BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara' (UU No 20 tahun 2003)'. pasal 1 tentang sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Proses setiap individu untuk mengembangkan potensi diri melalui pembelajaran dalam membentuk pola pikir manusia dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan suatu individu (Sumarsono, Badrian, 2020). Sekolah dasar ialah pendidikan formal paling utama, sebagai pondasi awal pengetahuan untuk kelanjutan pendidikan seseorang (Ahmad et al., 2021).

Pendidikan Sekolah Dasar pada dasarnya adalah lembaga sosial (*social institution*) memberikan tugas dan kewajiban tersendiri (*specific task*). Nugraha et al., (2020) lembaga pendidikan sekolah dasar yang di antaranya untuk mewujudkan untuk

melaksanakan pendidikan yang dilakukan kurang lebih 6 tahun agar mempersiapkan peserta didik untuk ke jenjang sekolah menengah pertama.

Pendidikan Sekolah Dasar pada proses yang akan dipelajari, dimana terdapat macam pengetahuan yang akan dicapai dalam setiap pembelajaran, antara lain: Keagamaan, Seni, Ilmu Pengetahuan Sosial, Ilmu Pengetahuan Alam, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, serta bermacam ruang ilmu untuk mempersiapkan bakal mendukung siswa dalam menghadapi kehidupan di masyarakat.

Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Bahasa merupakan alat komunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*) (Ali, 2020).

Membaca lancar membantu siswa dalam memperluas kosa kata mereka dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bahasa. Melalui membaca yang terus menerus, siswa dapat mengenal kata-kata baru, struktur kalimat, dan cara yang benar dalam menggunakan bahasa lancar kontekstual. Kemampuan membaca lancar juga berkontribusi pada kemampuan menulis siswa (Isprianti, 2022). Dengan demikian kemampuan membaca lancar menjadi landasan bagi kesuksesan akademik secara umum, siswa yang mampu membaca dengan lancar (Suarez, 2015)

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ini dianggap siswa kurang fleksibel dan variatif, karena kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran. Sehingga materi yang disampaikan menjadi kurang dimengerti siswa. Dan itulah penyebab kurangnya kemampuan membaca siswa dan kelas II Khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka dari itu, guru harus inovatif dan kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran. (Yulianti, 2022, p, 5087).

Menurut Junaidi (2019) media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan dalam memberikan informasi atau pesan setiap proses pembelajaran untuk merangsang perhatian serta minat belajar peserta didik. Agar nantinya dalam proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, maka peserta didik dapat memanfaatkan seluruh alat inderahnya.

Selanjutnya Kustandi & Darmwan (2020) Media Pembelajaran adalah media yang dapat digunakan dalam memberikan informasi atau pesan setiap proses pembelajaran untuk merangsang perhatian serta minat belajar peserta didik, agar nantinya dalam proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik, maka peserta didik dapat memanfaatkan seluruh alat inderahnya. Menurut (Nurdyansyah, 2019, p. 46) media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara Bahasa memiliki makna perantara atau pengantar.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang menjadi solusi dalam melewati kemunduran pembelajaran pada masa pandemi menghadirkan sebuah kebebasan “Merdeka Belajar” dalam melaksanakan kurikulum merdeka pada pembelajaran adalah kepala sekolah, dan guru merancang, pelaksanaan proses dalam

pembelajaran serta pengembangan kurikulum di sekolah mengamati terhadap kemampuan serta kebutuhan siswa. Penguatan pancasila melalui merdeka belajar, kurikulum merdeka mampu mengatasi berbagai masalah di pendidikan yang sedang terjadi pada dunia pendidikan sekarang dan masa yang akan datang (Alimuddin,2023).

Menurut Chalib (Utami, Rukiya, & Andika, 2021, p. 1720) media pembelajaran *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan yang berhubungan dengan konsep. Selajaln dengan hal tersebut, menurut (Nurdiniawati, 2020, p. 37) berbentuk kartu kecil yang didalamnya terdapat gambar. Selain itu, menurut (Wangi & Agung, 2021, p. 155) dilihat dari aspek tampilan, media pembelajaran *flashcard* memuat gambar-gambar beranimasi, teks dan lembar kerja siswa sehingga mampu menarik perhatian siswa dalam menggunakan *flashcard* sebagai media pembelajaran

Media kartu *flashcard* mempunyai berbagai macam yaitu kartu gambar, huruf dan angka. Pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran membaca lancar, karena dengan adanya media yang efektif dan efisien maka hambatan atau kesulitan yang dialami siswa akan teratasi oleh guru dengan mudah. Media yang akan digunakan atau dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *flashcard*, media *flash card*, media berisi gambar dengan keterangan huruf awal suatu kata dan gambar pada *flashcard* sesuai dengan kata *flashcard*.

