

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan melibatkan dapat membangkitkan diri seseorang untuk mendapatkan pengalaman belajar dalam pendidikan formal, nonformal, dan pendidikan nonformal di sekolah. Ini dimulai di sekolah dasar sejak usia 7 tahun di kelas 1 SD hingga kelas 6 SD. Tujuan pendidikan di sekolah dasar adalah untuk memperluas kemampuan setiap siswa agar mereka dapat berguna di masa depan. (Teguh Triwiyanto, 2014 p.53). Pemerintah Indonesia telah melakukan banyak hal untuk meningkatkan kualitas pendidikan. sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

Pendidikan adalah upaya untuk menyiapkan generasi berikutnya untuk menghadapi dan menyambut evolusi abad di era global. Oleh karena itu, Pendidikan harus diberikan semaksimal mungkin untuk menghasilkan pembelajaran yang baik dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Bidang pendidikan dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. (Nurrita, 2018).

Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok, dan merupakan bagian atau bagian dari komunikasi tulis. Lambang bunyi bahasa dimodifikasi menjadi tulisan atau huruf dalam komunikasi tulis. Ada kemungkinan bahwa perubahan ini terutama dibangun dan dikuasai pada tingkatan membaca awal. Ini terutama terjadi pada usia anak-anak, terutama selama tahun pertama sekolah (Harianto, 2020)

Karena sebagian besar siswa belum mengenal huruf-huruf, kebanyakan siswa di kelas rendah, seperti kelas II SD, tidak terlalu fasih atau lancar dalam membaca. Membaca membantu anak belajar huruf, kata, dan kalimat serta meningkatkan konsentrasi dan kecakapan berbahasa. Anak-anak harus dikenalkan dengan membaca sejak usia dini. Ini akan membantu mereka memahami apa yang membedakan huruf kecil dan huruf besar. tidak hanya membantu anak buta huruf, tetapi juga membantu mereka mempelajari berbagai bentuk huruf yang membentuk kata dan kalimat di lingkungan mereka (Devitawati, 2017, p.13)

Di era modern, Guru harus menjadi lebih inovatif saat menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk materi serta kebutuhan akademik siswa akan sangat membantu proses pembelajaran, menyenangkan, dan mendidik. Penggunaan Untuk mencapai tujuan, media pembelajaran yang tepat dapat meringankan dan membantu guru menyampaikan materi lebih baik. Bahasa Indonesia adalah salah satu bidang studi yang berpengaruh di Sekolah (Purwaningsih et al., 2018)

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah 22 Serijabo pada tanggal 8 Februari 2023 di kelas II, peneliti mendapatkan sebuah permasalahan bahwa masih sedikit siswa paham tentang membaca. Hasil belajar siswa masih di bawah KKM, karena banyak siswa belum bisa membaca atau bahkan tidak mengenal huruf. Terdapat 12 siswa dari 18 siswa yang keterampilan membacanya rendah. Guru juga kurang menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan buku cetak. Selain itu, guru juga tidak

menggunakan media pembelajaran (nyata) selama proses pembelajaran. Selain itu, alat pembelajaran yang digunakan hanyalah papan tulis, buku pelajaran, dan alat tulis seperti spidol. Hal ini dapat berdampak pada proses pembelajaran yang buruk, membuatnya tidak menyenangkan. Akibatnya, peneliti ingin membuat alat pembelajaran kincir pintar yang menghibur dan meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal materi membaca.

Dari masalah tersebut, proses belajar mengajar memerlukan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media adalah alat untuk mengirimkan atau menyampaikan pesan. Dalam suatu proses pembelajaran, suatu media disebut sebagai media pendidikan. Penggunaan media sangat penting karena tidak mungkin mengatur kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dapat diterapkan pada semua tingkatan peserta didik dan dalam setiap kegiatan pembelajaran karena fleksibilitasnya. Selain itu, media dapat mendorong peserta didik untuk menjadi lebih bertanggung jawab dan bertanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, serta memberikan gambaran jangka panjang tentang pembelajaran peserta didik. (Hasan et al., 2021, p.4)

Mushon mengatakan bahwa media pembelajaran yaitu semua bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dari berbagai sumber dengan tujuan tertentu. untuk mendorong mereka untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, media pembelajaran berfungsi untuk memberikan penguatan dan motivasi. (Alfurqan et al., 2019, p.59) Hasil belajar yakni hasil yang diberikan kepada siswa sesudah proses pendidikan berakhir

dengan memperhitungkan pengetahuan, perilaku serta keahlian siswa dengan mengganti tingkah laku mereka. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk memberi siswa kesempatan untuk memperoleh informasi dan pesan yang mereka berikan. Ini memungkinkan guru untuk meningkatkan materi pembelajaran dan membentuk pengetahuan siswa. (Nurrita, 2018, p.171).

Jika berbicara tentang media pembelajaran KINTAR (Kincir Pintar), belajar adalah proses mengubah kepribadian seseorang. Perubahan ini berupa perbaikan perilaku seseorang, yang meliputi pengembangan pengetahuan, keterampilan, kemampuan berpikir, memahami sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Tidak jarang kita mengalami tahap kebosanan pada saat proses pembelajaran, yang dapat menghambat proses pembelajaran itu sendiri. Media *Kincir Pintar* yang menyerupai kincir dan berisi materi pembelajaran ini dapat diputar terus menerus untuk membantu masyarakat cepat memahami pelajaran yang dikandungnya.

