

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terjadi proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar (Astuti, Idris, & Sholeh, 2021, p. 78). Melalui proses pembelajaran inilah yang nantinya akan terjadi penyampaian pesan dari guru kepada siswa yaitu isi atau materi yang akan dipelajari, dalam hal ini tentunya tidak terlepas dari tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran harus dilaksanakan secara sistematis agar tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil yang baik serta memuaskan (Maulidiana & Idris, 2023, p. 31). Dalam proses pembelajaran, salah satu indikator keberhasilan dalam proses tersebut adalah adanya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran (Wihartanti, 2022, p. 368). Dalam suatu proses pembelajaran tentunya terdapat pembelajaran/materi yang terkandung didalamnya yang diajarkan oleh guru dan diterima/dipahami oleh siswa. Dalam penelitian ini peneliti memilih pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai bahan dalam penelitian. Menurut (Pratiwi & Zulfadewina, 2022, p. 48) Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang memiliki tujuan agar siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi yang baik secara lisan maupun tulis, karena dalam hal itu dapat memperluas wawasan siswa. Bahasa Indonesia merupakan ilmu yang sangat penting untuk dipelajari oleh setiap manusia, karena berkaitan erat dengan banyak hal dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu Bahasa Indonesia sangat besar dampaknya terhadap mutu pendidikan nasional (Prasrihamni, 2019, p. 122).

Menurut (Jamaludin, Juhairiah, & Azizah, 2022, p. 4) Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup 4 aspek keterampilan yaitu: 1) Keterampilan Membaca, 2) Keterampilan Menulis, 3)

Keterampilan Menyimak, 4) Keterampilan Berbicara. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan dan menjadi sasaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada keterampilan membaca. Menurut (Harianto, 2020, p. 2) Membaca merupakan keterampilan yang penting, karena didalamnya terdapat aspek berupa pengenalan huruf, dan terdapat unsur memahami dan menafsirkan arti dari suatu bacaan.

Keterampilan membaca merupakan aspek penting dalam kehidupan, karena dalam kehidupan tidak terlepas dari kegiatan membaca, maka dari itu keterampilan membaca harus dikuasai oleh siswa sejak dini hal itu berkaitan erat dengan seluruh proses belajar siswa (Aviani, Sutisnawati, Nurmeta, Surtini, & Novianti, 2022, p. 42). Mengenai hal tersebut, apabila keempat aspek dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sudah terpenuhi maka pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan efektif dan efisien, namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum paham pembelajaran Bahasa Indonesia karena dari segi pembelajarannya yang terkesan membosankan untuk dipelajari, sebagian besar siswa masih kurang semangat untuk mempelajari 4 aspek keterampilan bahasa tersebut terutama pada keterampilan membaca (Juniza, Armariena, & Prasrihamni, 2022, p. 35). Namun pada kenyataannya minat membaca siswa masih tergolong rendah dan belum optimal (Prasrihamni, Zulela, & Edwita, 2022, p. 35). Optimalisasi Penerapan Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca

Siswa Sekolah Dasar, 2022) Melihat dari permasalahan tersebut tentunya dalam pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran.

Menurut (Pakpahan, et al., 2020, p. 5) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, agar siswa dapat lebih mudah memahami apa yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran. Maka dalam hal ini media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa agar dalam proses pembelajaran tidak terkesan membosankan. Media pembelajaran memiliki manfaat besar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Tidak hanya itu, dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran akan meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan proses pembelajaran (Hikmah & Niam, 2022, p. 75). Mengenai hal tersebut guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat agar pesan dan informasi yang terkandung dalam materi pembelajaran bisa diterima dan dipahami siswa dengan baik.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti dari guru di SD Negeri 15 Gunung Megang, bahwa keterampilan membaca masih rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya minat membaca siswa, dalam proses pembelajaran guru kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran pada keterampilan membaca. Hal inilah yang menambah kesan membosankan pada keterampilan membaca, tak hanya itu dampak dari pembelajaran daring kemarin yang melakukan pembelajaran melalui handphone membuat siswa cenderung malas membaca. Terdapat 19 siswa dari 29 siswa yang keterampilan membacanya rendah. Guru

menambahkan informasi bahwa kebanyakan orang tua dari siswa yang kurang lancar membaca atau keterampilan membacanya rendah tidak mengulas kembali pembelajaran dari sekolah dirumahnya. Yang menjadi indikator keterampilan membaca siswa rendah dilihat dari kejelasan suara, ketepatan bahasa yang digunakan, dan intonasi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu proses pembelajaran pada keterampilan membaca guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran

Media kartu kuartet merupakan media pembelajaran yang mempunyai sifat unik dan menarik perhatian siswa. Menurut (Prasetyaningtyas, 2020, p. 106) Penggunaan media kartu kuartet sudah sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan yang diselenggarakan secara interaktif, efektif, menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan fisik psikologis siswa, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran.

