

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang sangat berguna bagi kelanjutan studi serta dalam kehidupan di masyarakat (Depdiknas, 2006). Oleh karenanya, perlu pemahaman konsep yang sesuai sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat selalu diingat dengan baik. Agar terwujud tujuan tersebut, maka ditetapkan beberapa matapelajaran yang harus dipelajari di SD salah satunya matapelajaran Tematik. Menurut Tarigan (1983:1) keterampilan berbahasa mencakup 4 aspek yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam prosesnya belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi, oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan.

Membaca merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa selain menulis dan berhitung. Keterampilan membaca menjadi dasar utama dalam belajar, dengan membaca siswa akan memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan daya analar, sosial dan emosionalnya. Ada empat profil pembelajaran membaca di sekolah dasar yaitu: (1) menyimak sambil membaca, dijelaskan isinya, menjawab soal, dan menceritakan isinya, (2) membaca judul, bergantian membacakan teks, mencari isi paragraf, menjawab pertanyaan, dan bergantian membacakan teks, (3) membaca keras bersama-sama, dijelaskan isinya, permainan kata, mencari pokok pikiran, mengerjakan latihan, dan mengarang berdasarkan gambar, dan (4) membaca dalam hati, berlatih bercerita, bercerita didepan kelas, dan menuliskan kembali isi cerita (Basuki, 2011). Mengingat peranan membaca sangat penting bagi perkembangan siswa maka keterampilan membaca harus diajarkan sejak dini.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima. Menurut Rita, dkk (2018: 3) mengungkapkan bahwa terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran,

yaitu: media cetak, media pameran (*display*), media suara (*audio*), gambar bergerak (*motion pictures*), multimedia atau media berbasis internet, dan media visual.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Muhammadiyah 08 Dau, kelas 1 pada tanggal 25 Oktober 2022 dan wawancara dengan guru kelas sebelum diadakan penelitian atau tindakan, yaitu masih rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa seperti ketepatan dalam menyuarakan dalam menyuarakan tulisan, kewajaran lafal, kewajaran intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara. Hal tersebut disebabkan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, pembelajaran membaca permulaan seringkali hanya menggunakan majalah Lembar Kerja Anak, dan proses pembelajaran membaca permulaan belum menggunakan media yang lebih efektif dan masih kurang. Selain itu, media pembelajaran yang tersedia untuk pembelajaran membaca permulaan masih belum lengkap. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa kelas 1 untuk belajar membaca. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media Kartu kata bergambar (*Flashcard*). Media ini akan diterapkan pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Media pembelajaran *Flashcard* merupakan media untuk membantu siswa dalam pemahaman keterampilan membaca permulaan. Guru menjadi pusat pembelajaran saat pembelajaran seperti ini dan anak duduk manis di kursi masing-masing sehingga anak kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran membaca, anak susah untuk berkonsentrasi dan tidak kondusif karena anak-anak masih kurang memperhatikan penjelasan dari guru dikarenakan anak-anak lebih fokus bermain bersama teman sebangku. Kegiatan bermain dalam pembelajaran membaca juga kurang diterapkan sehingga proses pembelajaran membaca masih terkesan serius sehingga kurang sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu belajar sambil bermain.

Peneliti memilih media Kartu kata bergambar (*flashcard*) karena pada saat mengajar Tematik, khususnya untuk kegiatan membaca dan menulis kata, guru masih menggunakan media pembelajaran yang belum banyak variasi. Selain itu, di SD Muhammadiyah 08 DAU, belum pernah menggunakan media

FLASHCARD. Maka dari itu, peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*flashcard*) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 Sekolah Dasar.

