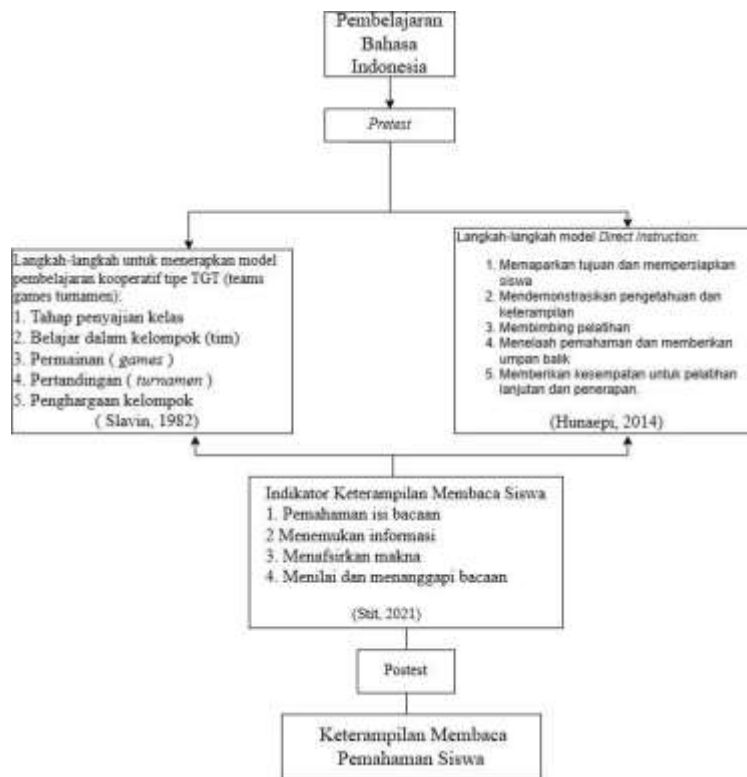
Pembelajaran *cooperatif learning* adalah pendekatan pengajaran yang mendorong siswa untuk bekerja sama dengan tingkat keterampilan yang berbeda dalam kelompok kecil, mencapai tujuan yang sama. Tujuan dari pendekatan pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan prestasi akademik siswa memperkuat keterampilan sosial mereka, dan meningkatkan sikap terbuka terhadap keragaman sosial. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu jenis metodologi pembelajaran kooperatif learning ini populer karena kesederhanaannya, yang lebih penting, dan mendorong semua siswa untuk menggunakan tutor tanpa memandang peringkat mereka dan membangun permainan dan penyelesaian unsur. Langkah-langkah untuk menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT (*teams games tournament*) meliputi: 1) tahap penyajian kelas, 2) belajar dalam kelompok (*team*), 3) permainan (*games*), 4) pertandingan (*tournament*), 5) penghargaan kelompok (Slavin, 1982).

Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT memiliki sejumlah keunggulan, yaitu (1) peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan rekan-rekannya dan secara bebas menyampaikan pendapat mereka, (2) tingkat kepercayaan diri peserta didik akan meningkat, (3) motivasi peserta didik juga akan semakin meningkat. Beberapa kekurangan dalam model pembelajaran TGT meliputi, (1) memakan waktu yang cukup lama selama proses berlangsung, (2) sulit untuk menilai secara langsung apakah peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan secara intelektual, (3) resiko terjadinya konflik di antara peserta didik saat pembagian kelompok terutama jika kondisinya tidak diatur dengan baik (Ulfia & Irwandani, 2019).

Model pembelajaran *direct instruction* menekankan pada resitasi konten, tetapi tidak memberi siswa waktu yang cukup untuk mempertimbangkan dan menceritakannya dengan situasi dunia nyata. Bahwa pembelajaran ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) pembelajaran berpusat pada guru, (2) terjadi *passive learning*, (3) interaksi antar siswa berkurang, (4) tidak ada kelompok-kelompok interaktif, dan

(5) penilaian bersifat sporadis. Adapula langkah-langkah pembelajaran model *direct instruction* yaitu: (1) memaparkan tujuan dan mempersiapkan siswa, (2) mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, (3) membimbing pelatihan, (4) menelaah pemahaman dan umpan balik, (5) memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan (Hunaepi et al., 2014).