Media kintar, juga dikenal sebagai kincir pintar, adalah media yang memiliki banyak warna dan bentuk yang berbeda yang dapat menarik perhatian seseorang untuk meningkatkan keterampilan keaksaraan awal mereka. Menurut Nur, Untuk mempersiapkan anak untuk keaksaraan awal, terutama untuk anak usia prasekolah, ada beberapa langkah yang harus dilalui. Ini termasuk membantu anak belajar membaca dan mengenali huruf dan suara dalam bahasa. Langkah selanjutnya adalah menggabungkan huruf-huruf dengan cepat untuk membuat kalimat sederhana. (Safitri et al., 2022)

Adapun penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Zakiyah, Riyanto, &Jacky dengan tema “Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik KelasVI Sekolah Dasar”. Bahwa hasil dari kevalidan penilaian validator kelas yang sangat baik dengan rata-rata 87,5%, kelayakan yang dibuktikan oleh respons guru dan siswa dengan tingkat >80%, keefektifan dari kelas uji coba terbatas 93,3% berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu, sumber daya yang dikembangkan dapat digunakan sebagai pengganti sumber daya dalam pembelajaran IPS. Sedangkan studi yang dijalankan oleh Ridwan, Yuliani & Syar dengan judul “Pengembangan Prototipe Kincir Angin Savonius Menggunakan Bilang Baling Sel Surya Sebagai Media Pembelajaran Fisika”. Hasil dari Hasil pengembangan prototipe kincir angin mencapai 77,3% dalam kategori baik dan 86,0% dalam kategori sangat baik, menurut tanggapan guru dan siswa. Hasil penelitian menghasilkan kincir angin Savonius, yang dapat membantu siswa belajar fisik. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Purwaningsih, Agustini, & Reffiane dengan judul “Pengembangan Media Kintar (KINCIR PINTAR) Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Bahwa hasil ahli media rata-rata 96%, ahli materi rata-rata 92%. Hasil analisis tanggapan guru dan siswa, atau tanggapan guru 98%. Hasil respon siswa 97%.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan kincir pintar dalam proses pembelajaran dapat bermanfaat. Dengan kata lain, media kintar ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat mereka bersemangat untuk

belajar. Peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan media kintar untuk pembelajaran bahasa Indonesia, terutama untuk materi yang berkaitan dengan membaca untuk siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan membuat media pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kintar (KINCIR PINTAR) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 22 Serijabo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan hal-hal di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam membaca masih sangat rendah bisa dilihat dari rendahnya nilai siswa atau tidak mencapai KKM,
2. Media pembelajaran yang terbilang kurang lengkap.
3. Proses pembelajaran terkesan membosankan

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

Melihat Kembali ke masalah, peneliti membatasi penelitian mereka pada alat pembelajaran kintar, juga dikenal sebagai "kincir pintar" Di Peragakan Siswa Dalam Materi Bahasa Indonesia.

1. Peneliti memfokuskan pada media KINTAR (KINCIR PINTAR) berbentuk kincir putar.
2. Peneliti memfokuskan pada materi tematik tema 6 (Merawat Hewan dan Tumbuhan), Subtema 4 (Merawat Tumbuhan), dan Pembelajaran 1
3. Peneliti memfokuskan pada kelas II SD Muhammadiyah 22 Serijabo

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diteliti, dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Kintar (*Kincir Pintar*) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa?
2. Bagaimana Praktivitas Pengembangan Media Pembelajaran Kintar (*Kincir Pintar*) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa?
3. Bagaimana Efek Potensial Pengembangan Media Pembelajaran Kintar (*Kincir Pintar*) Terhadap Kemampuan Membaca Siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran Kintar (*Kincir Pintar*) terhadap kemampuan membaca siswa
- 2) Untuk mengetahui praktivitas pengembangan media pembelajaran Kintar (*Kincir Pintar*) terhadap kemampuan membaca siswa
- 3) Untuk mengetahui efek potensial pengembangan media pembelajaran Kintar (*Kincir Pintar*) terhadap kemampuan membaca siswa?

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan atau fungsi dari penelitian sebagai berikut:

- a) Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan ilmu pengetahuan sehingga dapat lebih muda mengarahkan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

b) Secara Praktis

1) Bagi siswa

Meningkatkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan membangkitkan motivasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan materi.

2) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini dapat membantu pendidik untuk mempermudah dalam kegiatan mengajar. Sehingga dapat tercapinya tujuan yang diinginkan pendidik.

3) Bagi Sekolah

Media Kincir Pintar dapat digunakan bagi guru pada saat mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam keterampilan membaca.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan pengetahuan baru, pemahaman baru, dan pengalaman yang berharga.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk penelitian ini adalah media pembelajaran kintar (Kincir Pintar) pada kelas II SD materi membaca dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang akan dihasilkan berupa media kintar (Kincir Pintar).
2. Media Kintar (*Kincir Pintar*) untuk meningkatkan minat baca siswa pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD.
3. Media kintar berbentuk lingkaran yang terbuat dari kayu.

4. Adapun langkah-langkah pembuatan kincir pintar yaitu:
 - a. Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu.
 - b. Buat lingkaran pada kertas karton.
 - c. Menentukan meteri yang akan ditempel pada bagian lingkaran.
 - d. Potong kertas asturo warna– warni menurut bagian masing masing.
 - e. Tulis materi pada setiap potongan potongan kertas tersebut.
 - f. Tempelkan potongan kertas asturo didalam lingkaran yang sudah kita buat.
 - g. Tancapkan push pin kedalam lingkaran disetiap potongan-potongan kertas.
 - h. Buat simbol panah untuk ditempel di sisi lingkaran.