Penggunaan media pembelajaran bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik (Sanjaya, 2009:162). Media kartu kata yang dibuat oleh peneliti dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Karena dalam pembelajarannya dilakukan dengan bermain. Sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Peneliti memilih menggunakan media *flashcard* tersebut karena media ini sangat efektif dan efisien dalam proses dan penggunaannya. Dan juga di kelas 1 guru hanya menggunakan media buku dan video dari youtube saja yang membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran di kelas. Media ini dikatakan efisien dilihat dari jumlah siswa yang cukup banyak, maka perlu media yang lebih inovatif yang bisa lebih memfokuskan pada permasalahan yang ada di kelas 1 dan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Terlebih dengan adanya gambar dan kosakata yang tercantum di dalam media tersebut sehingga memudahkan siswa menghafal susunan huruf dan bentuk gambar yang ada di kartu tersebut. Siswa akan mulai terbiasa mengetahui bagaimana membaca dengan cara melihat kartu tersebut dan melafalkannya.

Pada latar belakang masalah dan analisis kebutuhan di atas, dibutuhkan adanya media untuk menarik peserta didik dalam meningkatkan minat membaca tanpa harus membebani guru. Oleh karena itu perlu di kembangkan media yang menarik. Salah satu media yang menarik yaitu *flashcard* karena sangat praktis dalam menggunakannya dan tampilannya yang dapat meningkatkan minat membaca peserta didik serta media dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok.

Pemaparan di atas yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar(*Flashcard*) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”**. Media *Flashcard* tersebut, dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan membaca peserta didik kelas 1.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas latar belakang masalah dan analisis kebutuhan tersebut, maka rumusan masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimana pengembangan media pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*flashcard*) pada kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar ? “

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: “Untuk Menghasilkan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar (*flashcard*) pada kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar”

D. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan terutama dalam belajar membaca dengan menggunakan media kartu kata bergambar.

2. Manfaat praktis

a) Bagi pesertadidik

- 1) Membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca permulaan sehingga diharapkan pembelajaran yang di peroleh dapat lebih bermakna dari biasanya, dan
- 3) Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

- b) Bagi guru
 - 1) Menambah wawasan kemampuan guru untuk menerapkan media pembelajaran kartu kata bergambar dalam pembelajaran membaca permulaan.
 - 2) Memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran membaca.

E. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran yang di kembangkan oleh penulis Bernama media pembelajaran Flashcard. Adapun spesifikasi produk dari media interaktif Flashcard ini yaitu terdiri dari sebagai berikut:

1. Konten (isi)

Media flashcard tersebut berisi beberapa komponen :

a. Materi 1

- 1) Huruf Abjad : digunakan untuk mengenalkan huruf yang terdapat di kartu gambar
- 2) Suku kata: digunakan untuk melatih peserta didik untuk membaca sebuah kata

b. Materi 2

- 1) Mari Membaca
- 2) Membaca Kalimat Sederhana

c. Quiz

- 1) Menjodohkan Gambar
- 2) Tebak Huruf
- 3) Menyusun Kata
- 4) Tebak Kata

d. Evaluasi

2. Kontruks (Tampilan)

Media flashcard adalah media yang terdiri dari beberapa kartu digital yang yang isi di dalamnya terdapat beberapa macam bentuk seperti terdapat beberapa gambar, abjad, dll. Pembuatan Gambar pada media

Flashcard didesain menggunakan Adobe Flash. Media flashcard berisi huruf abjad, suku kata, gabungan huruf konsonan, quiz.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Media Flashcard ini dikembangkan sebagai alat bantu untuk siswa belajar membaca dan didesain untuk kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah dasar. Didalam media terdapat, suku kata, dan Quiz.
2. Batasan Penelitian Media Flashcard ini hanya diperuntukkan untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar dan hanya digunakan pada mata Pelajaran Tematik. Media bisadigunakan pada laptop.

G. Definisi Istilah Dan Definisi Oprasional

Definisi istilah berisi sebuah penjelasan dari istilah yang digunakan dalam suatu pembahasan. Tujuannya agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh seorang peneliti.

Adapun tujuannya adalah untuk memudahkan para pembaca dalam memahami maksud kandungan serta alur pembahasan bagi judul karya ilmiah ini yang terlebih dahulu akan dijabarkan mengenai istilah pokok yang terdapatdalam judul penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan Media Pembelajaran
Pengembangan media pembelajaran adalah rangkaian proses ataukegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada
2. Flash card
Flashcard adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri atau menggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.