

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia, pendidikan merupakan faktor terpenting dalam program pembelajaran bahasa Indonesia untuk mengembangkan pikiran yang cerdas dan peka serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang cerdas. Bahasa Indonesia di SD merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas siswa karena bahasa ialah alat komunikasi.

Pendidikan menurut Saptono Hadi, (2019) mengatakan bahwa pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan individu Pendidikan juga ialah proses seseorang dalam mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku yang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya dari sekolah). Bahasa sebagai alat komunikasi, alat komunikasi memegang peranan penting dalam proses belajar antar bahasa (pemerolehan bahasa) baik yang bersifat formal maupun non formal.

Bahasa Indonesia di SD merupakan mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. bahasa merupakan alat komunikasi. Belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yaitu memperoleh tertarik dan mudah memahami materi yang akan diajarkan. Bahasa Indonesia mata pelajaran di sekolah dasar

mulai dari kelas 1 sampai kelas 6, pembelajaran di SD ini dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Di kelas rendah memiliki kekhasan sendiri, kekhasan ini tempak dari pendekatan pembelajaran yang menggunakan pendekatan tematik.

Bahasa Indonesia menurut Muhammad Ali, (2020) membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan guna peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Bahasa Indonesia sangat penting dalam dunia pendidikan karena berfungsi sebagai alat bantu praktis untuk membuat keputusan yang rasional dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah Bahasa Indonesia Selain itu, Menurut Jamilah, (2019) bahasa Indonesia digunakan sebagai panduan untuk membantu siswa di sekolah dasar mengembangkan kemampuan menulis dan mengembangkan potensi diri. Selain itu, pendidikan di sekolah dasar di Indonesia dianggap sebagai sarana dan tujuan untuk meningkatkan potensi manusia ke tingkat yang lebih tinggi.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media yang digunakan biasanya berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran.

Menurut Kalsum et al., (2020) Media pembelajaran merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan suatu usaha pendidikan. Media yang digunakan dalam pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dan belajar. Dengan adanya media pendidikan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, dan menarik. Dengan kondisi tersebut, motivasi dan harga diri siswa menjadi lebih baik dan meningkat.

Media pembelajaran menurut Filahanasar, et.al, (2022) merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi agar siswa lebih mudah untuk memahami materi yang terkait dengan pembelajaran. Peran guru sangat diperlukan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran akan membuat suasana di dalam kelas akan lebih menyenangkan dan siswa pun juga merasa senang.

Guru dalam mengelolah proses pembelajaran di dalam kelas memiliki tujuan agar tercapainya pembelajaran yang kreativitas. Salah satunya adalah proses dalam menyampaikan materi kepada siswa. Di dalam kelas 3B

Pembelajaran bahasa Indonesia guru sendiri masih mengelola proses pembelajaran hanya menggunakan buku lembar kerja siswa dan paket tematik saja. Selain itu, penyampaian materi pada siswa menggunakan metode ceramah sehingga kurang memperhatikan yang telah disampaikan guru karena penyampaiannya yang monoton dan kurang ada interaksi antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2023 di SDN 02 Girimoyo Malang ditemukan bahwa keterampilan membaca masih kurang. Sehingga alasan memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian karena SDN 02 Girimoyo memiliki masalah dalam keterampilan membaca sehingga membutuhkan media yang tepat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan dengan guru wali kelas 3B di SDN 02 Girimoyo Malang pada tanggal 21 Oktober 2023 bahwa di kelas tersebut keterampilan membaca masih kurang. Fakta di lapangan juga bahkan masih banyak siswa yang asik sendiri dengan kegiatannya. Selain itu, media yang digunakan oleh guru masih kurang lengkap. Guru hanya menggunakan buku LKS yang telah disediakan. Oleh karena itu, guru harus menciptakan suasana belajar yang nyaman dan penuh ceria sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang materi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Jamjam, (2022) dengan judul “Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa

Indonesia Pada Siswa”. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini meningkatkan kemampuan pengasah kosakata bahasa Indonesia. Perbedaan hasil penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian ini tidak menggunakan media untuk memecahkan masalah karena penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif yang dimana hanya membahas masalah dan mendeskripsikan masalah sedangkan penelitian yang akan diteliti mengembangkan sebuah media untuk memecahkan masalah. Karena penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE.

Solusi untuk mengatasi permasalahan pengenalan kosakata pada siswa, salah satunya yaitu dalam proses pembelajaran dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menggunakan konsep belajar sambil bermain. Dengan begitu siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Pada penelitian ini memilih media *Vocabulary Recognition Board* karena mudah dimengerti dan diimplemtasikan oleh siswa secara bersama. Sehingga semua siswa kelas 3B dapat ikut serta adil dalam permainan tersebut. Selain itu, dalam media *Vocabulary Recognition Board* terdapat huruf-huruf yang berfungsi guna membuat siswa dapat merangkai kosakata secara langsung sehingga guru akan lebih mudah mengetahui pemahaman siswa. Menurut peneliti, media yang tepat adalah *Vocabulary Recognition Board* yang termaksud jenis media konkret. Selain media, salah satu metode yang sesuai dengan tahapan membaca permulaan.

