

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan sebagai turunan dari dalam psikologi mempunyai cakupan penelitian yang sangat detail. Aspek penelitian meliputi psikologi perkembangan, diantaranya perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan emosional dan mental (Marinda, 2020, p. 117). Pendidikan memegang peranan utama dalam pertumbuhan individu, dan kemampuan membaca dianggap sebagai salah satu unsur fundamental yang harus dikuasai oleh setiap siswa.

Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), kemahiran membaca memiliki peran yang sangat penting dalam memperluas kosakata, meningkatkan pemahaman, serta membangun fondasi bagi pembelajaran yang lebih lanjut. Pembelajaran membaca dalam kurikulum 2013 terbagi menjadi dua tingkatan: membaca permulaan di kelas awal (kelas 1, 2, dan 3) serta membaca lanjutan di kelas tinggi (kelas 4, 5, dan 6). Pembelajaran secara nasional dianggap sebagai proses di mana siswa, guru, dan sumber belajar berinteraksi sebagai komponen utama dalam lingkungan belajar untuk mencapai hasil yang diinginkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Batu et al., 2022, p. 315).

Menurut Muhidin (Istiqomah & Maemonah, 2021, p. 152) Perkembangan dalam konteks psikologi merujuk pada serangkaian perubahan yang terjadi dalam diri individu sepanjang waktu. Ini melibatkan perkembangan fisik, kognitif, emosional, sosial, dan perilaku yang terjadi seiring berjalannya waktu. Penting

untuk dicatat bahwa perkembangan tidak hanya terjadi pada manusia, tetapi juga pada berbagai makhluk hidup lainnya.

Ini menekankan bahwa proses perkembangan merupakan fenomena universal yang mempengaruhi berbagai jenis organisme. Sudut pandang ini menegaskan bahwa proses perkembangan harus dipahami dalam konteks luas yang melibatkan berbagai entitas kehidupan.

Proses pembelajaran yang efektif sangat bergantung pada penggunaan sumber belajar. Sumber belajar mencakup bahan-bahan, termasuk alat permainan, yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan keterampilan kepada peserta didik. Bahan-bahan ini dapat berupa buku referensi, buku cerita, gambar, narasumber, video tutorial, serta berbagai benda hasil budaya lainnya (Sylvia Lara Syaflin, 2022, p. 1517).

Pemanfaatan media pembelajaran *flash card* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, namun dalam konteks pengembangan penelitian ini, peneliti memanfaatkan *flash card* sebagai alat penilaian formatif. *Flash card* adalah kartu berukuran variabel yang berisi gambar dan dapat disesuaikan dengan keperluan khusus (Apriliani & Wardani, 2023, p. 1438).

Pembelajaran dianggap berhasil jika pengetahuan (*cognitive*), sikap (*affective*), dan keterampilan (*psychomotor*) memenuhi standar yang memadai. Penguasaan keterampilan membaca merupakan suatu keharusan bagi setiap siswa. Namun, siswa sering menghadapi hambatan dalam proses membaca, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya minat, rasa bosan, atau kurangnya daya tarik dalam media bacaan yang digunakan, seperti hanya menggunakan papan tulis dan buku

dalam metode pengajaran oleh guru sumber-sumber membantu proses belajar (A. Hidayat, 2022)

Pengembangan *flash card* sebagai alat pembelajaran bisa menjadi alternatif yang efektif ketika memilih media untuk sesi pembelajaran. Selain berfungsi sebagai evaluasi formatif, *flash card* juga memiliki keunggulan dalam merangsang anak untuk mengungkapkan ide atau imajinasi mereka dengan memperhatikan gambar yang ada dalam *flash card* (Apriliani & Wardani, 2023, p. 1439). Namun, untuk mengembangkan *flash card*, diperlukan strategi yang inovatif dan kreatif agar siswa tetap tertarik serta terlibat dalam proses belajar. *Flash card* adalah alat pembelajaran yang efektif berupa kartu berisi gambar, teks, atau simbol yang digunakan untuk membantu siswa mengingat atau mengarahkan mereka pada informasi yang terkait dengan konten di kartu tersebut, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar dapat berlangsung (Febiani Musyadad et al., 2020, p. 86).