Pemilihan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi ini, dikarenakan perkembangan zaman yang semakin modern, dan kartu kuartet ini merupakan media visual sehingga dapat menarik perhatian siswa. Dimana dengan menggunakan media tersebut, pembelajaran dikelas juga mendapat perhatian siswa karena mereka bukan hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar, namun juga menggunakan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi yang dibuat untuk menarik perhatian siswa, dengan begitu sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran keterampilan membaca.

Sebelum itu, adapun hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Wulandari & Damayanti, 2019) dengan judul “Pengembangan Media Kartu Kuartet untuk Keterampilan Menulis Narasi Sugestif Siswa Kelas V Sekolah Dasar” ditemukan hasil bahwa penggunaan media kartu kuartet dinyatakan berkualitas dan layak digunakan untuk keterampilan menulis narasi sugestif. Hal ini dibuktikan pada uji coba kelas kecil sebanyak 95% dan kelas besar sebanyak 94%, rata-rata dari keduanya mendapat hasil persentase 92,28%. Nilai valid dari ahli media sebanyak 90% dan ahli materi 91% yang berarti valid tanpa revisi tetapi ada pembahasan olah ahli materi dan ahli media. Selain itu, dari hasil yang didapat pada penelitian (Suharman , Haidir, Dirneti, Erika, & Dianasari, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kwartet Tema 9 Subtema 1 Dan Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar” ditemukan hasil bahwa: a) Hasil validasi ahli materi terhadap kelayakan isi materi termasuk kedalam kriteria baik dengan persentase 75%, dan secara keseluruhan aspek penilaian termasuk dalam kategori sangat baik dengan persentase 89%. b) Hasil validasi ahli desain memperoleh kriteria sangat baik/layak dengan persentase 90%. c) Hasil dari respon guru kelas termasuk dalam kriteria sangat membantu dengan persentase 82%. d) Hasil respon peserta didik termasuk dalam kriteria sangat baik dengan persentase 91% pada kelompok kecil dan 93% kelompok besar. Kemudian hasil yang didapat dari penelitian (Defingatun, Sutaryono, & Widagdo, 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) pada Muatan IPS” ditemukan hasil bahwa penggunaan media kartu kuartet berbasis TAI (*Team Assisted Individualization*) telah memenuhi

kriteria dan layak digunakan pada pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan persentase tanggapan siswa sebesar 89,55% dengan kriteria layak. Dan mendapat persentase 88,89% masuk dalam kategori layak dari ahli materi, serta mendapat persentase 98,89% masuk dalam kategori layak dari ahli media.

Pembaharuan dalam penelitian ini ialah media kartu kuartet yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti yaitu berbasis gambar 2 dimensi yang dibuat menggunakan aplikasi *Pinterest* dan *Canva*, dan media kartu kuartet ini akan ditambahkan gambar serta penjelasan yang menerangkan gambar tersebut, dengan demikian akan menghasilkan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi yang unik dan menarik. Selain itu pengembangan media pembelajaran ini merupakan hal yang baru di sekolah tersebut, karena sebelumnya di sekolah tersebut guru kurang bervariasi dalam membuat media pembelajaran. Hal ini dirancang dan dibuat oleh peneliti dengan menyesuaikan perkembangan kognitif siswa kelas rendah, yang pada dasarnya siswa kelas rendah menyukai berbagai macam warna dan gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa. Menurut Teori Perkembangan Piaget, dalam teori tersebut Piaget menjelaskan bahwa anak lebih berhasil jika pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak. Siswa kelas rendah termasuk siswa yang sudah cukup matang dalam hal menggunakan logika, pada anak usia 6-12 tahun anak sudah bisa menggunakan objek nyata dalam proses pembelajaran (Ritonga & Rambe, 2020, p. 1267).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas bahwa keterampilan membaca siswa masih rendah, yang menjadi indikator keterampilan membaca siswa rendah dilihat dari kejelasan suara, ketepatan bahasa yang

