

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Pasal 1 tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional, pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual dan keagamaan yang diperlukan untuk mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Sekolah dasar adalah bagian pertama dari pendidikan dasar dan berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan keterampilan berbahasa peserta didik (Hasan & Idhar, 2023, hal. 97-98).

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat di pisahkan dalam kehidupan manusia. Karena dengan adanya pendidikan manusia akan mendapatkan ilmu pengetahuan. Pendidikan ialah salah satu hal yang paling penting dalam segi pengetahuan bangsa indonesia untuk menciptakan insan yang berilmu serta berwawasan sehingga meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas (Ali, 2020, hal. 35)

Dari Permatasari & Bangun dalam (Desi et al., 2022, hal. 50) berpendapat bahwa pembelajaran harus terkait dengan setiap kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk membangun ilmu pengetahuan melalui kegiatan kognitif. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa didorong untuk memecahkan masalah dan menemukan solusi untuk gagasan mereka. Di sekolah dasar, semua siswa d

diarahkan untuk menjadi lebih aktif, seperti dalam mata pelajaran Indonesia Nafiah dalam (Desi et al., 2022, hal. 50)

Bahasa Indonesia sekolah dasar ialah salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa ialah alat komunikasi. Belajar bahasa indonesia berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, misalnya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Ali, 2020, hal. 35).

Kemampuan membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa yang bersifat reseptif. Disebut reseptif ialah dengan membaca peserta didik akan memperoleh informasi, memperoleh ilmu serta pengetahuan dan pengalaman-pengalaman baru. Semua yang diperoleh melalui bacaan akan memungkinkan peserta didik mampu mempertinggi daya pikirannya, mempertajam pandangan dan memperluas wawasan. Keterampilan membaca memiliki dua keterampilan yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan. Kemampuan membaca permulaan ialah mengenali lambang-lambang tulisan dan dapat membunyikannya dengan benar. Sedangkan pada membaca lanjutan merupakan kemampuan membaca mengenali lambang tulis dan membunyikannya dengan lancar, serta dapat memahami isi/makna bacaan yang dibaca. Tahap membaca selanjutnya lebih menekankan pada

pemahaman isi bacaan, bahkan pada tingkat tinggi harus disertai dengan kecepatan membaca yang memadai (Purnanto & Mahardika, 2017, hal. 227-228).

Membaca ialah suatu kegiatan dalam mengubah lambang kata menjadi lambang bunyi. Pada kegiatan membaca permulaan tersebut menyiratkan makna yang paling dasar. Banyak peserta didik yang belum bisa membaca dengan baik dapat mengalami kesulitan untuk ikut serta dalam proses belajar mengajar. Penyebab dari kurangnya kemampuan membaca disebabkan oleh proses pembelajaran belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran. Adapun masalah yang dialami guru ialah rendahnya minat belajar membaca peserta didik, masih banyak peserta didik yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran, kurangnya dukungan orang tua dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan saat belajar membaca bagi peserta didik. Kurangnya menggunakan media dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pengetahuan siswa Nafiah dalam (Desi, et al., 2022, hal. 50).

Salah satu media pembelajaran yang bisa meningkatkan keterampilan membaca ialah pemanfaatan media *flash card*, media ini membantu meningkatkan minat baca peserta didik, dan membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan baik. Media *flash card* ialah sebuah media yang berupa kartu bergambar yang dibawahnya terdapat tulisan yang didesain dengan warna menarik sehingga menjadikan siswa merasa senang dan bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media *flash card* akan menjadikan metode mengajar lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan karena lebih banyak

aktivitas belajar yang dapat dilakukan seperti mengamati dan lain-lain dari pendapat Sudjana dan Rivai dalam (Musdalifah, 2023, hal. 196) .

Media *flash card* atau kartu cepat/kilat ialah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata. Gambar-gambar pada *flash card* yang dikelompokkan yaitu dalam seri hewan, buah-buahan, bentuk angka, huruf dan sebagainya. Media *flash card* adalah sumber pembelajaran yang efektif yang mencakup citra visual, informasi tekstual, dan tanda-tanda simbolis, yang semuanya berfungsi untuk mendorong dan membimbing peserta didik dalam pemahaman mereka tentang materi yang disajikan pada kartu .(Jannah & zuhroh, 2022, hal. 60). Penggabungan media *flash card* ke dalam pengajaran bahasa indonesia kelas II memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik dan memfasilitasi retensi kosa kata. Selain itu, pendekatan pedagogis ini dapat berkontribusi pada lingkungan kelas yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mengurangi perasaan monoton dan tidak tertarik menurut Ulfa dalam (Musyadad, et al., hal. 86).

Dari hasil wawancara kepada guru kelas II. 5 di SD Negeri 88 Palembang. Ibu Feby Utari menyatakan bahwa sumber daya pembelajaran cukup tersedia bagi peserta didik, termasuk buku pemerintah, lembar kerja peserta didik dan modul pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan observasi lanjutan bersama guru kelas II. 5 di Sd Negeri 88 Palembang Ibu Feby Utari, dari hasil wawancara tersebut peneliti menemukan permasalahan di kelas II. 5, yaitu guru memiliki keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran masih kurang digunakan dalam proses pembelajaran karena waktu terbatas dalam

pembuatan media. Media yang sering digunakan peserta didik ialah media buku paket dan lembar kerja peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang belum optimal terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia membuat peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran sehingga ada beberapa peserta didik masih ada mengalami kesulitan membaca serta kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Guru belum menggunakan media *flash card*. Berdasarkan informasi tersebut guru memerlukan media pembelajaran yang menarik agar dapat membantu guru memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan.

