

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan satu mata pelajaran wajib di tingkat sekolah dasar. Menurut (Nafi'ah, 2018, p. 34) pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Artinya, bahasa sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di SD antara lain siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Keterampilan berbahasa di SD terdiri dari empat komponen yaitu, mendengar, berbicara, membaca dan menulis.

Keterampilan membaca harus dibina dan diajarkan kepada siswa sejak jenjang pendidikan dasar. Salah satu hal dasar yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan membaca permulaan. Menurut (Muammar, 2020, p. 2) Membaca permulaan merupakan tahap proses belajar membaca bagi siswa SD di kelas rendah. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca, menangkap isi bacaan dengan baik. Hal ini dimaksud siswa dituntut mampu mengenali melafalkan huruf, suku kata, kelompok kata dengan tepat dan mengubah tulisan tersebut ke dalam bentuk bunyi yang bermakna. Namun, sebagian siswa kelas rendah masih menghadapi berbagai

permasalahan seperti tidak terlalu fasih dan lancar dalam membaca. Hal ini tentu menjadi perhatian oleh guru dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan karena jika siswa belum bisa membaca maka siswa akan terhambat dalam proses belajar yang lainnya. Keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar ditentukan oleh penguasaan keterampilan membaca mereka, khususnya pada siswa kelas I SD.

Menurut teori perkembangan kognitif piaget, siswa kelas I SD termasuk dalam tahap oprasional konkret. (Warmansyah, dkk, 2023, p. 27) mengatakan bahwa tahap oprasional konkret berada pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak mulai menunjukkan pemikiran secara logis tentang kejadian-kejadian konkrit dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda. Maksudnya, siswa sudah memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan sesuatu yang konkrit atau nyata seperti yang dapat dilihat, didengar dan diraba. Namun, belum bisa memecahkan persoalan yang bersifat abstrak. Hal tersebut, dikarenakan siswa kelas rendah memiliki rentang konsentrasi yang pendek sehingga membutuhkan alat atau media pendukung yang membuat mereka tertarik dan mudah dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas I SDN 19 Palembang pada tanggal 28 Februari 2024, peneliti memperoleh informasi mengenai keterampilan membaca siswa. Dari 28 siswa di kelas tersebut, 18 siswa telah lancar dalam membaca, sedangkan 10 siswa lainnya belum lancar dan masih kesulitan dalam membaca. Permasalahan utama yang ditemukan adalah banyak siswa yang belum menguasai pengenalan huruf dengan baik. Beberapa

siswa bahkan masih kesulitan membedakan huruf-huruf yang bentuknya sama, seperti huruf, b, d, c, e, m, w, i, l, p dan q. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengeja huruf-huruf menjadi suku kata.

Dalam proses pembelajaran membaca, guru pernah menggunakan media kartu huruf yang berisi sekumpulan huruf untuk membantu siswa menyusun nama mereka sendiri. Namun, penggunaan media ini belum cukup efektif, hanya terbatas pada pengenalan huruf tanpa memperkenalkan hubungan antara huruf dan bunyi serta terbatas pada pengenalan huruf tanpa konteks kata yang lebih luas sehingga membuat siswa merasa jenuh dan kehilangan minat karena kegiatan yang dilakukan terkesan monoton dan tidak memberikan pengalaman yang lebih bermakna dalam memahami konsep membaca secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan sehingga membuat siswa menjadi tertarik dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Menurut (Kustandi & Darmawan, 2022, p. 15) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Maksudnya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat guru dapat menciptakan lingkungan belajar menjadi positif dan signifikan

sehingga materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa.

Media yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah media kartu huruf dan kartu kata bergambar. Menurut (Ason & Dasmawarti, 2021, p. 3171) kartu huruf merupakan abjad-abjad yang dituliskan pada potongan-potongan suatu media, baik karton, kertas maupun papan tulis. Potongan-potongan huruf tersebut dapat dipindah-pindahkan sesuai keinginan pembuat suku kata, kata maupun kalimat. Penggunaan kartu huruf ini sangat menarik perhatian siswa dan sangat mudah digunakan dalam pengajaran membaca permulaan. Selain itu kartu huruf juga melatih kreatifitas siswa dalam menyusun kata-kata sesuai dengan keinginannya. Media kartu huruf termasuk media visual yang sering digunakan oleh guru baik ditaman kanak-kanak maupun disekolah dasar kelas satu untuk mengenalkan huruf dan mengajarkan membaca permulaan pada siswa.

Selain media kartu huruf, media kartu kata bergambar juga merupakan suatu alat yang dapat mempermudah guru dalam mengajar membaca permulaan. Menurut (Rahmalya, 2019, p. 7) media kartu kata bergambar menyajikan gambar yang dilengkapi dengan kata, pada setiap gambar, dapat memperlancar dan memperkuat ingatan anak, menambah wawasan dan kecakapan, menarik minat anak dalam kegiatan mengenal huruf, membaca huruf dan kata, anak dapat menggapai makna dari gambar sebagai pendukung imajinasi mereka yang memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata melalui perumpamaan gambar, sehingga kemampuan membaca permulaan anak dapat berkembang tanpa mengurangi kesenangan anak.

Pembaharuan dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media permainan kartu huruf dan kartu kata bergambar. Kartu huruf terdapat sekumpulan huruf dari A sampai dengan Z yang tidak hanya mengenalkan bentuk huruf tetapi juga melibatkan siswa dalam permainan yang melatih mereka untuk mengenali bentuk dan bunyi huruf melalui aktivitas menebak huruf. Kartu kata bergambar berisi gambar dan kata-kata dibelakangnya untuk menuntun siswa menyusun huruf sesuai dengan gambar.