digunakan, dan intonasi. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu proses pembelajaran pada keterampilan membaca guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran terutama pada siswa kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang sehingga siswa cenderung merasa bosan. Oleh sebab itu peneliti memperbaiki proses pembelajaran yang selama ini dilakukan, dari media pembelajarannya yang kurang bervariasi menjadi lebih bervariasi, dengan cara mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi di SD Negeri 15 Gunung Megang. Kemudian adapun untuk jumlah kelas di SD Negeri 15 Gunung Megang terdapat 12 kelas, dimana kelas I dua kelas (Ia dan Ib), kelas II dua kelas (IIa dan IIb), kelas III dua kelas (IIIa dan IIIb), kelas IV dua kelas (IVa dan IVb), kelas V dua kelas (Va dan Vb), kelas VI dua (VIa dan VIb), sedangkan dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada kelas IIa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, perlu ditindak lanjut dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas 2 SD Negeri 15 Gunung Megang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya keterampilan membaca pada siswa.
2. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran untuk keterampilan membaca.

3. Kurangnya minat pada keterampilan membaca karena dalam proses pembelajaran terkesan membosankan.

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:

1. Pengembangan media kartu kuartet berbasis 2 dimensi untuk keterampilan membaca siswa kelas II.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas IIA SD Negeri 15 Gunung Megang.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana hasil pengembangan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi untuk keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang yang valid, praktis dan memiliki keefektifan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dalam penelitian yaitu untuk menghasilkan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi untuk keterampilan membaca yang valid, praktis dan efektif.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

- a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan hasil kerja guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu

kuartet berbasis 2 dimensi khususnya pada ilmu Bahasa Indonesia, serta menambah wawasan mengenai media pembelajaran.

b. Kegunaan Praktis

a) Bagi Siswa

1. Membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca.
2. Meningkatkan minat siswa dalam membaca sehingga diharapkan pembelajaran yang di peroleh dapat lebih bermakna dari biasanya.
3. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

b) Bagi Guru

1. Menambah wawasan kemampuan guru untuk menerapkan media pembelajaran kartu kuartet dalam keterampilan membaca siswa.
2. Memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran keterampilan membaca.

c) Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini sebagai masukan untuk dapat meningkatkan mutu pembelajaran di SD Negeri 15 Gunung Megang.

d) Bagi Penulis Selanjutnya

Mendapat pengalaman dan bekal dalam mengembangkan media pembelajaran kartu kuartet berbasis 2 dimensi di SD Negeri 15 Gunung Megang.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi untuk siswa kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang.

Berikut spesifikasi produk yang diharapkan:

- a. Pengembangan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi menyesuaikan pada kondisi keterampilan membaca siswa kelas IIA SD Negeri 15 Gunung Megang.
- b. Aplikasi bantu yang digunakan dalam pembuatan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi ini menggunakan aplikasi *Pinterest* dan *Canva*.
- c. Pada aplikasi *Pinterest* terdapat berbagai gambar animasi yang dapat digunakan untuk bahan membuat kartu kuartet yang menarik.
- d. Pada aplikasi *Canva* terdapat berbagai animasi yang dapat digunakan untuk membuat kartu kuartet yang menarik, dan bisa digunakan untuk mendesain kartu kuartet agar menarik.
- e. Produk yang dihasilkan berupa kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi untuk siswa.
- f. Mengembangkan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi untuk keterampilan membaca siswa.
- g. Media pembelajaran kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi yang dimaksud yaitu sekumpulan kartu yang berisi gambar serta keterangan gambarnya, agar dapat digunakan sebagai sumber belajar atau pendukung bagi siswa dan guru dalam keterampilan membaca.
- h. Bentuk Produk

1. Dalam bentuk kartu.
 2. Berbagai macam warna.
 3. Terdapat gambar didalam kartu serta penjelasannya.
 4. Memiliki ukuran dengan panjang 9 cm dan lebar 6 cm.
 5. Media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi menggunakan *art papper glossy*.
- i. Langkah-langkah pembuatan media kartu kuartet berbasis gambar 2 dimensi sebagai berikut:
1. Buka aplikasi *Pinterest* yang telah didownload sebelumnya, kemudian pilih gambar yang akan dipilih untuk *background* atau latar belakang produk.
 2. Setelah *background* dipilih, kemudian masuk ke aplikasi *Canva*.
 3. Buka aplikasi *Canva* yang telah didownload sebelumnya, *login* masuk ke akun.
 4. Lalu klik tulisan “Buat Desain” yang terdapat dipojok kanan atas.
 5. Kemudian edit *template* sesuai dengan desain yang diinginkan.
 6. Langkah selanjutnya klik tanda panah dipojok kanan atas, kemudian klik *download*.
 7. Setelah selesai *mendownload*, kemudian *print out*, menggunakan kertas *art papper glossy* dengan ukuran panjang 9 cm dan lebar 6 cm.