Menurut Hotima, dalam Wahyuni (2020) media *flashcard* memiliki kelebihan yaitu meningkatkan kekuatan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata sebagai komponennya. Secara umum, keunggulan dari media *flashcard* yaitu praktis, mudah dibawa, mudah dimengerti, serta menyenangkan. Selain itu, menurut (Putri & Setiawan, 2021, p. 156) *flashcard* memiliki kelebihan yaitu cocok untuk digunakan

semua jejang pendidikan *flashcard* mudah di gunakan, disebabkan mudah di akses oleh siswa menggunakan smarphone tanpa perlu memasukan aplikasi apapun dan materi yang disajikan secara singkat sehingga mudah untuk digunakan. Menurut (Anggreani & Satrio, 2021. P. 5128) media pembelajaran *flashcard* memiliki kelebihan yaitu praktis, mudah diingat dan menyenangkan. Menurut (Nurdiniawi, 2020, p. 39) selain kelebihan *flashcard* juga memiliki kekurangan yaitu *flashcard* hanya menekankan pada visualisasi *flashcard* hanya cocok digunakan untuk kelompok kecil atau siswa yang kurang dari 30 orang.

Dalam proses pembelajaran *flashcard* peneliti menggunakan aplikasi *canva* Menurut (Yuniastuti, Miftahuddin, & Khoiron, 2021, p. 100) *canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain visual dengan mudah, seperti presentase, poster, infografis, kartu, media social.

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan kepada guru kelas II SD 1 Sukadarna bahawa rendanya kemampuan membaca siswa kelas II pada pembelajran Bahasa Indonesia pada materi kosa kata, hal ini terbukti dari hasil belajar siswa tersebut. Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan solusi untuk mengatasinya, yaitu peneliti melakukan inovasi baru dengan menyediakan kartu *flashcard* materi kosa kata, yang dimana menciptakan media yang lebih menarik dan kreatif lagi nanti agar siswa lebih tertarik belajar sambil memahami pembelajaran kosa kata ini sangat memudahkan siswa untuk meningkatkan kemampuan memba baca siswa dan sangat efektif di gunakan khususnya untuk anak kelas 2 SD.

Berdasarkan uraian diatas, kurangnya peran pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dan kreatif dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan *flashcard* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan media ini proses belajar menjadi lebih menari, efektif dan efisien. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul peneliti **Pengembangan Media *flashcard* Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas II SD 1 Sukadarma.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian mengidentifikasi beberapa permasalahan :

1. Kurangnya kemampuan membaca siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia
2. Belum adanya penggunaan media kartu *flashcard*

1.3 Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi masalah yang dikaji dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap materi kosa kata. Oleh karena itu, penulisan merancang dan membuat produk yang inovatif dan kreatif guna membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran

Adapun pembatasan masalah antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kartu *flashcard* ini hanya ini hanya mengembangkan Bahasa Indonesia pada minat baca siswa
2. Media pembelajaran kartu *flashcard* berbentuk media cetak
3. Objek penelitian ini kartu *flashcard* terbatasnya di kelas II SD

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media *flashcard* berbasis canva yang valid pada materi kosa kata Kelas II SD 1 Sukadarma?
2. Bagaimana pengembangan media *flashcard* berbasis canva yang praktis pada materi kosa kata kelas II SD 1 Sukadarma?
3. Bagaimana pengembangan media *flashcard* berbasis canva yang efektif pda materi kosa kata kelas II SD 1 Sukadarma?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian yang akan dilakukan nantinya lain:

1. Untuk mengetahui media *flashcard* berbasis canva yang valid pada materi kosa kata kelas II SD 1 Sukadarma.
2. Untuk mengetahui pengembangan media *flashcard* berbasis canva praktis pada materi kosa kata siswa kelas II SD 1 Sukadarma.
3. Untuk mengetahui media *flashcard* berbasis canva pada materi kosa kata yang efektif siswa kelas II SD 1 Sukadarma

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Untuk menamba wawasan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media *flashcard* berbasis canva.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini akanya berguna untuk memberikan pembelajaran yang tidak jenuh atau membosankan dengan demikian siswa bersemangat untuk membaca.

2. Bagi Guru

Pada materi Bahasa Indonesia pada kemampuan membaca siswa, sehingga keterampilan guru meningkat dalam kegiatan belajar mengajar dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik pada kemampuan membaca.

3. Bagi Sekolah

Media *flaschcard* berbasis canva pada kemampuan membaca siswa kelas II SD sehinga memberikan kontribusi kepada sekola dalam rangka proses memperbaiki pembelajaran dengan mengembangkan kemampun berpikir kritis siswa.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat dijadikan referensi serta memberikan atau memperluas wawasan peneliti selanjutnya mengenai media *flashcard*.

1.7 Spesifikasi Produk

Hasil produk yang akan dikembangkan ini media *flaschcard* berbasis canva pada kemampuan membaca siswa kelas II SD spesifikasi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran yang dimodifikasi dan dikembangkan berupa media *flcsahcard* pada kemampuan membaca siswa.
2. Produk didesain menggunakan aplikasi canva yang berbentuk kartu.
3. Kertas yang digunakan yaitu kertas konsteruk 2,60

4. Kertas yang digunakan media yang mendukung pada saat proses pembelajaran yang dibuat dalam bentuk kartu
5. Secara langsung Kartu digunakan berisi tentang kosa kata untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.