Penelitian ini juga didukung dengan beberapa jurnal yang relevan. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewi, Puspitasari, & Kurnia, 2021) yang berjudul pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun. Penelitian yaitu pengembangan menurut Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner). Dilakukan uji kelayakan oleh 2 orang ahli materi dan media, 5 orang ahli pendidik serta uji coba terbatas disimpulkan bahwa Media Kartu Huruf Elektrik layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Firdaus, 2019) yang berjudul Peningkatann Kemampuan Mengenal Huruf melalui media kartu huruf. Metode pembelajaran dengan menggunakan kartu huruf dalam mengenal huruf bagi anak memberikan pengaruh yang signifikan. Terlihat dari hasil persentase penilaian rata-rata sebelum pembelajaran atau pada saat posttest berada dalam kategori kurang sekali. Kemudian setelah dilakukan pembelajaran kemampuan mengenal huruf anak meningkat berada dalam kategori sangat baik. Dan penelitian yang dilakukan oleh (Asmonah, 2019) yang berjudul Meningkatkan kemampuan membaca

permulaan menggunakan model *direct instruction* berbantuan media kartu kata bergambar. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, sedangkan teknik analisis data digunakan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Aisyiyah Pembina Banguntapan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti akan membuat media pendidikan dengan judul”**Pengembangan Media Kartu Huruf Dan Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Negeri 19 Palembang**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di SD Negeri 19 Palembang sebagai berikut:

- a) Rendahnya keterampilan membaca permulaan siswa.
- b) Siswa belum hafal huruf.
- c) Siswa belum mampu membedakan huruf contohnya seperti b, d, c, e, m, w, i, l, p dan q.
- d) Siswa masih kesulitan mengeja huruf menjadi suku kata.
- e) Kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif selama proses belajar mengajar sehingga siswa sulit dalam memahami pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian dilakukan dengan fokus dan tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka peneliti membatasi penelitian ini yaitu lebih fokus pada:

- a) Peneliti memfokuskan pada media kartu huruf dan kartu kata bergambar.
- b) Peneliti memfokuskan pada permasalahan rendahnya keterampilan membaca permulaan siswa.
- c) Peneliti memfokuskan pada kelas I SD Negeri 19 Palembang.
- d) Peneliti memfokuskan pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 1 Bunyi apa

1.4 Perumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengidentifikasi beberapa isu yang menjadi fokus penelitian ini sebagai berikut:

- a) Bagaimanakah pengembangan media kartu huruf dan kartu kata bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD Negeri 19 Palembang yang valid dan praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun pemaparan dari masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk menghasilkan pengembangan media kartu huruf dan kartu kata bergambar yang valid dan praktis.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Melalui penelitian yang akan diteliti ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam memberikan kontribusi yang positif mengenai pengetahuan, ilmu

pendidikan, teori serta konsep guna mengembangkan media kartu huruf dan kartu kata bergambar sehingga memperluas wawasan tentang media dan model dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media kartu huruf dan kartu kata bergambar yang diberikan dapat mempercepat dan mempermudah siswa dalam keterampilan membaca permulaan dengan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, diharapkan siswa dapat lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Serta dapat dapat mengikuti pembelajaran dengan nyaman dan menyenangkan sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

2. Bagi Guru

Dalam penelitian ini, dapat dijadikan salah satu referensi dalam membuat suatu media pembelajaran untuk membantu proses kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, serta menyenangkan dan siswa tidak cepat merasa bosan selama mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan acuan serta motivasi dan menambah wawasan bagi peneliti lain dalam mengembangkan media

pembelajaran yang sesuai dengan kepentingan pengguna media yang ditujukan.

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut:

a) Kartu Huruf

Kartu huruf dibuat menggunakan kertas *art paper* dengan ketebalan 260 gsm yang dibuat menggunakan aplikasi canva dan dicetak lalu dilaminasi agar tahan lama. Kartu huruf ini berwarna putih memiliki ukuran 8x10 cm persegi. Kartu ini berisi huruf-huruf mulai dari huruf A-Z berfungsi untuk mengenalkan huruf, membedakan huruf yang hampir sama dan merangkai huruf.

b) Kartu Kata Bergambar

Kartu kata bergambar di buat dengan kertas *art paper* dengan ketebalan 260 gsm yang didesain menggunakan aplikasi canva dan dicetak lalu dilaminasi agar tahan lama. Kartu kata bergambar ini adalah sekumpulan kartu yang berisikan gambar dan kata-kata dibawahnya untuk menuntun siwa menyusun huruf-huruf tersebut sesuai kata yang ada pada bagian bawah gambar. Gambar-gambar pada kartu ini diisi dengan gambar yang berawalan dari huruf b, memiliki ukuran 8x12 cm.

c) Kartu Poin

Kartu poin di buat dengan kertas *art paper* dengan ketebalan 260 gsm yang didesain menggunakan aplikasi *canva* dan dicetak lalu

dilaminasi agar tahan lama. Kartu ini berwarna putih memiliki ukuran 8x10 cm. Kartu ini berfungsi untuk menambahkan poin dalam permainan, dengan total poin yang diperoleh dari kartu ini sebanyak 2 poin.

d) Kartu *Skip*

Kartu *skip* di buat dengan kertas *art paper* dengan ketebalan 260 gsm yang didesain menggunakan aplikasi *canva* dan dicetak lalu dilaminasi agar tahan lama. Kartu ini berwarna putih memiliki ukuran 8x10 cm. Kartu ini berfungsi untuk memindahkan giliran kepada lawan pada saat bermain.