Analisis kebutuhan siswa berdasarkan wawancara bersama ibu Feby Utari, hasil dari analisis kebutuhan dari peserta didik siswa kelas II. 5 di SD Negeri 88 Palembang kondisi penggunaan media pembelajaran media visual yang jarang digunakan padahal sumber daya pembelajaran cukup tersedia bagi peserta didik di SD Negeri 88 Palembang. Peserta didik mengalami sedikit kebosanan dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan media pembelajaran *flash card* yang menarik minat belajar peserta didik dan membuat pembelajaran peserta didik lebih menyenangkan.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang akan dipakai oleh penelitian ini berupa media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran

bahasa indonesia kelas II SD Negeri 88 Palembang yang mendukung untuk menggunakan media *flash card*. Selain itu, alasan peneliti mengembangkan media *flash card* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman materi pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan siswa kelas II SD Negeri 88 Palembang yang mendukung untuk menggunakan media *flash card*.

Selain itu, alasan peneliti mengembangkan media *flash card* karena dalam pembuatan *flash card* dapat dirancang dengan baik, mudah untuk digunakan dan mudah untuk dibawa kemana-kemana. Dengan menggunakan media *flash card* dapat menjadi solusi untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa sehingga siswa cenderung aktif, rasa ingin tahunya tinggi dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SD. Media *flash card* ini juga memiliki kelebihan yaitu mudah di bawah kemana-kemana karena ukurannya yang tidak besar dan ringan, praktis dalam membuat dan menggunakannya, mudah diingat dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini ingin membuat media *flash card* yang didalamnya terdapat gambar-gambar yang dibawahnya terdapat tulisan yang didesain dengan warna yang menarik. Media *flash card* dapat menjadi solusi untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik cenderung aktif, rasa ingin tahunya tinggi dalam mengikuti pembelajaran, dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SD.

Dengan menggunakan media *flash card* sebagai media yang efektif dan menarik dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan daya ingat serta termotivasi dalam belajar dengan lebih aktif dan meningkatkan pemahaman membaca. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Flash Card* Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SD Negeri 88 Palembang”**.

1.2 Identifikasi masalah

Dalam latar belakang masalah di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Sebagian besar guru masih menggunakan media seperti buku paket, LKPD, dan modul. Sedangkan fasilitas sekolah cukup memadai serta mendukung penggunaan media pembelajaran.
- b. Masih ada beberapa siswa mengalami kesulitan membaca
- c. Pembelajaran terkesan membosankan
- d. Guru belum menggunakan media pembelajaran *flash card*.

1.3 Pembatasan masalah

Dalam latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka untuk tidak meluasnya penelitian dan keterbatasan waktu serta kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah serta ruang lingkup penelitian yang jelas terarah akan memfokuskan pada:

- a. Peneliti ini memfokuskan pengembangan media *flash card*

- b. Pengembangan media *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.
- c. Siswa menjadi subjek yaitu anak kelas II. 5 SD Negeri 88 Palembang.

1.4 Perumusan Masalah

Dalam latar belakang dan batasan masalah di atas , maka rumusan masalah dalam penelitian ialah:

- a. Bagaimana pengembangan media *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Negeri 88 Palembang?
- b. Bagaimana kevalidan dan kepraktisan media *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Negeri 88 Palembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Dalam rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah :

- a. Akan menghasilkan media *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Negeri 88 Palembang.
- b. Akan menghasilkan kevalidan dan kepraktisan media *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas II SD Negeri 88 Palembang

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari setiap penelitian yang akan dilakukan diharapkan memberikan manfaat diantaranya :

a) Manfaat Teoritis

Bagi akademik diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan teori yang bermanfaat dalam pengetahuan khususnya penggunaan media pembelajaran *flash card* terhadap kemampuan membaca siswa.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi Pendidik

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang menarik dalam proses pembelajaran di kelas dan memudahkan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa indonesia

2) Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran berupa *flash card* pada pembelajaran bahasa indonesia peserta didik lebih aktif, dalam kegiatan belajar mengajar.

3) Bagi Sekolah

Dapat bermanfaat bagi sekolah sebagai alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang melibatkan peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan terutama dalam pengembangan media *flas card* sehingga dapat menjadi bekal untuk seorang pendidik yang baik dalam dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk pengembangan yang dibuat yaitu media *flash card* adalah sebagai berikut:

- a. Produk yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar berisi gambar, kalimat, kata, pertanyaan dan materi yang dipelajari.
- b. Produk yang digunakan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan sesuai dengan kurikulum.
- c. Bentuk media *flash card* yang dikembangkan berukuran 16 x 18 cm.
- d. Desain media *flash card* menggunakan aplikasi canva.
- e. Media *flash card* di cetak menggunakan kertas konstruk 400g.