Perkembangan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas dan daya tarik dalam proses pembelajaran. Menurut Kustandi & Darmawan (Nadhiroh et al., 2022, p. 1107) mengatakan media pembelajaran merupakan suatu instrumen yang mendukung proses belajar-mengajar, membantu dalam memahami pesan yang disampaikan, sehingga mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan komprehensif. Menurut Gianistika (Febiani Musyadad et al., 2020, p. 86) Penggunaan media *flash card* melatih siswa untuk memperluas pandangannya, dengan membiasakan mereka melihat beberapa kata yang tertulis di kartu dalam satu kali pandangan.

Kemudian, Syelviana (Sari & Praheto, 2023, p. 243) mengatakan bahwa Selain memberikan kontribusi pada hal tersebut, media juga memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan bagi siswa, yang pada akhirnya dapat memperkuat motivasi mereka dalam belajar, khususnya dalam hal memulai kegiatan membaca. Menurut Effendy (Desa & Picung, 2023, p. 42) Media pembelajaran merupakan sarana yang memfasilitasi siswa untuk memahami contoh dan mengalami pengalaman secara lebih mudah.

Bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian dari materi pembelajaran yang ada di sekitar siswa dan dapat memicu minat belajar mereka dengan menyajikan materi instruksional. Dari observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 87 Palembang, terdapat hambatan dan masalah di karena kan siswa belum sepenuhnya bisa membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam proses ini, siswa cenderung hanya fokus pada guru, yang kurang menerapkan berbagai jenis media pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara awal dengan guru kelas 3 yang menyatakan bahwa pembelajaran selama ini terbatas pada buku dan beberapa media yang tersedia terfokus nya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, jarang menggunakan metode pembelajaran terbaru yang dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu, Signifikannya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas 3 SD adalah pengembangan media *flash card* yang penting untuk memastikan kemampuan membaca yang cukup, memungkinkan kelanjutan ke tahap membaca yang lebih tinggi (Rivandani Ihsanah et al., 2023, p. 2740). Secara umum, penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah

peserta didik dalam memahami konsep materi yang sedang dipelajari. Ketersediaan berbagai jenis media pembelajaran juga memberikan kemudahan bagi guru untuk memilih sesuai dengan kebutuhan dalam proses mengajar (Sinaga & Simanjuntak, 2023, p. 4376).

Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan pembelajaran yang tidak hanya kreatif dan inovatif, tetapi juga memanfaatkan media interaktif. Dengan melibatkan media interaktif, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Saat ini, terdapat berbagai media pendukung pembelajaran awal membaca, seperti contohnya kartu kosakata yang populer dengan sebutan *flash card* (Desfrida et al., 2023, p. 188). *Canva* adalah sebuah aplikasi yang muncul di tengah kemajuan teknologi saat ini. Aplikasi ini merupakan platform desain online yang menyajikan berbagai alat, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan berbagai jenis desain lainnya yang dapat diakses melalui aplikasi *Canva* (Resmini et al., 2021, p. 337).

Harapannya, pemanfaatan media pembelajaran dapat menggelitik minat dan mempermudah siswa dalam mengerti konten pembelajaran (Maeswaty et al., 2023, p. 18) Menjelaskan manfaat media pembelajaran mencakup hal-hal berikut: Pertama, meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat memotivasi mereka secara lebih intens. Kedua, menyajikan materi pembelajaran dengan jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa, memungkinkan mereka mencapai

tujuan pembelajaran. Ketiga, variasi metode pembelajaran yang lebih beragam, bukan hanya terbatas pada komunikasi verbal seperti ceramah guru, sehingga siswa merasa bosan. Terakhir, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, melibatkan mereka dalam kegiatan seperti pengamatan, demonstrasi, peran, dan sebagainya, bukan hanya sebatas mendengarkan ceramah dari guru.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media *flash card* berbasis *canva* pada keterampilan membaca untuk melihat kevalidan dan kepraktisan, media *flash card* berbasis *canva* pada keterampilan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada Tema 7 Perkembangan Teknologi, Subtema 3 Perkembangan Teknologi Komunikasi, Pembelajaran ke-2. Pembelajaran tematik merujuk pada metode pembelajaran yang dibuat berdasarkan tema-tema khusus, yang diperiksa dari berbagai bidang pelajaran dan disatukan menjadi satu konsep pembelajaran (Yunitari & Bentri, 2024, p. 2265).