Keterampilan membaca merupakan keterampilan penting dalam kehidupan, tidak hanya di bidang pendidikan tetapi juga di masyarakat. Dengan membaca akan memperoleh pemahaman yang lebih baik, peserta didik juga akan lebih maju pengetahuan dan kesadaran yang lebih maju, keterampilan membaca merupakan metode utama yang digunakan oleh siswa. Membaca pada hakikatnya suatu hal yang rumit sebab melibatkan banyak hal bukan hanya melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas seperti: visual, berfikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Indikator dalam keterampilan membaca pada umumnya mencakup beberapa aspek yaitu: 1) pemahaman isi bacaan, 2) menemukan informasi, 3) menafsirkan makna, 4) menilai dan merespon bacaan. Penerapan model *cooperative learning* tipe TGT menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam membaca (Stit et al., 2021).
Subjek Penelitian : Siswa fase A MI Negeri 1 Kota Bandung (Dibagi Menjadi Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol)



Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan berdasarkan kerangka berpikir yang telah dibuat yaitu:

H_a : Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan membaca siswa Fase B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan model *Cooperative Learning* berbantuan Wordwall dan siswa yang menggunakan model *Direct Instruction*.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan keterampilan membaca siswa Fase B pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan model *Cooperative Learning* berbantuan Wordwall dan siswa yang menggunakan model *Direct Instruction*.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian Adelia Zuhriyati, Diana Setiana, Fikriyah, berjudul “Penerapan *Games Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar” Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terutama dalam penggunaan media *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kedua penelitian bertujuan mengatasi pembelajaran yang bersifat konvensional dan pasif dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong keaktifan siswa melalui unsur permainan (Adelia Zuhriyati, 2024).

Namun terdapat perbedaan yang jelas antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan. Penelitian terdahulu model *game based learning* berbantuan *wordwall* dengan fokus pada peningkatan hasil kognitif siswa, serta menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai desain penelitian. Sementara penelitian yang dilakukan lebih melibatkan pada keaktifan siswa dan pemahaman membaca, tidak hanya pada hasil belajar akhir. Menggunakan model *cooperative learning* berbantuan *wordwall*, serta menggunakan quasi eksperimen. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan memiliki kebaruan karena mengembangkan penelitian terdahulu dengan menggeser fokus dari hasil belajar kognitif menuju proses pembelajaran dan keterampilan membaca, khususnya dalam meningkatkan keaktifan siswa dan pemahaman membaca.

2. Penelitian Nurhalisa, Rizal, Muhammad Aqil, Yun Ratna Lagendes, Muhammad Fasli, berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri Lasoani” penelitian ini serupa dengan penelitian yang akan dilakukan tetapi tidak sama dengan model pembelajaran, penelitian yang akan dilakukan fokus pada masalah yang sedang dipelajari secara rutin pembelajaran dan menghasilkan proses yang lebih menarik. Selain itu, persamaan dari penelitian terdahulu maupun penelitian ini menggunakan

pendekatan kuantitatif untuk melihat pengaruh terhadap proses hasil pembelajaran siswa (Nurhalisa et al., 2025).

Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan, penelitian terdahulu lebih menekankan pada hasil belajar siswa secara umum, yang diukur melalui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*, serta berfokus pada efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan pencapaian kognitif, sementara penelitian yang dilakukan secara spesifik memfokuskan pada keaktifan siswa dan pemahaman membaca. Penelitian ini melibatkan pada proses pembelajaran seperti keterlibatan siswa dalam membaca, berdiskusi, bertanya, dan memahami isi bacaan, termasuk kemampuan menemukan gagasan utama dan memahami informasi teks.

3. Penelitian Anisa Miftahul Jannah, Dodik Mulyono, Asep Sukenda Egok, berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe STAD Dengan Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Lubuklinggau” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan aktif bagi siswa. Penelitian ini juga menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain eksperimental untuk menguji dampak pembelajaran. Selain itu, persamaan juga terlihat jelas dalam jenjang pendidikan yang sedang dipelajari, yaitu sekolah dasar, serta dalam upaya meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran melalui proyek kelompok, diskusi, dan kegiatan pendidikan berbasis *Wordwall* (Anisa, 2024).

Terdapat perbedaan signifikan antara penelitian sebelumnya dan penelitian terkini, lebih berfokus pada hasil pembelajaran kognitif siswa IPS, yang dievaluasi dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* setelah penerapan model pembelajaran *cooperatif* STAD menggunakan *Wordwall*. Sementara itu, penelitian ini berfokus pada kebiasaan membaca dan pemahaman siswa dalam belajar Bahasa Indonesia, sehingga tidak hanya berfokus pada nilai ujian akhir tetapi juga pada proses pembelajaran, seperti kebiasaan membaca siswa, kemampuan bertanya, dan keterampilan berdiskusi, serta kemampuan mereka untuk memahami teks, mengidentifikasi gagasan utama, dan mengekstrak informasi dari teks. Oleh karena itu, penelitian riset yang dilakukan

memiliki keunggulan karena berfokus pada hasil pembelajaran dan pemahaman bacaan, khususnya dalam hal meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui penggunaan model pembelajaran dan media *Wordwall*.