Berdasarkan latar belakang maka penelitian berjudul “Pengembangan Media *Vocabulary Recognition Board* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Siswa Kelas 3 SD” baru dan penting untuk dilaksanakan. Oleh karena itu keterampilan membaca siswa di sekolah dasar sangat penting guna tercapainya pembelajaran yang diinginkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media *Vocabullary Recognition Board* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 3B di SD?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan media *Vocabullary Recognition Board* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 3B SD yang valid dan menarik.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu berupa media *vocabullary recognition board* yang berisikan materi tentang mengenal kosakata pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas 3B, berikut penjelasan mengenai konten dan konstruk pada media *vocabullary recognition board* yaitu:

1. Konten (bagian isi produk)
 - a. Elemen: Membaca dan Memirsa
 - b. Capaian Pembelajaran: Siswa mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
 - c. Indikator Pencapaian Tujuan Pembelajaran:
 1. Siswa mampu mengenali kosakata melalui cerita anak dengan benar (C1)
 2. Siswa mampu memberi contoh kosakata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar. (C2)
 3. Siswa mampu membuat kosakata dari media pembelajaran yang telah disediakan dengan benar. (C6)
 4. Siswa mampu menggabungkan huruf menjadi sebuah kosakata dengan benar. (P4)
 - d. Materi: Kosakata melalui cerita anak

2. Konstruk (Tampilan)

- a. Produk media *vocabullary recognition board* yang dikembangkan berbentuk segi empat dengan ukuran panjang 60 cm x 40 cm.
- b. Pada bagian papan terdapat dua pintu untuk menyusun kosakata sesuai materi yang telah disediakan.
- c. Bahan yang digunakan dalam media *vocabullary recognition board* ini menggunakan kayu/ tripleks, alasan memilih bahan tersebut agar media awet tahan lama sehingga tidak mudah rusak dan dapat digunakan kapanpun secara berkali-kali.
- d. Pada bahan media dipolitur dan dihias semenarik mungkin sesuai dengan siswa kelas 3B SD.
- e. Didalam media *vocabullary recognition board* terdapat sebuah ukiran kertas berbentuk persegi yang sudah tertuliskan huruf abjad untuk menyusun huruf menjadi kosakata. Serta terdapat gambar-gambar yang telah disediakan sebagai pengarah untuk menyusun kosakata menjadi bacaan.
- f. Terdapat catatan panduan dalam media *vocabullary recognition board* untuk mempermudah siswa.
- g. Produk dikemas yang menarik dan variasi sesuai dengan kelas 3 SD sehingga terlihat menarik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini bersifat sangat spekulatif karena didasarkan pada wawancara dan observasi yang dilakukan saat pembelajaran dalam Kelas 3B. Siswa memiliki dua karakteristik yang harus dibenahi yaitu siswa

yang belum lancar membaca dan penggunaan media pembelajaran yang sangat minim, untuk itu pengembangan media *Vocabulary Recognition Board* merupakan salah satu strategi kunci dalam membuat proses pembelajaran menjadi menarik bahkan menyenangkan. Pengaruh media dapat membuat siswa kurang mampu menahan tekanan selama proses pendidikan formal, baik di dalam kelas maupun di dalam kelompok.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan media *Vocabulary Recognition Board* pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 3B SD memiliki beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. Bagi siswa sudah dapat mengenali huruf abjad.
- b. Bagi guru dapat memahami karakteristik siswa.

Setelah melakukan wawancara dengan guru kelas 3B SD, dapat disimpulkan bahwa pendidik memerlukan bantuan media pembelajaran agar dapat mengambil atensi belajar siswa dan mendukung proses penyampaian materi.

2. Keterbatasan

- a. Media *vocabulary Reconition Board* digunakan di kelas 3B SD.
- b. Media ini membantu siswa yang belum mampu mengenal kosakata dan membaca dan akan di uji coba hanya dilakukan di SDN 02 Girimoyo Malang.

G. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahpahaman terkait rumusan masalah yang dirumuskan oleh peneliti, berikut merupakan definisi istilah tentang penelitian ini

1. Pengembangan merupakan suatu metode analisis untuk menyempurnakan dan mengevaluasi produk yang pada akhirnya akan dikembangkan dalam bidang pendidikan. Terdapat berbagai model penelitian yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam penelitian dan pengembangan ini. Berdasarkan jenisnya, berikut ini adalah jenis-jenis model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan.
2. Media pendidikan merupakan salah satu faktor kunci yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan suatu upaya pendidikan. Penggunaan media dalam pendidikan merupakan strategi untuk menyampaikan informasi dan menumbuhkan pembelajaran. Kehadiran media pendidikan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, dan menarik. Dengan kondisi tersebut, motivasi dan rasa percaya diri siswa menjadi lebih baik dan meningkat.
3. Media *Vocabulary Recognition Board* merupakan papan kosakata dari salah satu media edukatif yang memiliki nilai inovasi yang cocok bagi pendidikan dalam kegiatan pembelajaran mengajar untuk kemampuan membaca siswa. Media edukatif yang diberikan nama “papan kosakata” ini merupakan pengembangan dari media pembelajaran membaca yang sangat sederhana terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan di sekitar kita. Media papan kosakata termaksud dalam kategori media konkrit, dimana siswa diharapkan mampu menggunakan alat yang benar-benar nyata dapat dilihat, diraba, dipegang dan digunakan oleh siswa.
4. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pengajaran kepada siswa tentang kemahiran berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai

dengan tujuan dan fungsinya. Tujuan pengajaran bahasa Indonesia adalah untuk memberikan siswa kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien dengan situasi dunia nyata, baik dalam bentuk tertulis maupun lisan. Mereka juga menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kecerdasan kognitif dan emosional serta kecerdasan sosial dan emosional. Terakhir, mereka menggunakan bahasa Indonesia untuk memahami dan memanfaatkan negara ini sebagai pusat budaya dan intelektual.