Penggunaan media pembelajaran berupa kartu *flash card* yang menggunakan platform *Canva* sangat sesuai untuk diterapkan dalam pelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus pada materi Alat komunikasi tradisional dan modern serta Alat transportasi air, laut dan udara. Hal ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, memberikan motivasi kepada siswa, dan mempermudah pemahaman mereka terhadap berbagai alat komunikasi tradisional dan modern serta Alat transportasi air, laut dan udara, sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan dari pengembangan media *flash card* berbasis *Canva* bertujuan untuk menciptakan sumber belajar yang sah, sederhana, dan praktis guna memberikan dukungan kepada siswa dalam memperoleh motivasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat terlibat secara aktif, serta memfasilitasi pemahaman dan pengertian materi dengan cepat, terutama pada topik.

Peneliti melengkapi kartu *flash card* dengan menggunakan aplikasi *canva* untuk mempermudah dan setiap kartu *flash card* di bagian depan terdapat gambar salah satu gambar alat komunikasi tradisional dan modern, dan di bagian belakang terdapat keterangan alat komunikasi tradisional dan modern. Dengan adanya berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia untuk mendukung proses belajar peserta didik, salah satunya adalah media pembelajaran berupa *flash card* yang termasuk dalam kategori media visual (Sinaga & Simanjuntak, 2023).

Berdasarkan penjelasan yang telah di uraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *flash card* pada materi alat komunikasi tradisional dan modern pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas III di Sekolah Dasar. Pada media tersebut nantinya akan di bantu oleh aplikasi *canva*. Pengembangan ini dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan meningkatkan keterampilan membaca pada materi alat komunikasi tradisional dan modern dengan menyenangkan, supaya minat belajar siswa pun dapat lebih meningkat. Adanya penelitian ini juga diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran khususnya pada materi perkembangan alat komunikasi tradisional dan modern serta Alat transportasi air, laut dan udara. Dengan demikian penelitian yang akan

dilaksanakan berjudul “Pengembangan Media *Flash card* Berbasis *Canva* Pada Keterampilan Membaca Siswa Kelas 3 SD”.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Guru kurang menerapkan variasi media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- b. Kurangnya keterampilan membaca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- c. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pemahaman materi pembelajaran yang di karenakan siswa tidak bisa membaca.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan penjelasan mengenai masalah yang telah diuraikan, cakupan permasalahan yang ada cukup luas, sehingga diperlukan pembatasan. Penelitian ini membatasi masalah pada pengembangan media *flash card* yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva*, khusus untuk materi alat komunikasi dan transportasi tradisional serta modern dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III Sekolah Dasar, yang valid dan praktis.



#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah bagaimana cara mengembangkan media *flash card* berbasis *Canva* yang telah teruji validitas dan kepraktisannya?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media *flash card* berbasis *Canva* yang valid dan praktis.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini, baik dari segi teoritis maupun praktis, adalah:

##### **a. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian pengembangan media *flash card* diharapkan dapat menjadi salah satu variasi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi alat komunikasi tradisional serta modern dan transportasi air, laut dan udara, dan juga dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya.

##### **b. Manfaat Praktis**

Dengan adanya pengembangan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan peneliti lainnya.

### **1) Bagi Siswa**

Dengan adanya media *flash card* berbasis *Canva*, peserta didik dapat dengan mudah meningkatkan keterampilan membaca. Media ini dirancang dalam bentuk kartu, sehingga sangat praktis untuk digunakan.

### **2) Bagi Guru**

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan guru akan termotivasi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti, berupa *flash card* berbasis *Canva*, agar lebih valid dan praktis.

### **3) Bagi Sekolah**

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar, sehingga tujuan pendidikan yang baik dapat tercapai.

### **4) Bagi Peneliti Lainnya**

Dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memotivasi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan variasi media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang di Kembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah:

- a. Produk yang akan dihasilkan adalah media *flash card* berbasis *Canva* yang telah disesuaikan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kurikulum 2013, khususnya pada materi alat komunikasi tradisional serta modern dan transportasi air, laut dan udara.
- b. Produk yang di hasilkan berbantuan aplikasi *canva*.
- c. Produk yang di hasilkan berbentuk media pembelajaran cetak dua dimensi.
- d. Produk yang di hasil dicetak dengan menggunakan jenis kertas konstruk 270 gram dengan 2 sisi bagian depan dan belakang dan disertai wadah/kotak.